

MATERIAŁY POMOCNICZE
DO NAUKI WINDOWS 98
- JEDNOSTKI LEKCYJNE.

Elżbieta Miedzińska

SPIS TREŚCI

<u>SPIS TREŚCI</u>	2
<u>WSTĘP I CEL PRACY</u>	3
<u>I. KORZYSTANIE Z PULPITU WINDOWS 98</u>	5
<u>TEMAT 1.1: PIERWSZE KROKI W WINDOWS</u>	5
<u>TEMAT 1.2: POSŁUGIWANIE SIĘ MYSZĄ</u>	8
<u>TEMAT 1.3: BUDOWA I SPOSOBY OBSŁUGI OKNA PROGRAMU</u>	10
<u>TEMAT 1.4: OKNA DIALOGOWE I KOMUNIKATÓW. UZYSKIWANIE POMOCY</u> ...	13
<u>TEMAT 1.5: URUCHAMIANIE I ZAMYKANIE PROGRAMÓW</u>	17
<u>II. ZARZĄDZANIE PLIKAMI I FOLDERAMI</u>	20
<u>TEMAT 2.1: ZAPISYWANIE I ODCZYTYWANIE WYNIKÓW PRACY</u> <u>Z KOMPUTEREM</u>	20
<u>TEMAT 2.2: PRZEGLĄDANIE INFORMACJI O PLIKACH I FOLDERACH.</u> <u>ZNAJDOWANIE ICH POŁOŻENIA</u>	22
<u>TEMAT 2.3: UTRZYMYWANIE PORZĄDKU NA DYSKU</u>	26
<u>TEMAT 2.4: USUWANIE PLIKÓW I FOLDERÓW</u>	30
<u>TEMAT 2.5: EKSPLOACJA WINDOWS ZA POMOCĄ EKSPLOATORA</u>	32
<u>III. DOSTOSOWANIE WINDOWS 98 DO WŁASNYCH POTRZEB</u> ..	35
<u>TEMAT 3.1: ZMIANA WYGLĄDU PULPITU</u>	35
<u>TEMAT 3.2: DOSTOSOWYWANIE DO WŁASNYCH POTRZEB MENU START I</u> <u>PASKA ZADAŃ</u>	38
<u>PODSUMOWANIE</u>	41
<u>LITERATURA</u>	43

WSTĘP I CEL PRACY

MICROSOFT WINDOWS 98, to graficzny, samodzielny system operacyjny, produkowany przez amerykańską firmę Microsoft. Oferuje on użytkownikom system okienek reprezentujących uruchomione aplikacje oraz możliwość pracy z myszą. Ten system, tak jak każdy inny system operacyjny, ma za zadanie: zarządzać, nadzorować pracę komputera i wszystkich urządzeń peryferyjnych i stworzyć środowisko, w którym pracują inne programy. Pełni on następujące funkcje:

- zapewnia obsługę dialogu pomiędzy użytkownikiem a komputerem,
- nadzoruje wymianę informacji pomiędzy poszczególnymi urządzeniami systemu,
- organizuje zapis informacji na dysku,
- zarządza pamięcią operacyjną,
- ułatwia tworzenie i uruchamianie innych programów,
- sygnalizuje błędy.

W systemie Windows prawie wszystkie polecenia można wykonać za pomocą myszy, co jest łatwiejsze niż używanie klawiatury. System ten nie wymaga od nas znania składni i parametrów jakichkolwiek poleceń. Wydawanie rozkazów systemowi odbywa się przez kliknięcie na odpowiedniej ikonie. System zaś przetwarza sobie wybrane przez nas “okienko graficzne” na zrozumiałe dla komputera polecenie. Pełni on nadzór nad pracą wszystkich uruchomionych programów, oraz wszystkich urządzeń komputera. Mimo że, swoją pracę wykonuje głównie w tle, i sam nie wystarcza jeszcze do tego, by komputer był w pełni funkcjonalnym narzędziem, to bez jego pomocy właściwie nic nie będzie działać. Komputer nie byłby w stanie normalnie się uru-

chomić, a każdy program musiałby sam troszczyć się o dostęp do twardego dysku lub ekranu.

Windows 98 oferuje między innymi zmodernizowany interfejs użytkownika dzięki integracji Internet Explorer z Eksploratorem Windows, nowy system pomocy, 32-bitowy FAT, narzędzia nadzorujące i diagnozujące system, aktywny pulpit, program wykonujący kopie zapasowe danych, wsparcie programowe dla nowych technologii sprzętowych takich jak USB, AGP, czy DVD, obsługuje najnowsze akceleratory grafiki 3D oraz daje możliwość uaktualnień poprzez Internet. Jest również nieco szybszy od swojego poprzednika - Windows 95, ale i bardziej wymagający. Aby na nim efektywnie pracować powinniśmy mieć przynajmniej Pentium 166 MHz i minimum 32 MB RAM.

W czerwcu 1999 r. ukazała się druga, poprawiona edycja tej wersji systemu Windows 98 SE (Second Edition). Poprawiono w niej wiele zauważonych błędów, dodano nieco nowych sterowników oraz umożliwiono wspólne korzystanie z jednego połączenia Internetowego ICS, (Internet Connection Sharing).

Celem mojej pracy jest przygotowanie materiałów metodycznych i merytorycznych do nauki podstawowych zasad obsługi Windows 98. Materiały te mają być pomocne w pracy nauczyciela informatyki, który ma za zadanie nauczania swoich uczniów obsługi komputera przy pomocy opisanego systemu. Zaczynając od opisanego środowiska pracy, podstawowych pojęć, posługiwania się myszą i oknami programów nauczyciel ma zapoznać swoich uczniów z mechanizmem tworzenia i zapisywania dokumentów na dysku. Każdy uczeń również powinien umieć dostosować środowisko pracy do swoich upodobań i potrzeb.

I. KORZYSTANIE Z PULPITU WINDOWS 98

Temat 1.1: Pierwsze kroki w Windows

Cele lekcji

Uczeń:

- potrafi prawidłowo włączać i wyłączać komputer,
- posługuje się pojęciami oraz wskazuje: pulpit, ikona, pasek zadań, przycisk start.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, foliogram.

Przebieg lekcji

1.1.1. Uruchamianie komputera

W momencie włączenia komputera zostaje uruchomiony również system Windows 98. Czas potrzebny na uruchomienie komputera zależy od szybkości jego procesora i konfiguracji oraz od programów, które są wczytywane po uruchomieniu systemu. Jeśli komputer podłączony jest do sieci komputerowej, pojawi się okno dialogowe służące do zalogowania się.

- Włącz komputer oraz monitor.
- Zaczekaj na uruchomienie Windows 98 i na pojawienie się okna dialogowego, w którym należy wpisać hasło.
- Wpisz żadaną nazwę użytkownika oraz wprowadź hasło.
- Naciśnij [Enter] lub przycisk **OK**.

1.1.2. Zaznajamianie się z Pulpitem Windows 98

Po uruchomieniu Windows 98 widoczny obszar na ekranie monitora jest *Środowiskiem pracy Windows 98*, nazywany również **Pulpitem**. Pulpit to ob-

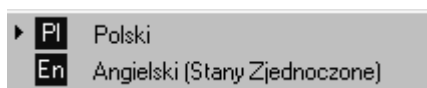
szar roboczy, którego zawartość ulega zmianie w zależności od tego, nad czym pracujemy.

Na samym dole Pulpitu widoczny jest **Pasek zadań**. Znajduje się na nim standardowo przycisk *Start* oraz *Zegar* i *Znacznik klawiatury*. Ułatwia on również pracę z już aktywnymi programami, gdyż pozwala na szybkie ich uruchamianie.



