

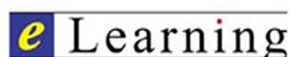


powered by microcosmi

member countries



The project has received funding from the Community and operates with the support of the European Commission.



UČBENIK ZA VNUKE-MENTORJE



UČBENIK ZA VNUKE-MENTORJE

Projekt Stari starši in vnuki

Avtorji

Gilberto Collinassi - Net Learning ENAIP FVG
Andrea Musi - Net Learning ENAIP FVG
Barbara Lavallo - Net Learning ENAIP FVG
AIM - Associazione Interessi Metropolitani

Izvirnik

Verzija 04

Net Learning ENAIP FVG

Datum začetka: 2. julij 2007

Zadnja dopolnitev: 27. julij 2007

Prevod: Darja Pretnar

Copyright © 2007 - ENAIP Friuli Venezia Giulia
Via Leonardo da Vinci, 27
33037 Pasian di Prato (UD) - Italija
Telefon: 0432 693611 - Faks: 0432 690686
E-pošta: netlearning@enaip.fvg.it
Spletna stran: <http://www.microcosmi.org>

Vsebina

Prvi stik z računalnikom	stran	4
Kako prižgati in ugasniti računalnik	stran	5
Operacijski sistem	stran	6
Miška	stran	8
Strojna oprema	stran	9
Internet	stran	11
Brskalnik Internet Explorer 7	stran	12
Iskalniki	stran	14
E-pošta	stran	16
Uporabne informacije o Gmail-u	stran	17

Prvi stik z računalnikom

Da bi prvi stik z računalnikom približali in olajšali vsem, ki še nikoli niso imeli priložnosti rokovati z računalnikom, moramo napredovati korak za korakom in obenem paziti, da ključnih vidikov in tem, ki so za začetnike izjemno pomembne, ne štejejo za same po sebi umevne.

Kratki priročnik vam ponuja nekaj namigov, ki jih morate mentorji posredovati novim uporabnikom interneta, da se bodo v to avanturo podali samozavestno in z navdušenjem.

Neizogibne tehnične izraze, ki so ponavadi v angleščini, bo treba razložiti na preprost način in jih nekajkrat ponoviti, preden bodo postali del besedišča, ki ga uporablja začetnik.

Poleg tega je pomembno, da **govorite počasi** in posebno pozornost posvečate odzivom svojega občinstva: starejši pogosto neradi pokažejo svoje dvome, zato boste morali sami paziti, kdaj je primeren in pravi trenutek, da ponovite razlago. Vaša odločitev naj temelji na pozornem opazovanju obraznih izrazov ali znakov, ki kažejo na nelagodnost ali dolgočasje.

Nikoli ne pozabite, da morate na **vprišanja odgovarjati** čim bolj jasno in preprosto. Odgovor na vprašanje lahko odložite, če se boste z isto temo ukvarjali kasneje med učno uro.

Priporočljivo je, da koncepte, s katerimi se udeleženci programa v svojem vsakodnevnem življenju ne srečujejo, prikažete s pomočjo resničnih primerov in metafor: Tako na primer iskalnik lahko primerjate z izurjenim knjižničarjem, ki zna najti pravo knjigo (spletno stran) na internetu (knjižnici) po tematiki, ki jo knjiga pokriva (ključne besede).

Pri razlagi sledite vsebini učbenika, ki ga imajo tudi stari starši. V učbeniku bodo lahko po končani učni uri poiskali dodatne informacije in tako dobili boljši vpogled v obravnavane teme.

Kako prižgati in ugasniti računalnik

V fazi **zagona** pomagajte svojemu učencu najti pravo stikalo, ki prižge računalnik. Pogosto kovinske in plastične škatle, v kateri so različne komponente računalnika, niti ni lahko najti.

Potem ko ste prižgali računalnik, učencem povejte, da ima tudi **monitor** svoje stikalo, ki običajno ni enako tistemu za računalnik. Pokažite učencem, kako naj najdejo to stikalo na monitorju, in prižgite monitor.



