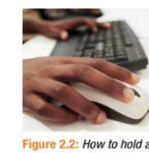








VAK EN GRAAD	Rekenaartoepassingstegnologie (RTT) Graad 10	
KWARTAAL 1	Week 2	
ONDERWERP	Hantering van 'n Rekenaar	
DOEL VAN LES	<ul style="list-style-type: none"> Aanskakeling van die rekenaar Die korrekte gebruik van die muis. Identifisering en verduideliking van die verskillende kenmerke van die tafelrekenaar. 	<ul style="list-style-type: none"> Gebruik van 'n tafelrekenaar Verduideliking die belangrikheid van korrekte postuur / liggaamshouding tydens rekenaar werk.
BRONNE	Papier bronne	Digitale bronne
	DBE Theory Textbook p1- 25 (Die boek is slegs in Engels beskikbaar)	Praktiese boek: https://wcedportal.co.za/eresources/88061 Teorie boek: https://wcedportal.co.za/eresources/88001
INLEIDING	<ul style="list-style-type: none"> Die hedendaagse leerder het heel moontlik al met 'n rekenaar gewerk of daarvoor opgelees. Rekenaars word daagliks in alle areas gebruik bv. In banke, skole, hospitale, en in mense se private wonings. Om rekenaarvaardig of -geletterd te wees is 'n belangrike vaardigheid, veral vir die wêreld van werk. 	
KONSEPTE EN VAARDIGHEDE	<ul style="list-style-type: none"> Skakel die Muis aan: Maak seker dat die rekenaar se kragkabel by die muurprop aangeskakel is. Druk die kragknoppie op die rekenaar om dit aan te skakel. By sommige rekenaars verlig die knoppie as die rekenaar aanskakel. Die rekenaar sal nou deur sy 'boot-proses' gaan. In die proses sal die rekenaar die Bedryfstelsel laai en seker maak dat elke komponent in 'n werkende toestand is. Wanneer die rekenaar klaar geboot het, sal die log-on skerm verskyn. Die aanlog-proses maak seker dat slegs geregistreeerde gebruikers tot die rekenaar toegang het. Indien jy die enigste gebruiker van 'n rekenaar is, sal die rekenaar reguit na die Desktop toe gaan wanneer die rekenaar aangeskakel word. Wanneer jy 'n rekenaar met ander deel, sal jy moontlik moet inteken op jou profile. Jy doen dit deur jou gebruikersnaam (login) en wagwoord(Password) in te sleutel. Die Desktop sal verskyn op die skerm sodra die rekenaar die login besonderhede aanvaar het. Gebruik van die Muis: Die muis is een van die hoof toevoertoestelle wat gebruik word om die GUI-koppelvlak van die rekenaar te kommunikeer. Wanneer jy die muis wil vashou, beweeg jou hand oor die muis en plaas jou wysvinger op die linkerkantse knoppie van die muis. Plaas jou duim en pinkie aan beide kante van die muis op die tafel/lessenaar. (sien die voorbeeld onder: 	



Die muis is by bestek (default) gestel vir 'n regshandige persoon met die primêre knoppie aan die linkerkant. Volgende is die basiese wat jy moet weet van die muis

Table 2.1: Basics of the mouse

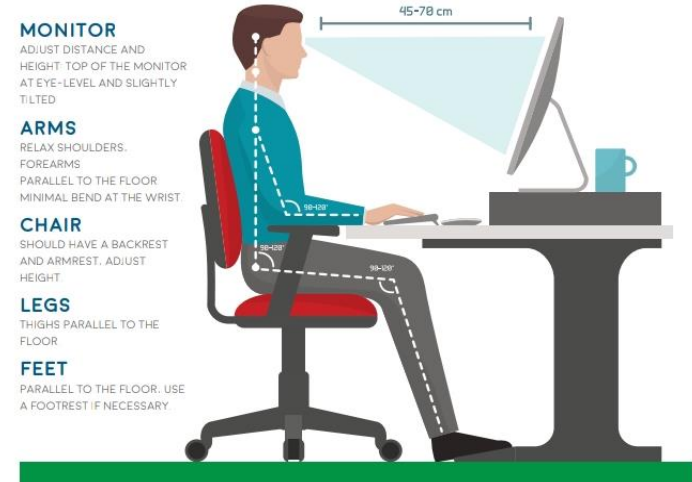
ACTION	IMAGE
When moving the mouse, you will see that you are moving a pointer or cursor on the screen.	
Depending on what you are doing, the shape of the cursor will change.	
With the hand icon, you can open a link on the internet.	
This icon shows that you must wait while the computer is doing a task.	