Rysunek 1.1.1 Pasek zadań

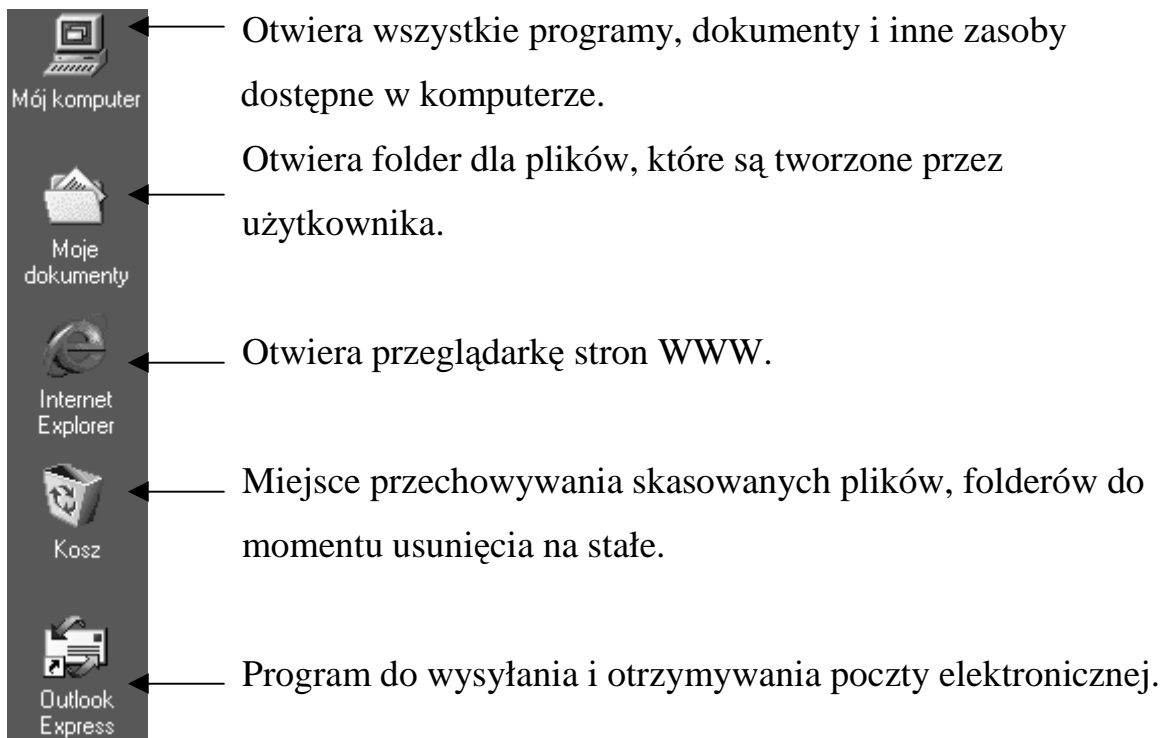
- **Przycisk Start** - przycisk znajdujący się zazwyczaj u dołu, w lewym rogu ekranu, pozwala na wybór i uruchomienie programów.
- **Znacznik klawiatury** - służy do przełączania pomiędzy polską i angielską klawiaturą. Klikając w znacznik wyświetlimy na dole menu, z którego możemy wybrać rodzaj klawiatury.



Rysunek 1.1.2 Wybór klawiatury

- Trzymając dłużej kursor myszki na **zegarze** zauważymy, że system wyświetli nam również aktualną datę.
- Na pasku zadań wyświetlone zostają też **przyciski z aktywnymi** aplikacjami. Aby przejść do dowolnej z nich wystarczy kliknąć odpowiadający jej przycisk.

W dowolnym miejscu na pulpicie możemy umieszczać **ikony** aplikacji, dokumentów lub folderów. Umożliwiają one łatwy dostęp do plików, folderów i programów. Do standardowych ikon Pulpitu należą: *Mój komputer*, *Moje dokumenty*, *Kosz*, *Internet Explorer*, *Outlook Express*, itd.

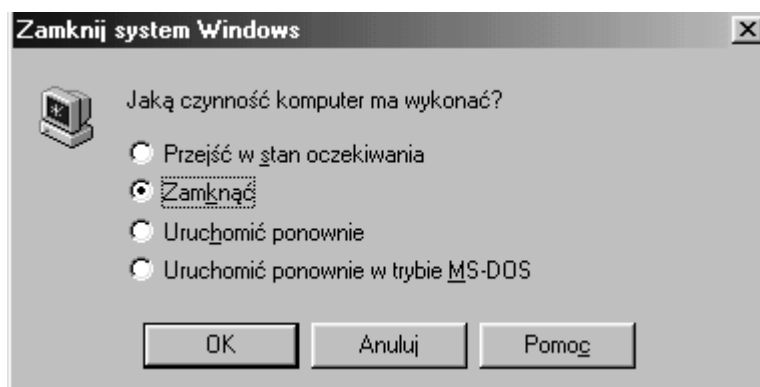


Rysunek 1.1.3 Ikony na pulpicie

1.1.3. Wyłączanie komputera

Podczas wyłączania komputera system Windows 98 zamyka wszystkie programy i zapisuje wszystkie bieżące ustawienia.

- Z menu START wybierz polecenie ZAMKNIJ.
- Zaznacz odpowiednią opcję.
- Naciśnij przycisk **OK**.



Rysunek 1.1.4 Zamykanie systemu

Temat 1.2: Posługiwanie się myszą

Cele lekcji

Uczeń:

- potrafi wykonywać myszą podstawowe operacje: wskazywać, zaznaczać, przeciągać obiekty,
- otwiera i zamyka za pomocą odpowiedniego przycisku menu: skrótów, START, kaskadowe.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

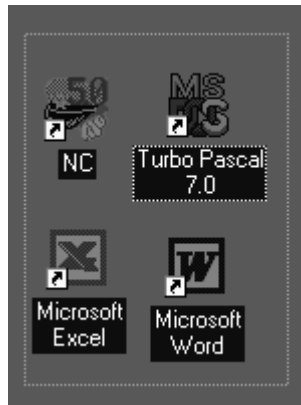
Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98.

Przebieg lekcji

1.2.1. Wskazywanie, zaznaczanie oraz przeciąganie obiektów za pomocą myszy

- **Wskazywanie** - poruszać myszą aż do momentu, gdy wskaźnik myszy (strzałka lub mała dłoń) znajdzie się na wybranym elemencie.
- **Przeciąganie** - powoduje przeniesienie obiektu w inne miejsce. Zaznaczyć wybrany element, nacisnąć lewy przycisk myszy i przesunąć mysz w odpowiednie miejsce, puścić lewy przycisk myszy.
- **Zaznaczanie** - kliknięcie na wybranym elemencie, uaktywnia zaznaczony obiekt. Zaznaczony element jest zwykle innego koloru niż pozostałe lub jest otoczony ramką. Wskazać wybrany element, a następnie nacisnąć i natychmiast puścić lewy przycisk myszy.
- **Zaznaczanie kilku elementów** - przez zakreszenie obszaru.
 - Ustaw kursor myszki w jednym z rogów obszaru.
 - Wciśnij lewy przycisk myszy.
 - Przesuwaj kursor do przeciwległego rogu obszaru.



Rysunek 1.2.1. Zaznaczanie grupy elementów

1.2.2. Otwieranie oraz zamykanie obiektów za pomocą myszy.

- **Dwukrotne kliknięcie** - powoduje otwarcie obiektu. Wskazać wybrany element, a następnie dwukrotnie szybko nacisnąć i puścić lewy przycisk myszy, uważając, aby nie poruszyć myszą między kliknięciami.
- Kliknięcie na **Przycisk Zamknij** na pasku tytułu programu powoduje zamknięcie okna.



Rysunek 1.2.2 Pasek tytułu

1.2.3. Wywołanie menu skrótów

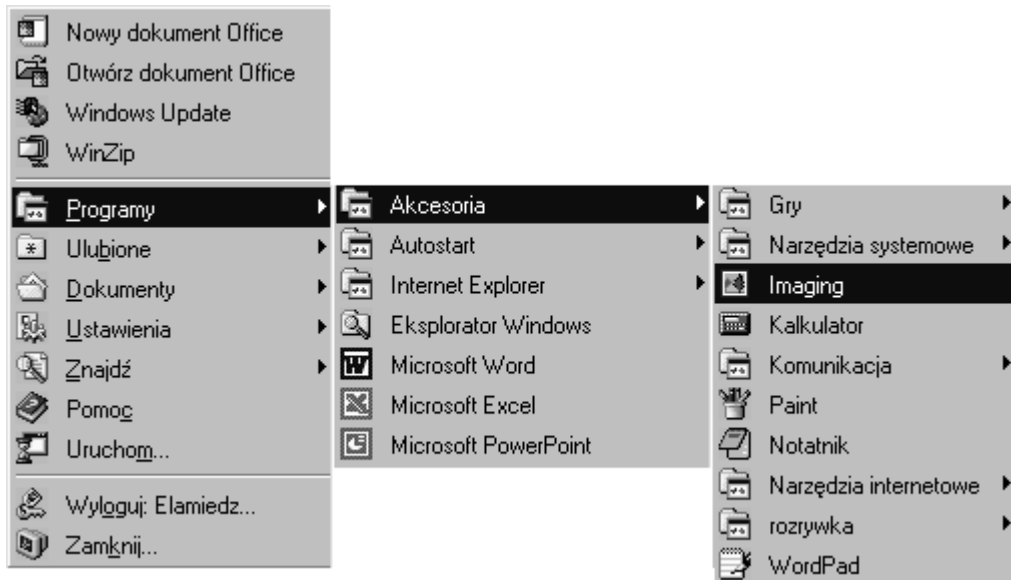
- **Kliknięcie prawym przyciskiem** - powoduje otwarcie menu podręcznego. Wskazać wybrany element, a następnie szybko nacisnąć i puścić prawy przycisk myszy.



Rysunek 1.2.3 Menu podręczne ikony Mój Komputer

1.2.4. Otwieranie oraz zamykanie menu Start

- Kliknięcie przycisku *Start* - powoduje otwarcie menu.
- Kliknięcie pustego obszaru na *Pulpicie* - powoduje zamknięcie menu.