Monitor



Ohišje

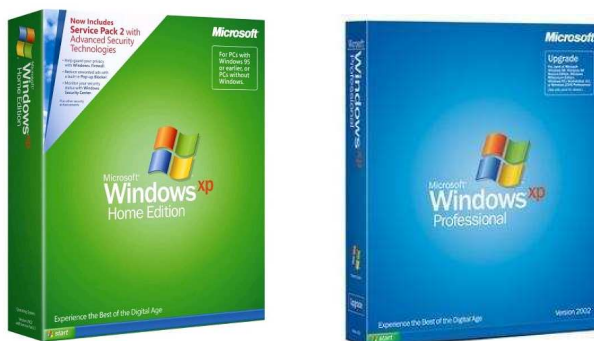
Če ima računalnik tudi **rezervno baterijo**, razložite, za kaj se ta uporablja (da sistem deluje še nekaj minut po prekinitvi električne energije, tako da ima uporabnik čas, da računalnik pravilno izklopi, ne da bi izgubil podatke).

Izkoristite to priložnost in pokažite, kako pravilno ugasniti računalnik s postopkom, ki ga predvideva operacijski sistem (ste opazili kaj čudnega pri sistemu Windows?). Sistem se izklopi s pritiskom na gumb "Start"). Razložite, da izklop računalnika s stikalom na ohišju lahko okvari vsebino diska in povzroči izgubo pomembnih podatkov.

Udeležencem programa povejte tudi, da včasih računalnik obvisi in za izklop nimamo druge možnosti, kot da pritisnemo gumb za ponovni zagon ("Reset").

Operacijski sistem

Udeležencem programa razložite, da morajo, preden začnejo z delom, počakati nekaj časa, da operacijski sistem, kot imenujemo programsko opremo, ki je neobhodna za delovanje računalnika, zaključi predhodne operacije za **pravilno nalaganje v pomnilniški sistem**. Navedite nekaj splošnih podatkov o operacijskih sistemih, pri čemer izhajajte iz naslednjih elementov:



Operacijski sistem, ki ga uporabljamo, je **Windows XP**. Windows (v slovenščini Okna), je dobil svoje ime zahvaljujoč vmesniku (to je izgledu, ki ga uporablja, da uporabniku prikaže zeleno informacijo), ki uporablja oknom podobne okvirčke, ki se odpirajo in zapirajo glede na uporabnikove zahteve.

Na tej točki razlage odprite okno programa in ga pokažite tečajnikom. Natančno opišite vlogo gumba in šele potem s klikom nanj pokažite, kako deluje. Udeleženci tečaja aktivnost, povezano s pritiskom na gumb, težje razumejo, če kliknete na gumb medtem ko govorite: **ne pozabite, da opis dejanja ne sme nikoli sovpadati z dejanjem samim.**

Jasno razložite, iz česa je sestavljena kontrolna vrstica: vsako okno ima kontrolno vrstico na vrhu in v desnem kotu vsake vrstice so vedno trije gumbi (glej odstavek o miški). Lahko so različnih oblik, glede na verzijo Oken, ki jo imate.



- prvi gumb (pomišljaj) zmanjša okno na velikost ikone, kar pomeni, da le-to postane majhen pravokotnik, ki se nahaja ob spodnjem robu zaslona.
- drugi gumb (enojni ali dvojni okvirček) spreminja velikost okna: če okno zapolnjuje celoten ekran, ga zmanjša, če pa je okno majhno, ga poveča, tako da zapolnjuje celoten ekran

- tretji (simbol X) zapre okno ter program, s katerim je povezan (in katerega rezultati so bili prikazani v oknu).

Udeleženci programa naj vadijo zapiranje in zmanjševanje/večanje oken, da se navadijo na te operacije.

Prvo okno, ki se pojavi ob zaključku programskega zagona ("boot"), je namizje (**desktop**). Dejansko moderni računalniki uporabljajo metaforo "namizja", da uporabnikom omogočijo organizirati informacije na diske, kot da bi bili listi papirja ali mape na delovni mizi v pisarni.

Računalnik na namizju pokaže nekaj majhnih slik, ki jim pravimo ikone. Ikone predstavljajo povezave (**linke**), ki so v bistvu vrata za dostopanje do uporabljenih programov, ali **datoteke**, ki vsebujejo podatke (npr. slike, dokumente, pesmi, razpredelnice, itd.) ali **mape**, v katere razvrščamo in shranjujemo mnoge dokumente, ki bi čez čas preplavili našo mizo, in tako ohranjamo mizo lepo pospravljeno.