- **Gebruik van die sleutelbord:** Dit word hoofsaaklik gebruik vir die invoer van data soos letters, woorde, getalle en simbole in die rekenaar. Die druk van enige sleutel op die sleutelbord is 'n toevoer wat die rekenaar gebruik as data. Die basiese sleutelbord word genome die QWERTY-sleutelbord na aanleiding van die eerste ry sleutels op die sleutelbord.
- **Gebruik van die Desktop:** Dit is die eerste kerm wat jy sien sodra jou rekenaar aangeskakel word. Dit is 'n vertoonarea waar die gebruikerskoppelvlak objekte soos vensters(windows), menus en knoppies verskyn. Die belangrikste kenmerke/objekte van die Desktop is die Start knoppie, Taakbalkie en die Ikone. Elke rekenaar moet 'n Bedryfstelsel het. Die bedryfstelsel is die Stelselsagteware wat die gebruiker toelaat om met die rekenaar op die volgende wyses te kommunikeer:
 1. Dit bestuur die rekenaar se hardeware soos die invoer- en toevoertoestelle, netwerktoestelle sowels as die stoortoestelle.
 2. Dit verskaf 'n diens vir die hantering van die bestuur van addisionele sagtewaretoepassingsprogramme.
 3. Beheer die geheuetoekeening
 4. Verskaf die GUI (uitgespreek as "Gooney") – Grafiese gebruikerskoppelvlak . GUI laat gebruiker toe om te kommunikeer met en beheer van sagte- en hardeware deur gebruik te maak van gebruikers koppelvlak elemente soos menus, vensters en ikone. Dit beteken dat die program het grafiese kontroles wat deur die gebruiker geselekteer kan word deur gebruik te maak van 'n muis en sleutelbord.



Figure 2.3: QWERTY keyboard

- **Sosiale Implikasies:** Korrekte tikpostuur. Postuur word beskryf as die posisie waarin 'n persoon sy of haar liggaam hou wanneer hulle loop of sit. Die voor 'n rekenaar vir lang periodes, selfs met 'n Goeie postuur, kan lei tot moegheid en oogprobleme. Hieronder in die diagram is 'n voorbeeld van hoe om jouself te posisioneer sodat jou naeltjie in lyn is met die letter "H"