Rysunek 1.2.4 Otwieranie menu kaskadowego

Temat 1.3: Budowa i sposoby obsługi okna programu

Cele lekcji

Uczeń:

- poznaje rodzaje różnych typów okien,
- wskazuje i nazywa elementy okna programu,
- omawia zastosowanie elementów okna programu,
- zmienia rozmiary i położenie okna według potrzeb, w tym także odkłada okno na pasek zadań i przywraca je na pulpit,
- porównuje różne sposoby zmiany rozmiarów okna programu,
- stosuje optymalną metodę zmiany położenia i rozmiaru okna,
- wskazuje różnice w budowie okien różnych programów.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

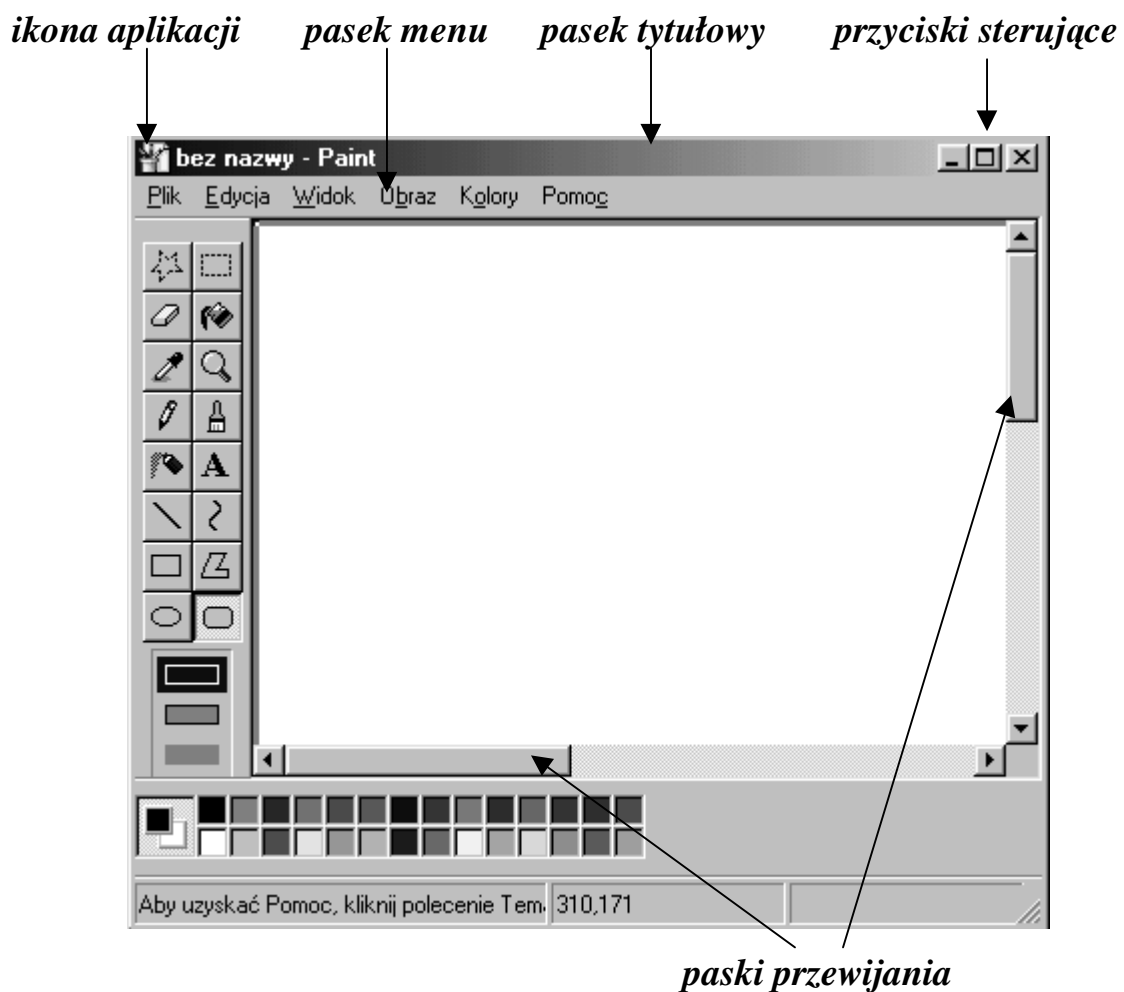
- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98.

Przebieg lekcji

1.3.1. Rodzaje okien

- Okna programów
- Okna dialogowe
- Okna komunikatów

1.3.2. Elementy okna programu



Rysunek 1.3.1 Elementy okna programu

- *Ikona aplikacji* - powoduje wyświetlenie menu sterowania z funkcjami zamknięcia i zminimalizowania okna.
- *Pasek tytułowy* - zawiera nazwę aplikacji oraz nazwę dokumentu.





- **Pasek menu** - zawiera menu *Plik, Edycja, Widok* i inne w zależności od uruchomionego programu.
- **Przyciski sterujące** - *Zamknij, Przywróć, Minimalizuj, Maksymalizuj*.
- **Paski przewijania** - służą do przeglądania całości dokumentu.

1.3.3. Operowanie oknami na pulpicie

Przenoszenie okna

- Umieść wskaźnik na pasku tytułu.
- Przeciągnij okno w nowe miejsce.

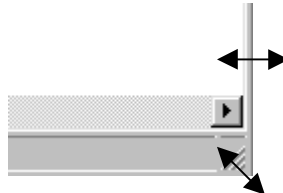
Zmiana wielkości okna za pomocą przycisków na pasku tytułu

-  Zamknij
-  Przywróć
-  Minimalizuj
-  Maksymalizuj
- Aby powiększyć okno do wielkości ekranu wciśnij przycisk **Maksymalizuj**.
Jeżeli okno jest maksymalizowane, to przycisk ten nie jest wyświetlony.
- Aby zmniejszyć okno naciśnij przycisk **Przywróć**.
Jeśli rozmiar okna jest już przywrócony, to przycisk nie jest wyświetlony.
- Aby ukryć okno naciśnij przycisk **Minimalizuj**. Nazwa okna pojawi się w postaci przycisku na pasku zadań.
- Aby przywrócić ukrytemu oknu wielkość, naciśnij przycisk z jego nazwą na pasku zadań.

Użycie myszy do zmiany rozmiarów okna

- Nie można ręcznie zmienić rozmiaru okna, jeśli więc okno jest zmaksymalizowane naciśnij przycisk przywróć.

- Umieść wskaźnik myszy na jednej z krawędzi okna, tak by zmienił się w dwustronną strzałkę. Strzałka wskazuje kierunki, w których można przesuwać krawędź okna.
- Przeciagnij krawędź do chwili, gdy okno osiągnie wymagany rozmiar.



Rysunek 1.3.2 Przesuwanie i zmiana rozmiaru okna

Temat 1.4: Okna dialogowe i komunikatów. Uzyskiwanie pomocy

Cele lekcji

Uczeń:

- omawia zastosowanie okien dialogowych,
- nazywa elementy okien dialogowych,
- obsługuje okna dialogowe,
- omawia zastosowanie okien komunikatów,
- prawidłowo reaguje na komunikaty przekazywane przez Windows w oknach komunikatów,
- potrafi skorzystać z pomocy.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

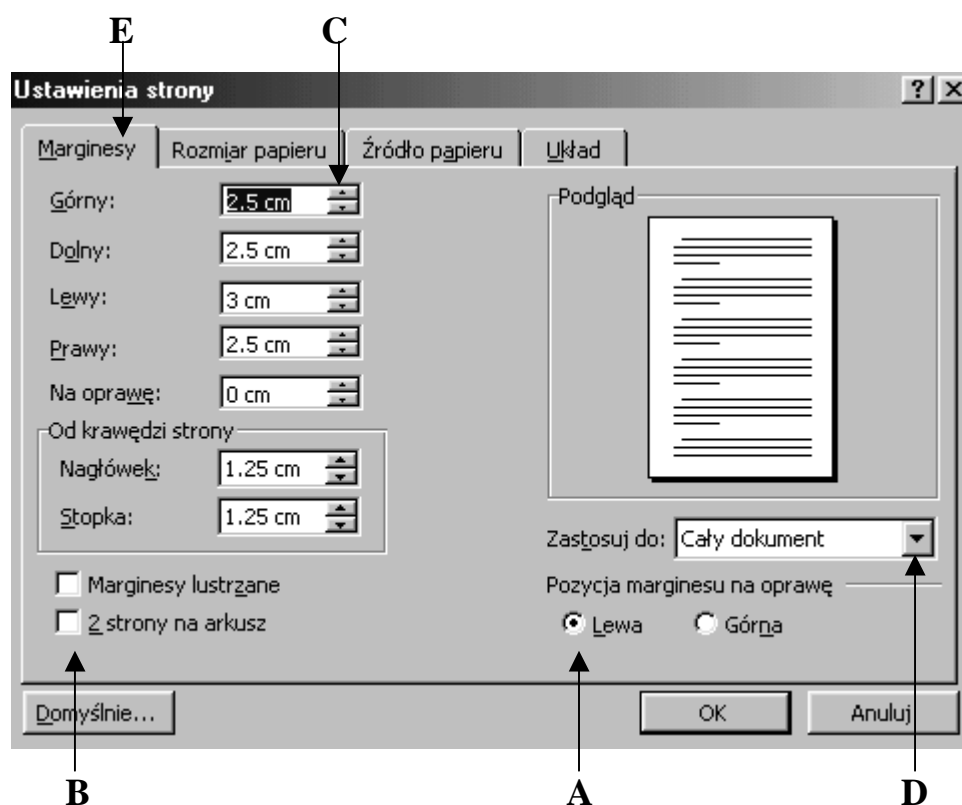
Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98.