Miška

Če znate prehajati med ikonami in okni, to pomeni, da znate uporabljati miško, posebno vhodno napravo (enota, povezana z računalnikom, ki omogoča računalniku sporazumevanje in prejemanje informacij iz zunanjega okolja). **Učencem pokažite, kje je puščica**, ki kaže položaj miške na ekranu in jim pokažite, kako se ta odziva na vsak premik naprave v aktivnem oknu (tisto okno med vsemi na ekranu, ki je povezano z miško v tem točno določenem trenutku).

Uporaba miške je na začetku zahtevna, zato je toliko bolj pomembno, da nekaj minut posvetimo začetniku in mu pomagamo dlan pravilno namestiti:

- zapestje je sproščeno in počiva na mizi;
- dlan mehko pokriva spodnji del miške (katere oblika ni naključna);
- kazalec je pripravljen, da bo kliknil (hitro pritisnil) levi gumb miške;
- miška se pomika po podlogi v štirih smereh (gor, dol, levo, desno).



Opazujte učenca, ko uporablja miško, da boste lahko po potrebi popravili položaj dlani. Nato mirno prikažite delovanje levega gumba miške, kot bomo razložili kasneje, in pustite tečajnike, da vadijo odpiranje in zapiranje oken. Ne priganjajte jih.

Ko miško premaknemo in puščico nastavimo na ikono, lahko z enim klikom izberemo želeni predmet. Z dvojnimi klikom pa lahko odpremo program, datoteko ali mapo, ki ga predstavlja ikona.

V oknih se pogosto nahajajo gumbi ali majhne ikone, ki se posvetijo, ko gremo z miško čeznje. Če želimo opraviti funkcijo, s katero so povezani, zadošča en levi klik.

Desni gumb miške uporabljamo, ko smo že izkušeni, za priklic vsebinskega menija, ki vsebuje mnogo uporabnih funkcij.

Učence opozorite na zabavne igre kot so Solitaire, Minesweeper in druge, ki jih udeleženci programa lahko igrajo doma in tako postajajo vse bolj pri uporabi miške.

Strojna oprema

Ni nam treba vedeti, kaj so elektronske komponente (strojna oprema) računalnika, da bi ga znali uporabljati, a hiter pregled lahko uporabniku pomaga, da se počuti bolj seznanjenega in samozavestnega, predvsem ko kupuje računalnik zase. Zato se lahko nasveti glede strojne opreme izkažejo za zelo koristne: svojo učno uro lahko osnujete na naslednjih temeljnih pojmi.

V ohišju je elektronsko vezje, matična plošča, kjer so vse nameščene vse komponente, ki jih računalnik potrebuje za delovanje.

Glavne komponente so:

- **mikroprocesor**, ki ga lahko opišemo kot možgane sistema (npr. mikroprocesorji zadnje generacije Core 2 in l'AMD Athlon 64);
- hitri začasni spomin (RAM), ki ga procesor uporablja med delovanjem (kapaciteta začasnega spomina pri najnovejših računalnikih je med 1 in 2 gigabajta). Na tej točki lahko, če tečajniki kažejo zanimanje, razložite, da je bajt (byte) merska enota količine podatkov; 1 gigabajt ali 1 GB je enako milijardi bajtov, medtem ko druga uporabljena enota, megabajt ali MB, ustreza milijonu bajtov.
- **trdi disk** je nizko-hitrostni spomin, v katerem so nameščeni programi in kamor se shranijo vsi podatki, ki jih ni treba izbrisati, ko izklopimo računalnik;
- različne plošče, ki poganjajo naprave (npr. video plošča, ki poganja monitor, mrežne naprave za priključitev na internet, ipd.)

Na sprednji strani ohišja lahko vidite režo za pogon DVD ali CD predvajalnika.

Pogon z DVD lahko bere tudi CD plošče, vendar ne obratno. Opozorite tečajnike, da so DVDji in CDji na videz enaki, edina razlika med njimi je v količini podatkov, ki jih lahko vsebujejo: 700 MB (ali 0,7 GB) za CD, 4,5 ali 9 GB za DVD.

