

Innowacja pedagogiczna – Szkolny Klub Programistów „CodoLab”

Temat: Autorski program zajęć z Web Developer dla uczniów Zespołu Szkół Ekonomicznych w Pile

Autor: mgr inż. Krzysztofa Kołodziejczak

Czas realizacji: Październik 2018 – Czerwiec 2019

Miejsce innowacji: Zespół Szkół Ekonomicznych w Pile

Adresat innowacji: Chętni uczniowie ZSE w Pile

Rodzaj innowacji: Metodyczna

Finansowanie: brak

I. PODSTAWA PRAWNA INNOWACJI

- Ustawa z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (tekst jednolity: Dz.U. z 2016 r. poz. 1943) – art. 41 ust. 1 pkt 3.
- Ustawa z dnia 14 grudnia 2016 r. - Prawo oświatowe (Dz.U. z 2017 r. poz. 59) – art. 1 pkt 18, art. 44 ust. 2 pkt 3, art. 55 ust. 1 pkt 4, art. 68 ust. 1 pkt 9, art. 86 ust. 1.

II. OGÓLNA CHARAKTERYSTYKA PROGRAMU INNOWACJI

Założeniem programu Klubu koodera jest przybliżenie uczniom ZSE w Pile technologii Web Developer ze szczególnym ukierunkowaniem na języki HTML i CSS oraz tworzeniem stron WWW za pomocą CMS WordPress.

Zgodnie z prognozami w 2020 roku na całym świecie będzie brakowało aż 1 mln programistów. Trend dotyczy również Polski. Luka na rynku IT prawdopodobnie będzie się powiększać pomimo rosnących zarobków. Prawie 60% programistów nie ma wyższego wykształcenia technicznego. Jest to związane z tym, że w szczególności u pracodawców IT bardziej liczą się umiejętności niż samo wykształcenie.

Celem zajęć jest kształtowanie u młodzieży kreatywnego, samodzielnego i twórczego myślenia oraz nowoczesnego planowania swojej przyszłości. Zajęcia wzbogacą uczniów o doświadczenia oraz zwiększą ich kompetencje informatyczne.

III. ZASADY INNOWACJI

Wprowadzona innowacja kierowana jest do chętnych uczniów Zespołu Szkół Ekonomicznych w Pile. Program obejmuje teorię i praktykę w tworzeniu stron WWW. Program zrealizowany będzie podczas 25 spotkań na zajęciach edukacyjnych podczas których uczniowie zapoznają się z technologiami

technologiami wykorzystywanymi przy tworzeniu stron WWW. Swoje prace będą umieszczać na platformie GitHub. Po zrealizowaniu co najmniej 75% zadań będą mogli przystąpić do egzaminu określającego ich poziom wiedzy oraz uzyskają zaświadczenie UMK/PWSZ potwierdzające ich umiejętności.

Program projektu może ulec modyfikacji w trakcie jego trwania w zależności od potrzeb uczestników.

IV. CELE

Cel główny:

- utworzenie strony WWW,

Cele szczegółowe:

- poznanie najpopularniejszego CMS-a - WordPress-a,

- zapoznanie się ze składnią języka HTML,

- zapoznanie się ze składnią języka CSS,

- umiejętność prezentowania swoich prac za pomocą platformy Git,

- tworzenie strony WWW,

- obsługa edytorów do tworzenia stron WWW.

-

V. TREŚCI:

Moduł	Zakres
CMS WordPress	Moduł ten dotyczy głównie podstawy obsługi i zarządzania systemem CMS WordPress w czasie którego kursant nauczy się instalacji i konfiguracji WordPress'a. Stworzy stronę WWW, umieści ją na serwerze a następnie rozszerzy ją z pomocą Wtyczek i zmieni jej wygląd dzięki Motywom. Nauczy się aktualizacji strony.
Struktura HTML i stylizacja CSS	W module tym kursant pozna budowę strony. Pozna podstawowe pojęcia takie jak: znacznik, klasa, selektor.
Praktyka CSS	W tym module rozszerzy swoją wiedzę z zakresu projektowania wyglądu strony - float, position, pseudoklasy, pseudoelementy, flexbox.
Narzędzia developerskie	Zawartość tego modułu skupia się głównie na technologii Git. Kursant zostaje wprowadzony w ideę wersjonowania kodu, uczy się instalować i wykorzystywać Gita, a także dowiaduje się o GitHubie - jednej z najbardziej popularnych platform do obsługi i przechowywania repozytoriów Gita.

--	--

VI. METODY REALIZACJI

- laboratoria komputerowe,
- prezentacje multimedialne,
- zajęcia wspomagane e-learningiem.

VII. FORMY PRACY

- indywidualna,
- praca w grupach.

VIII. EWALUACJA INNOWACJI

Ewaluacja innowacji dokonywana będzie na podstawie:

- systematycznej analizy przebiegu zajęć,
- obserwacji postaw i zachowań uczestników zajęć,
- wykonania przez zespół strony internetowej,
- egzamin potwierdzający umiejętności kursantów..

IX. PRZEWIDYWANE OSIĄGNIĘCIA

Po realizacji programu uczeń:

- potrafi obsługiwać edytory do tworzenia stron WWW,
- zna budowę strony WWW,
- potrafi projektować stronę za pomocą CMS i „od podstaw”,
- potrafi edytować, modyfikować i aktualizować stronę,
- potrafi prezentować utworzone przez siebie pliki