Przebieg lekcji

1.4.1. Okna dialogowe

System Windows oraz aplikacje porozumiewają się z użytkownikiem za pomocą **okienek dialogowych**, w których użytkownik wybiera sposób dalszego działania programu. Windows lub jakiś program żąda czasami podjęcia pewnej decyzji i chce się dowiedzieć, co użytkownik ma zamiar dalej zrobić. Czasami wystarczy nacisnąć jeden z przycisków. Innym razem może być więcej decyzji do podjęcia w jednym oknie dialogowym.



Rysunek 1.4.1 Okno dialogowe

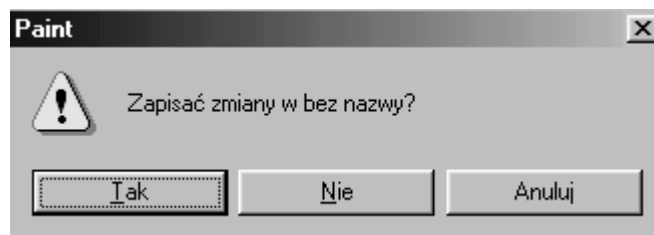
Do podstawowych elementów omawianych okien należą:

- **Przyciski opcji (A)** - posiadają przy opisach „kółeczka”, opcja z wypełnionym „kółeczkiem” jest wybrana. Ze wszystkich przycisków opcji tylko jedna może być wybrana.
- **Pole wyboru (B)** - jest to pole z „kwadracikiem”, które może przyjąć dwa stany: *ustawione* - „√” lub *nieustawione*. Zmianę ustawienia dokonujemy przez kliknięcie wewnątrz kwadracika.

- **Pole numeryczne (C)** - służy do ustawień wartości numerycznych. Wartość można zmienić przez wpisanie nowej wewnątrz pola lub przez klikanie myszą na strzałkach w górę w dół, co powoduje zmianę wartości o rząd ostatniej cyfry.
- **Przycisk rozwijania listy (D)** - powoduje wyświetlenie listy dostępnych elementów.
- **Zakładki (E)** - kliknięcie lewym przyciskiem myszy powoduje przejście do innej zawartości okna.

1.4.2. Okna komunikatów

Są to małe okna, które wyświetlają informacje dla użytkownika i w których użytkownik może przekazać do systemu swoje decyzje. Należy bardzo dokładnie je przeanalizować i nie zamykać okien zbyt pochopnie. Czasami na ekranie pojawiają się w postaci pól ostrzegawczych, by zawiadomić o błędzie lub zwrócić uwagę użytkownika na coś ważnego.



Rysunek 1.4.2. Okno komunikatów

1.4.3. Uzyskiwanie pomocy

Postępowanie się indeksem do odnajdywania pomocy

- Wyświetl kartę „Indeks”.
- Wpisz słowo lub jego część opisujące czynność, którą chcemy wykonać.
- Dwukrotnie kliknij na słowie lub zdaniu, które dotyczy twojego tematu.
- Jeżeli zostanie wyświetlone okno dialogowe z kilkoma tematami, to zaznacz jeden z nich i naciśnij przycisk **Wyświetl**.
- Przeczytaj wybrany temat.

- Po zakończeniu naciśnij przycisk **Zamknij**.

Uzyskiwanie pomocy przy użyciu karty Spis treści

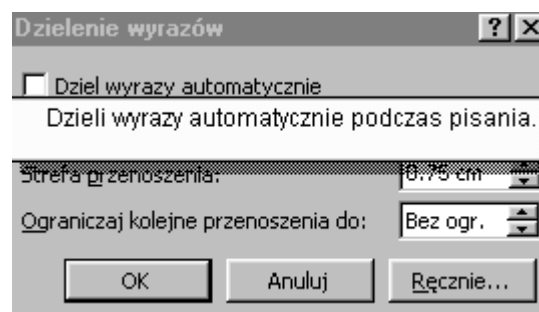
- Z menu START wybierz polecenie POMOC.
- Na karcie „Spis treści” wybierz temat oraz temat podrzędny.
- Wybierz konkretny temat.
- Przeczytaj temat.
- Za pomocą przycisków **Wstecz** i **Dalej** przechodź między tematami.
- Aby wydrukować temat, z menu OPCJE wybierz polecenie DRUKUJ.



Rysunek 1.4.3 Uzyskiwanie pomocy

Używanie pomocy w oknach dialogowych

- W dowolnym oknie dialogowym naciśnij przycisk **Pomoc**.
- Kliknij na elemencie, o którym chcesz się więcej dowiedzieć.
- Przeczytaj informacje, kliknij w dowolnym miejscu, aby zamknąć okno pomocy.



Rysunek 1.4.4 Pomoc w oknie dialogowym

Temat 1.5: Uruchamianie i zamykanie programów

Cele lekcji

Uczeń:

- nazywa poznane aplikacje Windows z grupy Akcesoria,
- wyjaśnia pojęcia: aplikacja, wielozadaniowość,
- potrafi uruchamiać programy wykorzystując różne sposoby,
- potrafi pracować z wieloma programami: ukrywa program, uaktyw-
nia schowany,
- prawidłowo kończy pracę z programem.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, folio-
gram.

Przebieg lekcji

1.5.1. Wyjaśnienie pojęć

Aplikacja - program opracowany z myślą o określonym zadaniu np. edycja tekstu, rysowanie. Określenie aplikacja i program są często używane wymiennie.

Wielozadaniowość - możliwość wykonywania przez komputer wielu zadań w tym samym czasie, uruchamianie i jednoczesna praca w kilku programach.

1.5.2. Uruchamianie programów z menu START

- Naciśnij przycisk **Start**.
- Wybierz polecenie **programy**.
- Wybierz odpowiednie polecenie z podmenu. Jeżeli program nie jest wyświetlony, to wybierz podmenu, w którym jest umieszczony.
- Kliknij na nazwę poszukiwanego programu

1.5.3. Uruchamianie programu z pulpitu

- Kliknij dwukrotnie na ikonie programu (w stylu sieci Web wystarczy kliknąć raz).

1.5.4. Uruchamianie programu za pomocą ikony Mój komputer

- Kliknij dwukrotnie na ikonie Mój komputer.
- Kliknij dwukrotnie na ikonie stacji zawierającej nośnik z programem, który chcemy uruchomić.
- Otwórz folder zawierający program.
- Otwieraj kolejne podfoldery, aż do momentu dotarcia do programu.
- Kliknij dwukrotnie na ikonie programu.

1.5.5. Uruchamianie programu za pomocą menu podręcznego

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na wybranym programie.
- Wybierz polecenie **Otwórz**.

1.5.6. Zarządzanie wieloma programami

- Jeśli na Pulpicie jest kilka nałożonych na siebie okien programów, to kliknij na widocznej części otwartego okna, aby umieścić je na wierzchu i uaktywnić je.
- Naciśnij przycisk **Minimalizuj**, aby nie przerywając pracy programu, usunąć jego okno z Pulpitu i umieścić na Pasku zadań.
- Jeśli okno jest zminimalizowane albo zasłonięte innymi oknami, to naciśnij odpowiadający mu przycisk na pasku zadań, by je uaktywnić.

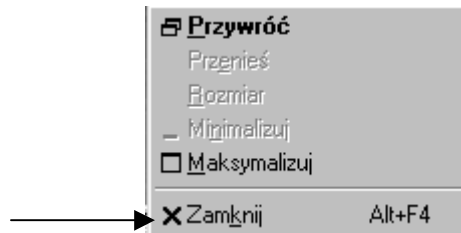
1.5.7. Zamykanie programów

Przyciskiem Zamknij

- Kliknij przycisk **Zamknij**.

Za pomocą menu skrótów

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pasku zadań, gdy program jest zminimalizowany.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pasku tytułu, gdy okno otwarte.
- W menu skrótów kliknij **Zamknij**.