Pokažite, kje je predal pogona in kateri gumb ga odpira; odprite predvajalnik in, če imate pri sebi CD, pokažite tečajnikom, kako vstaviti CD v pogon, drugače pa jim razložite, kako naj to storijo.

Ne pozabite dodati, da namesto običajnih predvajalnikov najnovejši računalniki že ponujajo »pekače«, ki berejo in shranjujejo podatke na zapisljive CD in DVD plošče.

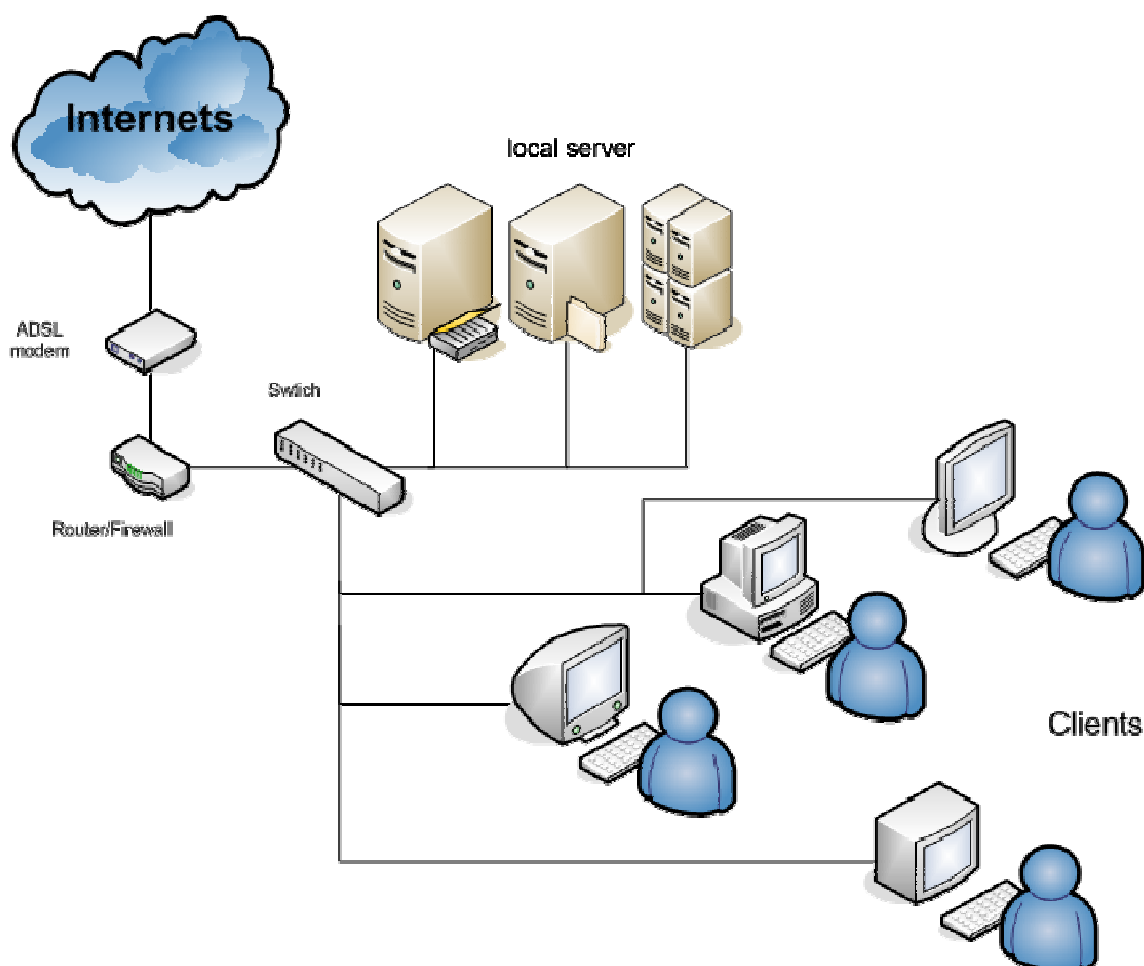
Na zadnji strani ohišja (pokažite) so **porti** (vtičnice), ki jih uporabljamo za priključitev perifernih naprav kot so tipkovnica, miška, monitor, tiskalnik, optični bralnik

(scanner), zvočniki, slušalke, mikrofoni, video kamera (webcam), spominske naprave (kot npr. popularni *pendrive* ali USB pogoni).