**AKTIWITEITE/
ASSESSERING**

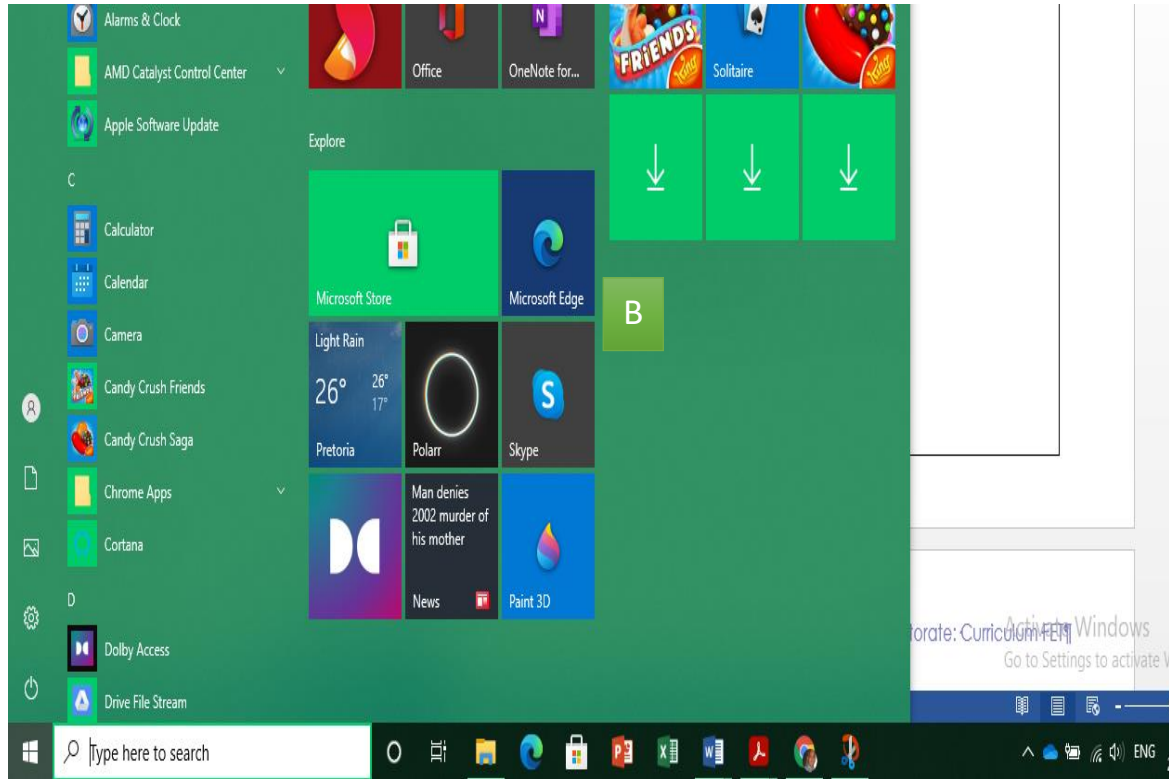
HERSIENINGSOEFENING

1. Wanneer jy werk op 'n rekenaar wat deur verskillende persone gebruik word sal jy gevra word om 'n gebruikersnaam (login) en wagwoord/password in te voeg. Gee twee redes waarom jy nooit jou wagwoord met ander persone moet deel nie. (2)
2. Pas die Muisaksie in kolom B met die verwagte uitkoms in kolom A. Skryf slegs die nommer in kolom A en die passende letter in kolom B neer. (4)

KOLOM A	KOLOM B
1. 1. Beweeg op en af in 'n webbladsy.	A. Klik op die linker muisknoppe
2. 2. Selekteer 'n ikoon op die Desktop.	B. . Dubbelklik op die linker muisknoppe.
3. 3. Open 'n Toepassings-program deur gebruik te maak van 'n ikoon.	C. Klik en inhou van linkerkantse muisknoppieterwyl muis beweeg word.
4. 4. Beweeg van 'n ikoon vanaf die een kant van die Desktop na die anderkant.	D. Vorentoe en agtertoe beweging van die rollerknoppe op die muis.

3. Beantwoord die volgende vrae oor GUI
 - 3.1. Waarvoor staan die akroniem GUI?
 - 3.2. Wat word die hoofskerm van van Windows 10 GUI genoem?
 - 3.3. Wat is die funksie van 'n ikoon?

4. Waarna verwys die pyltjie in die onderste hoek aan die linkerkant van die ikoon onder?
5. Bestudeer die diagram van die Windows 10 Desktop hieronder: en benoem die dele genommer A, B, C en D.



A

C

D



(1)

(4)

6. Bestudeer die ikoon hieronder en beantwoord die vrae wat volg:
 - 6.1. Watter toepassing word oopgemaak deur te dubbelklik op die ikoon hierbo?
 - 6.2. Verduidelik aan iemand wat nie bekend is met Windows 10 nie hoe jy die toepassing in 6.1 sal gebruik.
7. Verduidelik die verskil tussen 'Save' en 'Save As' van 'n dokument.
8. Noem 4 maniere hoe die gebruiker oogstremming kan verhoed wanneer hulle rekenaars gebruik.



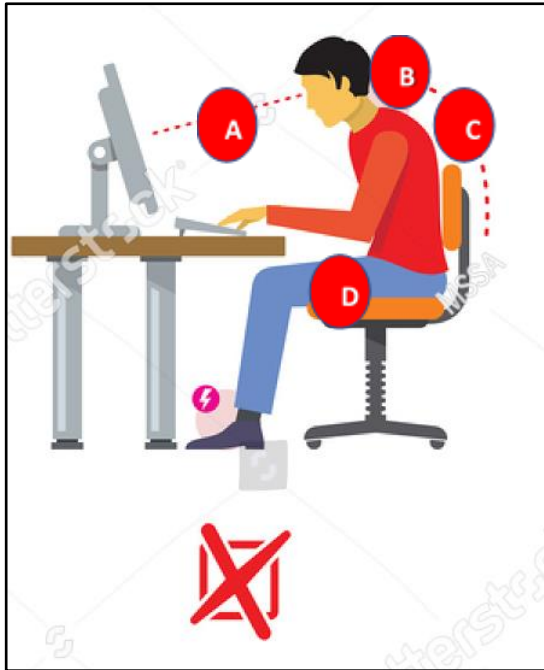
(1)

(3)

(2)

(4)

9. Gebruik die diagram oor goeie postuur by gebruik van die rekenaar hieronder en beantwoord die vrae.



- 9.1. Maak die gebruiker gebruik van Goeie postuur? (1)
- 9.2. Motiveer jou antwoord deur gebruik te maak van die letters in die diagram om jou te lei. (4)
- 9.3. Verduidelik waarom 'n goeie stoel belangrik is om die gebruiker te help om goeie postuur te handhaaf. (2)

Totaal: [32]

KONSOLIDASIE

- Leer hoe om rekenaar aan te skakel.
- Leer die basiese van die Desktop.
- Leer hoe om 'n muis en 'n sleutelbord te gebruik.
- Leer hoe om die korrekte postuur te handhaaf wanneer jy die rekenaar gebruik of slegs net stap.

WAARDES

Leerder sal die rekenaar van begin af korrek hanteer.
Die leerder sal beter omsien na hul rekenaar se sagteware en hardeware.