Rysunek 1.5.1 Zamykanie programu za pomocą menu skrótów

II. ZARZĄDZANIE PLIKAMI I FOLDERAMI

Temat 2.1: Zapisywanie i odczytywanie wyników pracy z komputerem

Cele lekcji

Uczeń:

- poznaje pojęcia: plik, folder,
- poznaje znaczenie nazwy pliku, rozszerzenia nazwy pliku, plików wykonywalnych i ich rozszerzeń,
- tworzy własne pliki zapisując dokumenty tekstowe na dysku we wskazanym folderze,
- odczytuje ze wskazanego dysku i folderu zapisane w pliku dokumenty tekstowe,
- rozróżnia zastosowanie poleceń ZAPISZ JAKO i ZAPISZ,
- dobiera nazwy tworzonych plików do ich zawartości,
- na podstawie rozszerzenia nazwy pliku wnioskuje, w jakiej aplikacji ów plik powstał,

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows

Przebieg lekcji

2.1.1. Wprowadzenie pojęć: plik i folder

Folder - nazywany jest również katalogiem, tworzony jest dla uporządkowania przechowywanych informacji. Wewnątrz folderów mogą być utworzone nowe katalogi - **podfoldery**. Foldery i podfoldery stanowią tylko strukturę do przechowywania danych. Same w sobie nie niosą żadnej informacji.

Plik - nazywany jest również dokumentem, jest to uporządkowany zbiór znaków przechowywany na dysku. Pliki zawierają konkretną treść dokumentów. Nazwa pliku najczęściej składa się z dwóch członów: nazwy głównej i rozszerzenia.

W systemie Windows plikom nie musimy nadawać rozszerzeń. System pamięta, przez jaką aplikację dokument był stworzony. Do każdego pliku przypisana jest jakaś ikona, która świadczy o typie pliku. Tak naprawdę pliki powiązane są z aplikacjami, które je utworzyły lub za pomocą, których będziemy je oglądać.

2.1.2. Najczęściej spotykane rozszerzenia plików

- **.bat** - pliki będące sekwencjami poleceń DOS,
- **.com** - pliki będące poleceniami DOS lub małymi programami,
- **.exe** - rozszerzenie takie posiadają pozostałe programy nazywane w systemie Windows aplikacjami.

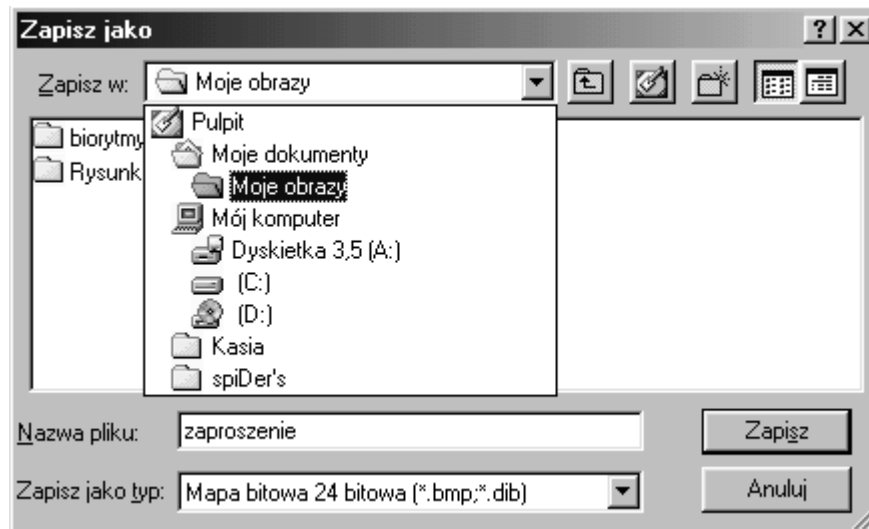
Pliki z rozszerzeniami: .BAT, .COM, .EXE nazywamy plikami programowymi, czyli wykonywalnymi. Uruchomienie takiego pliku realizujemy przez podwójne kliknięcie na ikonie pliku.

- **.bak** - stare wersje zmodyfikowanych danych,
- **.dat** - dane do aplikacji,
- **.doc** - dokumenty utworzone za pomocą aplikacji MS Word,
- **.xls** - dokumenty utworzone za pomocą aplikacji MS Excel,
- **.ppt** - dokumenty utworzone za pomocą aplikacji MS Power Point,
- **.bmp** - dokumenty utworzone za pomocą aplikacji Paint,
- **.hlp** - pliki zawierające tekst pomocy,
- **.sys** - pliki odpowiadające za konfigurację systemu operacyjnego,
- **.txt** - pliki zawierające podręczne informacje zakładane przez użytkownika.

2.1.3. Zapisywanie dokumentów

- Utwórz dokument w programie WordPad lub Paint




- Wybierz z menu **Plik** polecenie **Zapisz jako** - zostanie wyświetlone okno dialogowe



Rysunek 2.1.1. Okno Zapisz jako

- Z rozwijalnej listy wybierz dysk oraz folder, w którym chcesz zapisać dokument
- W polu **Nazwa pliku** wpisz nazwę twojego dokumentu
- W polu **Zapisz jako typ**, wybierz odpowiedni
- Kliknij **Zapisz** lub wciśnij **Enter**

Okno przedstawione na rysunku posiada kilka ikon, które warto omówić:

- Ikona  oznacza szybkie przechodzenie o jeden poziom w górę.
- Ikona  pozwala tworzyć nowe foldery.
- Ikona  wyświetla jedynie listę folderów oraz plików w bieżącym folderze.

Temat 2.2: Przeglądanie informacji o plikach i folderach. Znajdowanie ich położenia

Cele lekcji

Uczeń:

- zmienia sposoby wyświetlania plików i folderów w oknie: lista, małe i duże ikony, szczegóły.
- potrafi szeregować ikony według nazw, typów, dat, rozmiarów.
- umiejętnie wyszukuje pliki lub foldery za pomocą funkcji „Znajdź”.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

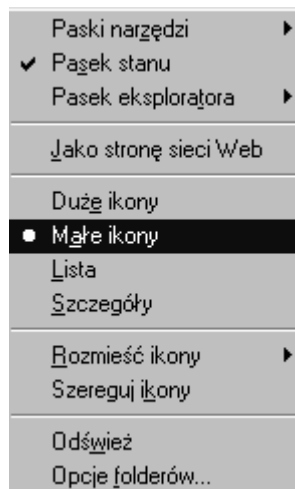
Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, folio-gram.

Przebieg lekcji

2.2.1. Zmiana sposobu wyświetlania plików i folderów

- Otwórz dowolny folder.
- Otwórz menu WIDOK.
- Wybierz jeden z następujących widoków, aby wyświetlić pliki i foldery w postaci:
 - dużych ikon w rzędach - DUŻE IKONY;
 - małych ikon ułożonych od lewej do prawej - MAŁE IKONY;
 - ikon ułożonych od góry do dołu - LISTA;
 - małych ikon ze szczegółowymi informacjami ułożonymi w jednej kolumnie - SZCZEGÓŁY.



Rysunek 2.2.1 Sposób wyświetlania plików

2.2.2. Sortowanie plików i folderów

- Otwórz wybrany folder.
- Z menu WOK wybierz polecenie ROZMIEŚĆ IKONY.
- Z podmenu wybierz sposób sortowania, aby uporządkować pliki według:
 - nazw - WEDŁUG NAZW;
 - typów - WEDŁUG TYPÓW;
 - rozmiarów - WEDŁUG ROZMIARÓW;
 - daty utworzenia lub ostatniej zmiany - WEDŁUG DAT.

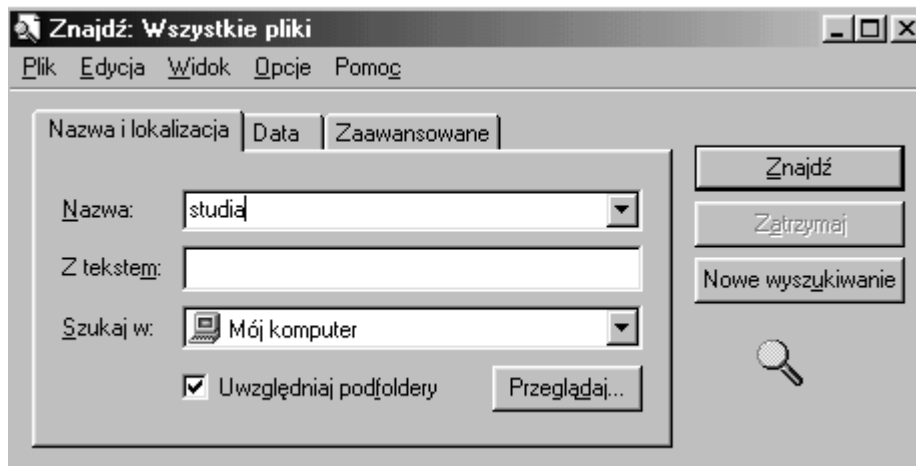


Rysunek 2.2.2 Rozmieszczenie ikon

2.2.3. Odnajdywanie pliku lub folderu na podstawie nazwy

- Z menu START wybierz polecenie ZNAJDŹ, a następnie PLIKI LUB FOLDERY.
- W polu tekstowym **Nazwa** wpisz nazwę albo jak największą jej część.
- Wybierz dysk do przeszukania.
- Zaznacz pole wyboru **Uwzględniaj podfoldery**, aby przeszukać wszystkie podfoldery.
- Naciśnij przycisk **Znajdź**.