Internet

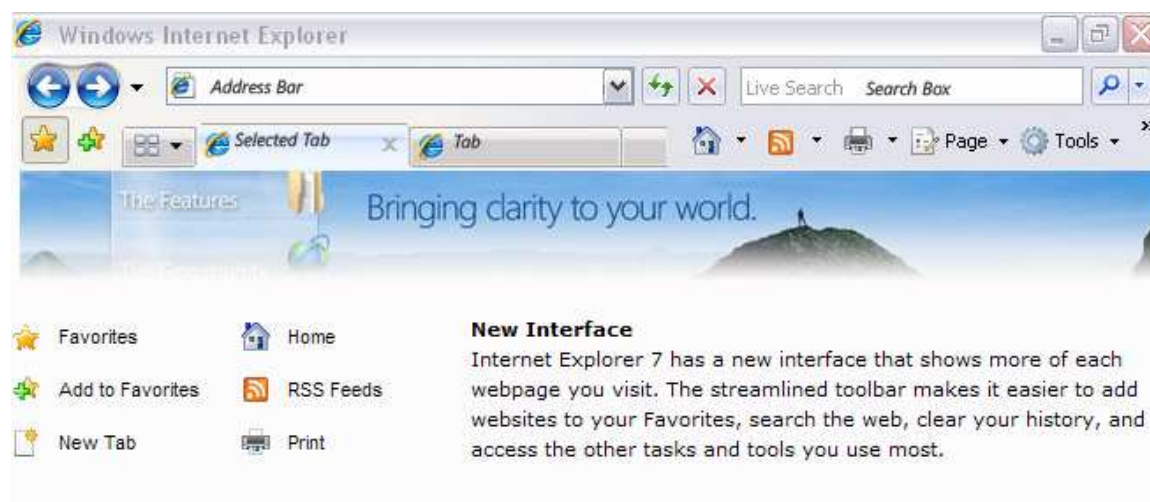
Zanimanje svoje publike spodbudite s primeri brezštevilnih dejavnosti, ki jih lahko opravljamo zahvaljujoč računalnikom, pri čemer naj ti primeri temeljijo na vaših osebnih izkušnjah. Nato se osredotočite na funkcijo, ki je v zadnjih letih predmet nenehnega razvoja in širitve: **brskanje po internetu**.

Internet opišite s preprostimi besedami. Na primer: "Internet sestavlja ogromno število računalnikov, ki se nahajajo prav na vseh koncih sveta in so med seboj povezani preko telefonskih omrežij, ki lahko izmenjujejo podatke 24 ur dnevno, vsak dan, in brezplačno (razen stroškov telefonskega klica za povezavo)".



Velika količina podatkov, ki so na razpolago na internetu, je razdeljena na lokacije (podobno kot knjige v knjižnici): po tej džungli podatkov se orientiramo s pomočjo posebej za ta namen razvitih programov - brskalnikov. Zahvaljujoč iskalnikom (ki lahko razlikujejo med spletnimi mesti (spletišči) glede na njihovo vsebino) nam brskalniki omogočajo, da tisto, kar nas zanima, najdemo v vsakem trenutku.

Brskalnik Internet Explorer 7



Ko opisujete **internetne povezave**, od odpiranja brskalnika in njegovih glavnih funkcij, prosim upoštevajte učbenik za osnovno brskanje po internetu, ki so ga prejeli stari starši.


Na tej stopnji usposabljanja mora udeleženec programa znati uporabljati miško. Ne pozabite, da se je ta oseba prvič srečala z osebnim računalnikom in je zato povsem normalno, da jo je strah, predvsem tega, da bo naredila kako nepopravljivo napako. Zato začetnikom vedno zagotavljajte, da med uporabo programa Internet Explorer nikakor ne morejo poškodovati računalnika in na njem shranjenih podatkov.

Na primerih na kratko razložite, da ima vsaka internetna stran svoj naslov, ki jo ločuje od milijard drugih strani, ki že obstajajo in katerih število se nenehno povečuje.

Če želite priti do strani, katere naslov poznate (primere spletnih naslovov udeleženci program lahko poiščejo v časopisih in na TV), je dovolj, da naslov pravilno vtipkate v iskalni niz in pritisnete tipko "Enter" na skrajnem desnem robu tipkovnice (pokažite).

