

Hello www!

Lekcja 10:

Czy to już koniec?

To już dziesiąte spotkanie w ramach naszej ścieżki. Podczas tych zajęć poświęcimy trochę czasu na dopracowanie strony i pokażemy ją światu!

Czas realizacji: 45 min (1 lekcja)

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- posługiwać się podstawowym słownictwem html
- znać sposoby publikowania stron w Internecie

Materiały pomocnicze:

- przeglądarki internetowe – kilka różnych.

Pojęcia kluczowe:

Debugowanie, serwer, domena.

Metody pracy:

- Wykład, dyskusja, prowadzenie
- Ćwiczenia praktyczne przy komputerze
- Prezentowanie efektów pracy
- Burza mózgów
- „Uczenie się przez osobiste doświadczenie – ograniczamy liczbę podawanych informacji do niezbędnego minimum i dążymy do tego, aby uczeń mógł rozpocząć samodzielną pracę” [A.Wałat, Wybrane problemy dydaktyki informatyki]

Treści programowe:

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy VII-VIII, informatyka:

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
 - 4) rozwija znajomość algorytmów i wykonuje eksperymenty z algorytmami, korzystając z pomocy dydaktycznych lub dostępnego oprogramowania do demonstracji działania algorytmów;
 - 5) prezentuje przykłady zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów.

W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice.

W szczególności programuje algorytmy z działu I pkt 2;

3) korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na potrzeby rozwiązywania problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:

- a) tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej,
- e) tworzenia prostej strony internetowej zawierającej: tekst, grafikę, hiperłącza, stosuje przy tym podstawowe polecenia języka HTML;
- 5) wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzysta z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

3) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy;
- 2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich;
- V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:
 - 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;
 - 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami;
 - 3) rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci

Przygotowania przed zajęciami:

Do tej pory udało nam się stworzyć prostą stronę www i rozbudzić ciekawość naszych uczniów. Wspomniane wcześniej zagadnienia były obszerne i zapewne większość uczniów pracowała nad stroną także poza zajęciami, w domu. Podczas tych zajęć dopracujemy naszą stronę i opublikujemy ją.

Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

To już ostatnie, dziesiąte spotkanie w ramach naszej ścieżki. Przed publikacją sprawdzimy, czy strona nie zawiera błędów...

Część zasadnicza

Zadanie 1:

Uczniowie uruchamiają swoje strony we wszystkich przeglądarkach zainstalowanych na komputerze. Następnie zamieniają się miejscami i sprawdzają strony innych grup pod kątem błędów.

W międzyczasie nauczyciel przemycy nowe słowo: debugowanie (czyli poprawianie błędów w oprogramowaniu).

Zadanie 2:

Uczniowie naprawiają błędy znalezione w zadaniu 1 i przystępują do wypełnienia kart samooceny, która znajduje się w załączniku

Karta samooceny

Tytuł strony:

Skład grupy:

Kryterium	Opis kryterium	Ile gwiazdek przyznajesz?	Co można jeszcze udoskonalić?
Kod strony	Strona posiada wszystkie niezbędne elementy, a żaden ze znaczników nie pojawia się po wyświetleniu w przeglądarce.	★ ★ ★ ★ ★ ★	
	W kodzie strony umieszczono nazwę strony oraz komentarze ułatwiające innym programistom pracę		
CSS	Kod zawiera odnośnik do pliku CSS, który jest poprawnie napisany.		
Obrazy	Wszystkie obrazy mają atrybuty src i alt.		
	Wszystkie obrazy pobrane z Internetu są pobrane legalnie, tam gdzie to powinno być podano autora/ źródło.		
Wygląd	Czy strona jest atrakcyjna wizualnie?		
	Czy znajdują się odnośniki do innych stron/ podstron?		
	Czy strona budzi pozytywne skojarzenia?		
	Czy widać wkład pracy włożony w napisanie strony?		
Treść	Czy treść strony jest zgodna z założonym wcześniej tematem?		
	Czy jest napisana poprawnie pod względem językowym?		
	Czy treść jest ciekawa, oryginalna?		
	Czy strona nadaje się do publikacji w Internecie?		

Zadanie 3:

Publikacja strony w Internecie.

Decyzja o publikacji strony i sposobie umieszczenia w sieci został omówiony podczas szkolenia dla nauczycieli i w dużej mierze pozostaje w gestii nauczyciela. Zachęcamy jednak, by sposób publikacji omówić z uczniami oraz by działało się to przy ich udziale – dlatego umieszczono to jako odrębne zadanie.