- Obejrzyj wyniki przeszukiwania.



Rysunek 2.2.3 Wyszukiwanie plików

2.2.4. Znajdowanie pliku według zawartości, daty, typu lub wielkości

- Na karcie „Nazwa i lokalizacja” wpisz jak najwięcej informacji o nazwie dokumentu.
- W polu *Z tekstem* wpisz fragment tekstu zawartego w dokumencie.
- Określ dysk do przeszukiwania.
- Na karcie „Data” zaznacz odpowiednią opcję:
 - aby ominąć wszystkie ograniczenia daty, zaznacz opcję **Wszystkie pliki**;
 - zaznacz opcję **Znajdź wszystkie pliki**, aby określić, czy data utworzenia lub zmodyfikowania mieści się w określonym przedziale czasu, podanym za pomocą rozwijanego kalendarza.
- Na karcie „Zaawansowane” podaj:
 - typ dokumentu;
 - wszelkie ograniczenia dokumentu.
- Naciśnij przycisk **Znajdź**.

Temat 2.3: Utrzymywanie porządku na dysku

Cele lekcji

Uczeń:

- rozpoznaje pliki i foldery,
- tworzy wykorzystując różne sposoby nowe foldery,
- zmienia nazwę plików i folderów,
- zna różne sposoby kopiowania plików i folderów,
- kopiuje pliki do innego folderu,
- tworzy skróty do plików i folderów,
- wykorzystuje Schowek do kopiowania plików i folderów.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

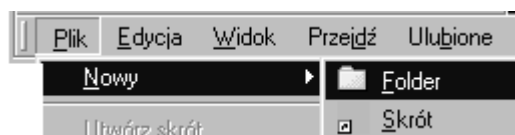
- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, foliogram.

Przebieg lekcji

2.3.1 Tworzenie nowego folderu z wykorzystaniem

Menu PLIK

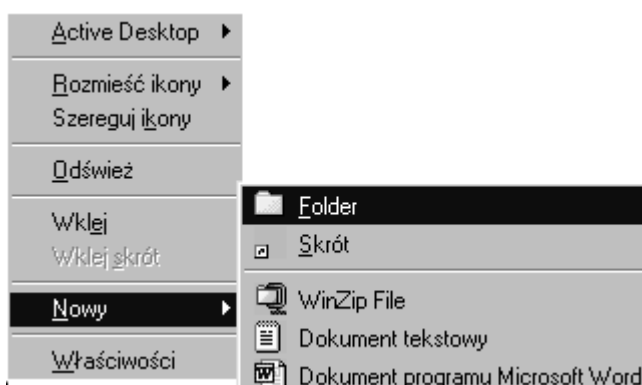
- Otwórz okno docelowego folderu.
- Z menu PLIK wybierz polecenie NOWY.
- Wybierz polecenie FOLDER.
- Wpisz nazwę i naciśnij klawisz Enter.



Rysunek 2.3.1. Tworzenie folderu z menu plik

Menu podręcznego

- Otwórz okno docelowego folderu, dysku lub innego miejsca.
- Umieść wskaźnik myszy na pustym miejscu wewnątrz okna i naciśnij prawy przycisk myszy.
- Wybierz polecenie NOWY ELEMENT.
- Wybierz polecenie FOLDER.
- Wpisz nazwę i naciśnij klawisz Enter.



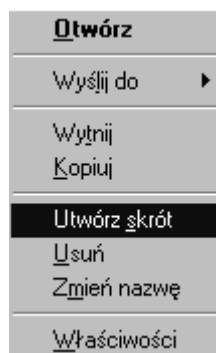
Rysunek 2.3.2 Tworzenie folderu z menu podręcznego

Okna polecenia Zapisz jako

- Otwórz dowolny program z menu Akcesoria
- Z menu Plik wybierz polecenie ZAPISZ JAKO.
- Wybierz dysk i folder, na którym chcesz utworzyć nowy.
- Wybierz przycisk UTWÓRZ NOWY FOLDER.
- Nadaj nazwę i zaakceptuj.

2.3.2. Tworzenie skrótu do folderu lub pliku

- Otwórz okno zawierające folder lub plik.
- Kliknij prawym przyciskiem na folderze lub pliku.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie UTWÓRZ SKRÓT.
- Przeciagnij skrót w jedno z miejsc:
 - Pulpit Windows;
 - folder;
 - przycisk **Start** - w celu dodania skrótu do menu START.



Rysunek 2.3.3 Tworzenie skrótu

2.3.3. Zmiana nazwy pliku lub folderu

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pliku lub folderze.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie ZMIENŃ NAZWĘ.
- W miejsce zaznaczonej nazwy wpisz nową lub kliknięciem umieść punkt wstawienia przed jedną z liter i edytuj tekst.
- Naciśnij klawisz Enter.

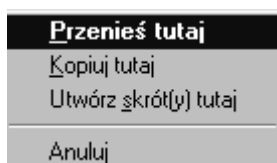


Rysunek 2.3.4 Zmiana nazwy pliku lub folderu

2.3.4. Kopiowanie i przenoszenie plików oraz folderów za pomocą *Przeciągania myszą*

- Otwórz okno zawierające plik lub folder, który ma być przeniesiony lub skopiowany.
- Otwórz folder docelowy.
- Zaznacz plik lub folder, który ma zostać przeniesiony.
- Trzymając wciśnięty prawy przycisk myszy przeciągnij go do okna folderu docelowego.

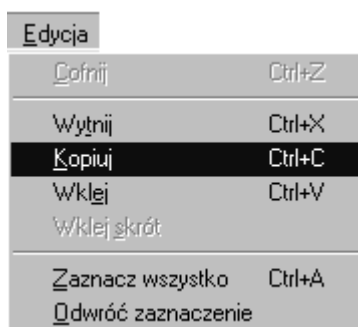
- Z menu wybierz polecenie skopiowania lub przeniesienia.



Rysunek 2.3.5 Przenoszenie myszą

Schowka

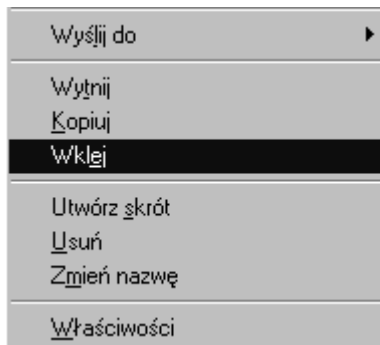
- Otwórz okno zawierające plik lub folder, przeznaczony do kopiowania lub przeniesienia.
- Zaznacz wybrany folder lub plik.
- Wybierz opcję *Kopiuj* lub *Wytnij* z menu **Edycja**.
- Otwórz folder docelowy.
- Wybierz opcję *Wklej* z menu **Edycja**.



Rysunek 2.3.6 Kopiowanie folderu, pliku przez schowek

Menu podręcznego

- Otwórz okno zawierające folder lub plik.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na wybranym obiekcie.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie *Wytnij* lub *Kopiuj*.
- Otwórz folder docelowy.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie *Wklej*.



Rysunek 2.3.7 Kopiowanie, przenoszenie z menu podręcznego

Temat 2.4: Usuwanie plików i folderów

Cele lekcji

Uczeń:

- zna różne sposoby usuwania plików oraz folderów,
- odzyskuje określony element z kosza,
- umiejętnie opróżnia kosz.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

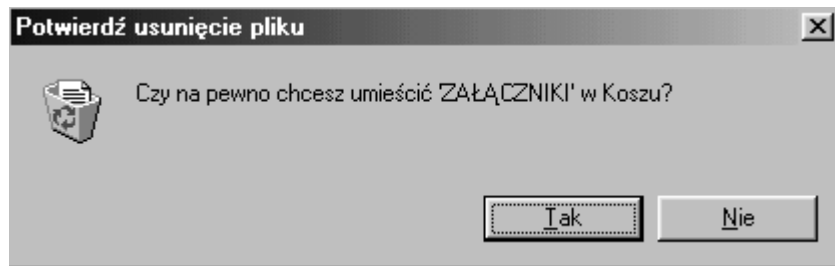
- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, foliogram.

Przebieg lekcji

2.4.1. Usuwanie plików i folderów za pomocą

Przycisku Delete

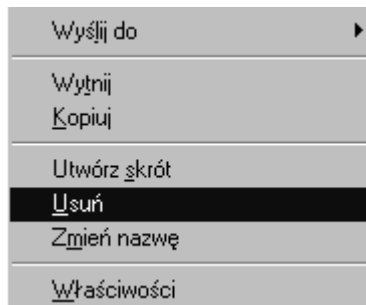
- Otwórz dysk lub folder zawierający pliki lub foldery do usunięcia.
- Zaznacz wybrane pliki lub folder.
- Naciśnij klawisz Delete.
- Kliknij **Tak**, potwierdzając usunięcie obiektu.