Ko se odpre prva stran (domača stran) spletišča, lahko uporabite miško vsakič, ko se puščica med pomikanjem po zaslonu spremeni v majhno "roko". Na tej točki razložite, da "roka" pomeni, da se na tej točki nahaja povezava z drugo spletno stranjo na istem spletišču ali da je mogoče odpreti drugo spletišče.

Najbolje je, da udeležencem takoj, ko se začnejo prvič "igrati" z internetom in brskati po njem, posredujete seznam zanimivih spletišč, da lahko vadijo vpisovanje naslovov v

naslovno vrstico. S tipkama  lahko vadijo tudi premikanje med stranmi, ki so jih že obiskali.

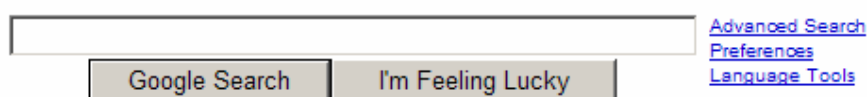
Tej vaji je priporočljivo nameniti vsaj 15 minut časa, saj je za udeležence programa ključnega pomena: potrebovali bodo vašo pomoč, a vseeno se poskusite držati v ozadju. **Naj se udeleženci učijo iz lastnih napak. Pripravljene bodite, da boste pomagali, vendar ne posegajte v njihov „prostor“.**

Ko udeleženci programa znajo uporabljati miško in internetne strani, se lahko posvetite iskalnikom.

Iskalniki

Spletni iskalniki so v bistvu spletne strani, ki vam pomagajo najti strani, ki vas zanimajo, četudi ne poznate njihovih naslovov. Obstajajo različni iskalniki, vendar je danes najpopularnejši Google™ (www.google.com).

Priporočamo, da uporabljate ta iskalnik tudi vi, ker je na voljo v vseh jezikih in ker je Googlova spletna stran zaradi preproste in pregledne zasnove idealna za začetnike. Na zaslonu se pokaže bel okvirček, kamor se vpiše iskalni niz: to so ključne besede, ki jih uporabnik izbere glede na temo, ki jo želi najti.



Poudarite (spet in spet) razliko med naslovnim nizom programa Internet Explorer, kamor uporabnik lahko vpiše le celotni naslov spletne strani (npr. www.geengee.eu), in iskalnim nizom iskalnika, kamor je treba vpisati besede v želenem jeziku, s presledki.



Opravite nekaj iskanj, in tako pokažite, kako pomembna je izbira besed: izraz, ki je preveč splošen (npr. torta) bo prinesel ogromno število rezultatov (več kot 133.000 najdenih strani), in vsako preučevanje teh strani je nemogoče. Niz besed, ki je predolg (npr. torta lešnik čokolada mleko jajca mandlji liker), pa iskanje preveč omeji in kaj lahko se na zgodi, da iskanje ne prinese zelenih rezultatov.

Z nekaj več izkušnjami bodo udeleženci sami znali najti srednjo pot, ki uporabniku omogoča, da najde povezave do zanj pomembnih strani v le nekaj sekundah (npr. torta čokolada lešniki). Ponudite nekaj primerov: iskanje lahko začnete s splošnim izrazom in nato dodajate bolj specifične izraze, da zožite rezultate iskanja.

Udeležence programa prosite, naj naštejejo nekaj tem, ki jih zanimajo, nato pa skupaj izberite besede za iskalni niz, da lahko ponudite nekaj svojih predlogov.

Še enkrat poudarite, da so vaja in izkušnje tu ključnega pomena in jih ne more nadomestiti noben tečaj in noben priročnik.

Uporabnik mora najprej vtipkati naslov zelenega iskalnika v naslovno vrstico brskalnika (v spodnji tabeli so navedeni najpopularnejši)

iskalniki	www.google.com
	www.yahoo.com
	www.altavista.com
	www.najdi.si
	www.matkurja.com

E-pošta

Opišite načelo delovanja elektronske pošte. Udeležence programa predvsem opozorite na to, da pošiljanje in sprejemanje elektronskih sporočil ni možno brez internetne povezave.

Opozorite na programe, ki so namenjeni prav urejanju elektronske pošte, npr. Gmail. Udeležencem programa pojasnite, da morajo, preden lahko uporabljajo take programe, oblikovati svoj elektronski naslov.

Z vašo pomočjo ali s pomočjo izkušenega uporabnika elektronske pošte bodo udeleženci programa lahko ustvarili svoj račun (ali register, običajno brezplačno) pri ponudniku tovrstnih storitev (podjetjih, ki ponujajo internetne povezave in poštno predale). Nato boste morali konfigurirati program elektronske pošte in od tega trenutka dalje bo tudi laični uporabnik lahko sprejemal in pošiljal elektronska sporočila na zelo preprost način.

Pomembno je, da udeležence programa opomnite, da elektronska sporočila prispejo v poštni predal naslovnika zelo hitro in brez stroškov (razen časa, ki je potreben za vzpostavitev povezave), kar pa ne pomeni, da naslovnik sporočilo tudi takoj prebere. Sporočilo je prebrano šele, ko se naslovnik odloči pregledati vsebino svojega poštnega predala.

Elektronskih naslovov ni težko razlikovati od spletnih naslovov, saj vsebujejo poseben znak @; udeležencem pazljivo pokažite, kako naj vtipkajo znak @ in dajte nekaj časa za vajo. Povejte, da je pri pisanju elektronskih naslovov treba biti zelo pazljiv (presledek se na primer nikoli ne uporabi), saj bo v nasprotnem primeru sporočilo dostavljeno napačnemu prejemniku, v najboljšem primeru pa se bo vrnilo k pošiljatelju.

Pravilo, ki ga je vredno upoštevati, je, da v vrstico Zadeva vedno vpišemo **predmet elektronskega sporočila**, da prejemnik s pomočjo tega lahko hitro loči zanimiva sporočila od nazaželene pošte (t.i. spam).

Nekaj časa namenite pošiljanju in prejemanju elektronskih sporočil: udeleženci programa jih lahko pošiljajo na lasten elektronski naslov ali soudeležencem tečaja. Kasneje vadite tudi pregledovanje poslanih sporočil, itd.

Ne pozabite omeniti pomembnega vidika elektronske pošte: od doma ali z računalnikov v službi, zaradi udobja in da bi prihranili stroške povezave, uporabljamo programe kot je Windows Mail, vendar zahtevajo začetno konfiguracijo.

Na tej točki udeležencem programa tudi pojasnite, da lahko svoj poštni predal pregledujejo tudi, če niso doma, če so na počitnicah v tujini in imajo možnost uporabiti osebni računalnik z internetno povezavo.

Če je spletni naslov npr. johndoe@alice, lahko sklepamo, da je ponudnik te storitve alice; ko odpremo spletno stran www.alice.it bomo, zahvaljujoč programu Internet Explorer, našli prostor za elektronsko pošto z dvema okvirčkoma, v katera vtipkamo uporabniško ime (npr. johndoe) in geslo (koda, ki jo izberemo ob prijavi, in ki ščiti poštni predal pred neželenim dostopom).

Ko ponudnik izvede postopek identifikacije, se pokaže stran tega poštnega predala, na kateri je mogoče brati prejeta sporočila in odgovarjati nanje.

V tem primeru aktivnosti potekajo on-line, zato je potrebna aktivna internetna povezava ves čas branja in pisanja sporočil.

Uporabne informacije o Gmail-u

Gmail je storitev spletne pošte, ki jo brezplačno ponuja **Google**. Zahvaljujoč Gmail-u lahko svoja sporočila, datoteke in najpomembnejše slike obdržite za vedno, lahko poiščete vse, kar vas zanima in predvsem v največji meri izkoristite inovativni pristop za branje in urejanje sporočil kot del pogovorov. Gmail vsebuje majhne in diskretne tekstovne oglase. Oglasi in z njimi povezani podatki se navezujejo na vaša sporočila, zato niso moteča, ampak se lahko celo izkažejo za koristna.



Poleg tega ima Gmail tudi funkcijo takojšnjega pošiljanja sporočil, zato ste lahko nenehno v stiku s svojimi prijatelji, ko klepetate z njimi v on-line klepetalnicah. Gmail je lahek za uporabo, učinkovit in celo zabaven. Je povsem nov način uporabe elektronske pošte. Ponazarja Googlovo filozofijo, preneseno v elektronsko pošto.