Rysunek 2.4.1. Potwierdzenie usunięcia plików

Menu podręcznego

- Otwórz dysk lub folder zawierający pliki lub foldery do usunięcia.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy.
- Wybierz polecenie *Usuń*.
- Kliknij **Tak**, potwierdzając usunięcie obiektu.



Rysunek 2.4.2. Usuwanie pliku

2.4.2. Odzyskiwanie elementu z kosza

- Na pulpicie kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie Kosz.
- Zaznacz elementy, które mają być odzyskane.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na jednym z zaznaczonych elementów.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie PRZYWRÓĆ.
- Naciśnij przycisk **Zamknij**, by zamknąć Kosz.



Rysunek 2.4.3. Przywracanie elementu

2.4.3. Opróżnianie Kosza

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na ikonie Kosz.
- Kliknij *Opróżnij Kosz*.
- Kliknij przycisk Tak, potwierdzając opróżnianie Kosza.



Rysunek 2.4.4. Opróżnianie kosza

Temat 2.5: Eksploracja Windows za pomocą Eksploratora

Cele lekcji

Uczeń wykorzystując Eksplorator Windows

- umiejętnie porusza się po katalogach,
- potrafi tworzyć, przenosić, kopiować i usuwać foldery oraz pliki.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98.

Przebieg lekcji

2.5.1. Eksploracja

- Naciśnij przycisk **Start**, wybierz polecenie PROGRAMY, a następnie polecenie EKSPŁORATOR WINDOWS.
- Klikając na ikonach dysków i folderów przejdź do szukanego folderu. Aby wyświetlić lub schować podfoldery danego folderu, kliknij odpowiednio na plusie lub minusie.

- Aby zobaczyć w prawym oknie zawartość jakiegoś folderu, zaznacz ten folder.



Rysunek 2.5.1. Eksploracja Windows

2.5.2. Przenoszenie i kopiowanie plików i folderów

- Rozwiń gałąź dysku i foldery tak, aby wyświetlić folder zawierający pliki i foldery, które mają być przeniesione lub skopiowane.
- Zaznacz folder, aby wyświetlić jego zawartość w prawym oknie.
- Zaznacz wybrane pliki lub foldery.
- Naciśnij prawy przycisk myszy i trzymając go, przeciągnij pliki lub foldery do folderu docelowego.
- Z menu podręcznego wybierz polecenie PRZENIEŚ TUTAJ lub KOPIUJ TUTAJ.

2.5.3. Tworzenie folderu

- Wybierz dysk lub folder, w którym ma być umieszczony nowy folder.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pustym miejscu w prawym oknie.

- Z menu podręcznego wybierz polecenie NOWY ELEMENT.
- Wpisz nazwę nowego folderu i naciśnij klawisz Enter.

2.5.4. Usuwanie pliku lub folderu

- W prawym oknie zaznacz plik lub folder do usunięcia.
- Naciśnij klawisz Delete.
- Naciśnij klawisz **Tak**, aby usunąć element i przenieść go do kosza.

III. DOSTOSOWANIE WINDOWS 98 DO WŁASNYCH POTRZEB

Temat 3.1: Zmiana wyglądu Pulpitu

Cele lekcji

Uczeń:

- potrafi zmienić tło oraz wygaszacz ekranu według własnego upodobania,
- w umiejętny sposób dobiera kolorystykę pulpitu i okien,
- potrafi użyć dowolnego obrazu jako tła pulpitu.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, foliogram.

Przebieg lekcji

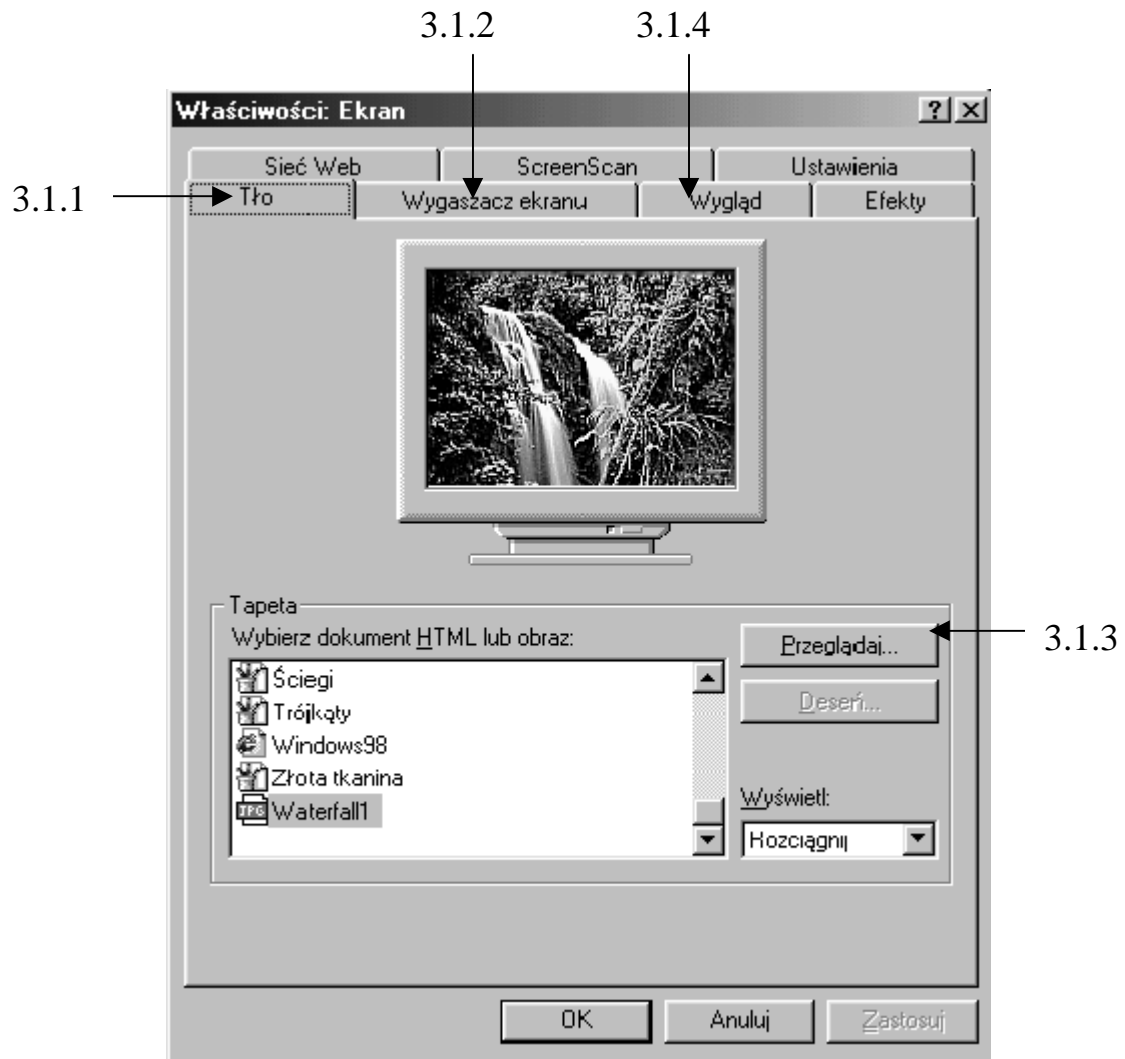
3.1.1. Wybieranie tła Windows 98

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pustym miejscu na Pulpicie i z menu podręcznego wybierz WŁAŚCIWOŚCI.
- Wyświetl kartę **Tło**.
- Przewiń listę opcji w polu **Tapety** i wybierz odpowiedni wzór.
- Naciśnij OK.

3.1.2. Wybieranie wygaszacza ekranu

- Kliknij prawym przyciskiem myszy pusty obszar na Pulpicie.
- Wybierz WŁAŚCIWOŚCI.
- Kliknij kartę **Wygaszacz ekranu**.
- Kliknij wybrany wygaszacz.
- Kliknij przycisk **Ustawienia** - wybierz odpowiednie.
- Kliknij OK.

- W polu **Czekaj** wprowadź liczbę minut, podczas których komputer powinien być nieaktywny, żeby został uruchomiony wygaszacz ekranu.
- Kliknij OK.



Rysunek 3.1.1 Okno dialogowe Właściwości: Ekran

3.1.3. Używanie obrazu jako tła pulpitu

- Wyświetl okno dialogowe *Właściwości: Ekran* z aktywną kartą *Tło*.
- Kliknij przycisk **Przełączaj**.
- Wybierz i zaznacz rysunek, który chcemy wyświetlić.
- Na liście **Wyświetlaj** zaznacz jedną z następujących opcji:
 - *Sąsiadująco* wypełnia cały Pulpit kopiami rysunku;

- **Wyśrodkowane** umieszcza jedną kopię rysunku na środku Pulpcitu;
- **Rozciągnij** powoduje rozciągnięcie rysunku tak, aby wypełnił cały Pulpit.

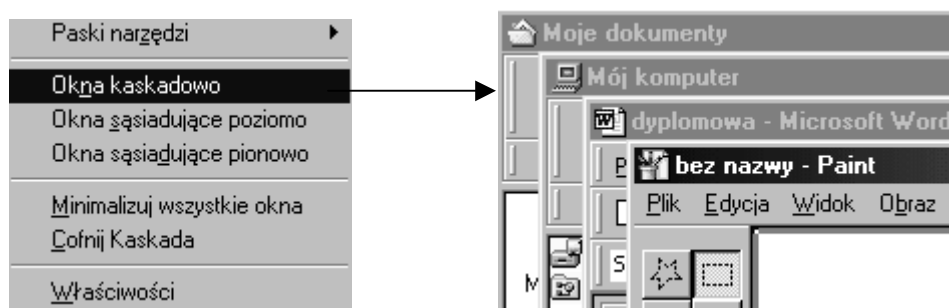
- Naciśnij przycisk OK.

3.1.4. Modyfikowanie kolorystyki Pulpcitu

- Wyświetl okno dialogowe *Właściwości: Ekran*.
- Kliknij kartę **Wygląd**.
- Przewiń listę opcji w polu **Schemat** i wybierz odpowiednią barwę.
- Kliknij przycisk **Zastosuj**.
- Kliknij przycisk OK.

3.1.5. Rozmieszczenie otwartych okien na Pulpcicie

- Zminimalizuj wszystkie niepotrzebne okna.
- Wskaż puste miejsce na Pasku zadań Windows i kliknij prawym przyciskiem myszy.
- Aby rozmieścić wszystkie otwarte okna wybierz polecenie:
 - OKNA KASKADOWO
 - OKNA SĄSIADUJĄCE POZIOMO
 - OKNA SĄSIADUJĄCE PIONOWO.



Rysunek 3.1.2 Kaskadowe rozmieszczenie okien

Temat 3.2: Dostosowywanie do własnych potrzeb menu Start i Paska zadań

Cele lekcji

Uczeń:

- potrafi usunąć, przesunąć i dodać element do menu Start,
- przenosi programy z menu na pulpit,
- dodaje lub usuwa programy do paska zadań według własnych potrzeb,
- ukrywa lub wyświetla pasek zadań.

Metoda lekcji

- Wykład, pokaz, ćwiczenia.

Środki dydaktyczne

- Stanowisko komputerowe, system operacyjny Windows 98, foliogram.

Przebieg lekcji

3.2.1. Zmiana zawartości menu START

Dodawanie elementu

- Użyj Eksploratora Windows lub ikony Mój komputer do odszukania elementu, który chcesz dodać.
- Przeciagnij element na przycisk **Start** i nie puszczając przycisku myszy poczekaj w tym położeniu na otwarcie menu START.
- Wykonaj jedną z następujących czynności:
 - Przeciagnij element na górną część menu,
 - Przeciagnij element, wskaż menu PROGRAMY, przeciagnij element na jedno z podmenu aż do osiągnięciażądanego położenia.

Przesuwanie elementu

- Otwórz menu START oraz podmenu i znajdź element, który chcesz przesunąć.

- Przeciągnij element w nowe miejsce.

Usuwanie elementu

- Otwórz menu START oraz podmenu i znajdź element, który chcesz usunąć.
- Kliknij prawym przyciskiem myszy na elemencie i z menu podręcznego wybierz polecenie USUŃ.
- Potwierdź zamiar usunięcia elementu.

Przenoszenie programów w menu na Pulpit

- Kliknij przycisk **Start**.
- Umieść wskaźnik myszy nad wybranym programem, naciśnij i przytrzymaj lewy przycisk myszy, a następnie przeciągnij skrót w puste miejsce na Pulpicie.
- Kliknij Pulpit - menu zostanie zamknięte.

3.2.2. Praca z Paskiem zadań

Ukrywanie Paska zadań

- Kliknij prawym przyciskiem myszy na pustym polu na Pasku zadań i z menu podręcznego wybierz WŁAŚCIWOŚCI.
- Zaznacz pole wyboru **Autoukrywanie**.
- Zaznacz inne opcje, które chcesz zastosować.
- Naciśnij przycisk OK.

Wyświetlanie Paska zadań

- Wskaż myszą krawędź ekranu, przy której jest ukryty pasek - zostanie wyświetlony.

Dodawanie programów do Paska zadań

- Kliknij przycisk **Start**, wybierz program, który chcesz dodać do Paska zadań.
- Przeciągnij prawym przyciskiem myszy na pasek narzędzi *Szybkie uruchamianie* na pasku zadań.

- Zwolnij prawy przycisk myszy.
- Kliknij **Utwórz skrót** tutaj.

Usuwanie ikony programu z Paska zadań

- Na pasku zadań, na ikonie kliknij prawym przyciskiem myszy.
- Kliknij **Usuń**.
- Potwierdź usunięcie kliknięciem - **Tak**.

PODSUMOWANIE

Windows 98 oraz jego poprzednik Windows 95 są obecnie najbardziej rozpowszechnionymi i używanymi systemami operacyjnymi w szkołach. Różnice pomiędzy wersją okienek 95 a 98 są nieznaczne. Większość istotnych funkcji dodanych do wersji 98 była już dostępna także w ostatniej wersji Windows 95:

- obsługa portów USB - nowy standard portu znacznie szybszy od standardowych portów szeregowych i równoległych, do którego można podłączyć klawiaturę, mysz, skaner, monitor itd.,
- partycje FAT-32.

Część funkcjonalności można było także uzyskać po zainstalowaniu Internet Explorera 4.0:

- uruchamianie aplikacji jednym kliknięciem,
- aktywny desktop - możliwość położenia na pulpicie informacji pobieranych na bieżąco z WWW jak np. mapy pogody,
- dostosowywalny pasek zadań - możliwość tworzenia własnych pasków ikon do uruchamiania aplikacji lub ładowania dokumentów bez potrzeby chodzenia po menu *Start*,
- zarządzanie zasobami z przeglądarki - wykorzystanie funkcjonalności przeglądarki do poruszania się po zasobach komputera z wykorzystaniem pomocnych przycisków *Dalej* i *Wstecz*.

Windows 98 dodaje tylko kilka nowych funkcji, z których korzystają raczej użytkownicy zaawansowanych aplikacji multimedialnych:

- obsługa napędu DVD,
- obsługa tunera TV.

Ma też wbudowanych kilka przyjemnych funkcji porządkujących pracę w systemie:

- Windows Update - łączenie ze specjalną stroną WWW Microsoftu z dostępnymi poprawkami dla Windows 98

- Porządkowanie dysku - program pozwalający na czyszczenie plików tymczasowych, buforowanych stron WWW i innych niepotrzebnych elementów
- Kontroler plików systemowych - wyszukiwanie brakujących lub uszkodzonych plików systemowych oraz innych elementów i przywracania oryginalnych wersji
- Kontroler Rejestru - tworzenie automatycznie kopii rejestru i naprawianie jego błędów.

Po za tym system ten jest składnicą wszelkiego rodzaju wodotrysków w postaci wyskakujących menu, opisów czy okienek. Takie efekty wizualne cieszą na początku jednak w końcu zaczynają męczyć, nie tylko użytkownika, ale i procesor. Można się z nimi uporać - wyłączając je.

Standardowe urządzenia systemowe wbudowane w system Windows 98, mogą również rozczarować użytkownika tym, że działają zbyt wolno, pomimo wielu posiadanych funkcji. Dla niektórych niedogodny może stać się też brak zaawansowanej konfiguracji poszczególnych elementów obsługiwanych przez system, wynikiem tego jest częste „zawieszanie się” systemu.

Mimo drobnych wad Windows 98 jest dość dobrym systemem i może śmiało konkurować z wieloma systemami operacyjnymi dla komputerów osobistych.

LITERATURA

1. Roman Nowak, Marcin Moskwa: Microsoft Windows 98 krok po kroku.
Wydawnictwo „RM sp. z o.o.”, Warszawa 1998-08-19.
2. Jerry Joyce, Marianne Monn: Microsoft Windows 98 z marszu.
WYDAWNICTWO „Prószyński i S-ka S.A.”, Warszawa 1998.
3. Zdzisław Dec, Robert Konieczny: ABC...komputera 2000.
Wydawnictwo „Edition 2000”, Kraków 2000.
4. Zdzisław Nowakowski, Witold Sikorski: Informatyka bez tajemnic, część I - Obsługa mikrokomputerów.
Wydawnictwo „Mikom”, Warszawa, lipiec 1998.
5. Michael B. Karbo: Windows 98 - samouczek dla każdego, kurs podstawowy.
Wydawnictwo „Egmont Polska sp. z o.o.”, Warszawa 1999.
6. Informatyka 2000: Poradnik metodyczny dla nauczycieli szkoły podstawowej.
Wydawnictwo „Czarny Kruk”, Bydgoszcz 2000.
7. Informatyka 2000 - szkoła podstawowa, gimnazjum: Program nauczania informatyki.
Wydawnictwo „Czarny Kruk”, Bydgoszcz 1999.