Udeležencem programa morate pojasniti, da lahko vsak poštni predal e-pošte sprejme določeno količino sporočil in, ko to mejo dosežete, zavrne nadaljnja sporočila. Zato je

pametno redno preverjati, koliko prostora imate še na razpolago in po potrebi izbrisati nezaželena sporočila.

Poskrbite, da imajo udeleženci programa pred seboj list papirja in pisalo, da bodo lahko takoj zapisali svoj elektronski naslov in izbrano geslo.

Na preprost način razložite, da je postopek registracije in ustvarjanja elektronskega naslova postopek, ki ga opravimo „enkrat za vselej“, da se bodo stari starši tako izognili postopku identifikacije in podpisovanja vsakič, ko bodo želeli preverili vsebino svojega poštnega predala.

POZOR:
tovrstna
nerazumevanja
so zelo pogosta!

Če Gmail uporabljamo z javnega računalnika, pa je priporočljivo, da računalniku ne dovolimo, da bi si “zapomnil” vaše podatke. Tako se boste izognili možnosti, a bi drugi ljudje dostopali do vašega poštnega predala.

Ko se boste ukvarjali s **priponkami**, si vnaprej pripravite nekaj datotek v velikosti nekaj Kb (besedilo ali slike), da ne boste izgubljali časa, ko boste po računalniku iskali primerne datoteke. Pomembno je, da starim staršem pomagata razumeti, da pripete datoteke ne smejo biti **preobsežne**.

Udeležence programa opozorite, da morajo pri pisanju naslovov, ki jih avtomatično dokonča program sam, paziti, da izberejo pravega naslovnika, saj so si posamezni naslovi lahko zelo podobni.

Pomembno je, da starim staršem razložite, da je treba **seznam naslovov redno urejati**. Seznam naslovov uporabniku prihrani mnogo časa, saj si zapomni naslove, ki jih bomo uporabljali v prihodnosti in shrani vsa sporočila, ki smo jih prejeli od določenega pošiljatelja (stika).

Stari starši naj takoj poiščejo ustrezne oznake in filter, da se bodo zavedali pomena teh orodij, ki se na prvi pogled morda zdijo preveč zapletena ali nepotrebna.

Filter takoj povežite z oznako in, če je mogoče, pošljite udeležencem elektronsko sporočilo s svojega računalnika med učno uro.

Z resničnim sporočilom boste lahko pokazali, kako naj oblikujejo oznako in filter, ki bo zbiral to sporočilo in vsa ostala, ki jim jih boste še poslali.

Starim staršem tudi pojasnite, da Koša ni treba prazniti. Sporočila se bodo avtomatično izbrisala po 30 dneh. Ta lastnost Koša omogoča, da sporočila, ki smo jih pomotoma poslali v Koš, še lahko obnovimo.

Pomembno je tudi, da sporočila redno arhiviramo, da predal prejetih sporočil ne postane prenapolnjen in ga je težko pregledovati.

POMEMBNO!

Napotki za poučevanje odraslih:

- Udobna namestitev (bodite pozorni na pravilno držo).
- Resolucija slike monitorja (vprašajte, če jih bolijo oči, če dobro vidijo detalje na monitorju). Lahko da boste morali nastaviti manjšo resolucijo na monitorju (kjer bo prikaz detaljev večji).
- Na začetku navedite vsebino in cilj snovi (predmeta obravnave).
- Upoštevajte izkušnje udeležencev in jih povezujte z vsebino.
- Uporabljajte čim več primerov, opise lastnih doživetij in izkušenj drugih.
- Poskrbite za sproščeno in dobro počutje.
- Spodbujajte postavljanje vprašanj.
- Vse čas poskušajte dobiti povratne informacije.

Evidenčni list

Moj elektronski naslov: _____

(primer: ime.priimek.gng@gmail.com)

Moje uporabniško ime: _____

Moje geslo: (najmanj 6 znakov) _____

Elektronski naslov »starega starša«: _____

Elektronski naslov predavatelja: ucitelj.saso@gmail.com

Termini srečanj z »starim staršem« in srečanj z predavateljem (govorilne ure);

Datum	Ura	Opombe