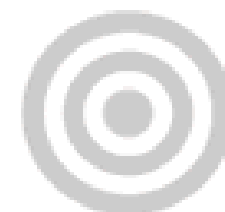


# Školski projekti



SVIBANJ 2007						
PON	UTO	SRI	ČET	PET	SUB	NED
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

03.05.2007. ČETVRTAK

**Školski projekt:**  
**"Upoznajmo znanstvenike"**

**Opis projekta**

## Saida Deljac

ŽELJEZNIČKA TEHNIČKA ŠKOLA ZAGREB  
CUC 2007 Rijeka.

# Tema školskog projekta

## Programiranje u JavaScriptu



WIKIPEDIA  
The Free Encyclopedia

navigation

- [Main page](#)
- [Contents](#)
- [Featured content](#)
- [Current events](#)
- [Random article](#)

interaction

- [About Wikipedia](#)
- [Community portal](#)
- [Recent changes](#)
- [Contact Wikipedia](#)
- [Donate to Wikipedia](#)
- [Help](#)

search


[Sign in / create account](#)

[article](#) [discussion](#) [edit this page](#) [history](#)

[Find out more about navigating Wikipedia and finding information](#)

## JavaScript

From Wikipedia, the free encyclopedia

 It has been suggested that *Client-side JavaScript* be merged into this article or section. ([Discuss](#))

**JavaScript** is a [scripting language](#) most often used for client-side web development. It is a [dynamic](#), [weakly typed](#), [prototype-based](#) language with [first-class functions](#). Currently, "JavaScript" is an implementation of the [ECMAScript](#) standard.

JavaScript was influenced by many languages and was designed to have a similar look to Java, but be easier for non-programmers to work with.<sup>[1]</sup> The language is best known for its use in websites (as client-side JavaScript), but is also used to enable scripting access to objects embedded in other applications.

Despite the name, JavaScript is essentially unrelated to the [Java programming language](#); though both have a common debt to [C](#) syntax. The language was renamed

<b>Paradigm:</b>	<a href="#">multi-paradigm</a>
<b>Appeared in:</b>	<a href="#">1995</a>
<b>Designed by:</b>	<a href="#">Brendan Eich</a>
<b>Developer:</b>	<a href="#">Netscape Communications Corporation</a> , <a href="#">Mozilla Foundation</a>
<b>Typing discipline:</b>	<a href="#">dynamic</a> , <a href="#">weak</a> , <a href="#">duck</a>
<b>Major implementations:</b>	<a href="#">SpiderMonkey</a> , <a href="#">Rhino</a> , <a href="#">KJS</a> , <a href="#">JavaScriptCore</a>
<b>Dialects:</b>	<a href="#">JScript</a> , <a href="#">JScript .NET</a>
<b>Influenced by:</b>	<a href="#">Self</a> ( <a href="#">semantics</a> )

# Razlozi pokretanja projekta

- provjera što su učenici naučili i kako primjenjuju stečena znanja iz područja objektnog programiranja u JavaScriptu
- prezentacija stečenih znanja koristeći se webom kao medijem za objavu radova
- istražiti koje će izvore učenici koristiti za pribavljanje podataka, informacija i sadržaja
- Načini na koje će pribavljati podatke i informacije

# Obrazovni ciljevi

## Cilj projekta

Izraditi 30 web stranica koje bi prema zadanom dizajnu sadržavale opis pojedinog znanstvenika u vremenu od 8 školskih sati

## Zadani dizajn:

- izrada web stranica koje sadrže sliku, tekst, link, animaciju i video
- programiranje u JavaScriptu (rad s objektima kao što su prozori, forme i sl.)
- pronalaženje i odabir relevantnih informacija

# Zadaci i aktivnosti

1. Traženje informacija za zadane ključne riječi
2. Izrada web stranice zadanog dizajna za zadanog znanstvenika, a prema zadanim uputama
3. Programiranje elementa u JavaScriptu

# Izgled zadatka

**<Ime i prezime znanstvenika>**  
*(dobiveno zadatkom)*

Web stranica koja se izrađivala morala je imati  
sljedeći izgled:

*<slika znanstvenika>*

*<kronologija dostignuća>*

*<kratki opis dostignuća>*

*<popis izvorišta>*

# Ključna pitanja

- Kako započeti projekt?
- Na koji način pribaviti potrebne podatke?
- Kako znati da li su podaci ispravni?
- Kako napraviti selekciju pronađenih podataka?
- Koje podatke i na koji način uključiti u svoj rad?
- Koju navigaciju koristiti?
- Kako i na koji način iskoristiti dodatne programske alate?
- Koje JavaScript funkcije primijeniti?
- Kako će se pratiti napredak radova?
- Što će se, kako i kada ocjenjivati?
- Koji su kriteriji ocjenjivanja?

# Izvorišta i alati

- Interneta u školi
- Interneta od kuće
- Literature i časopisa koje su mogli nabaviti u školskoj knjižnici i u CARNetovoj e-knjižnici



# Plan ocjenjivanja

## elementi ocjenjivanja

## znanje

## vježbe

## zalaganje

### Opis elemenata

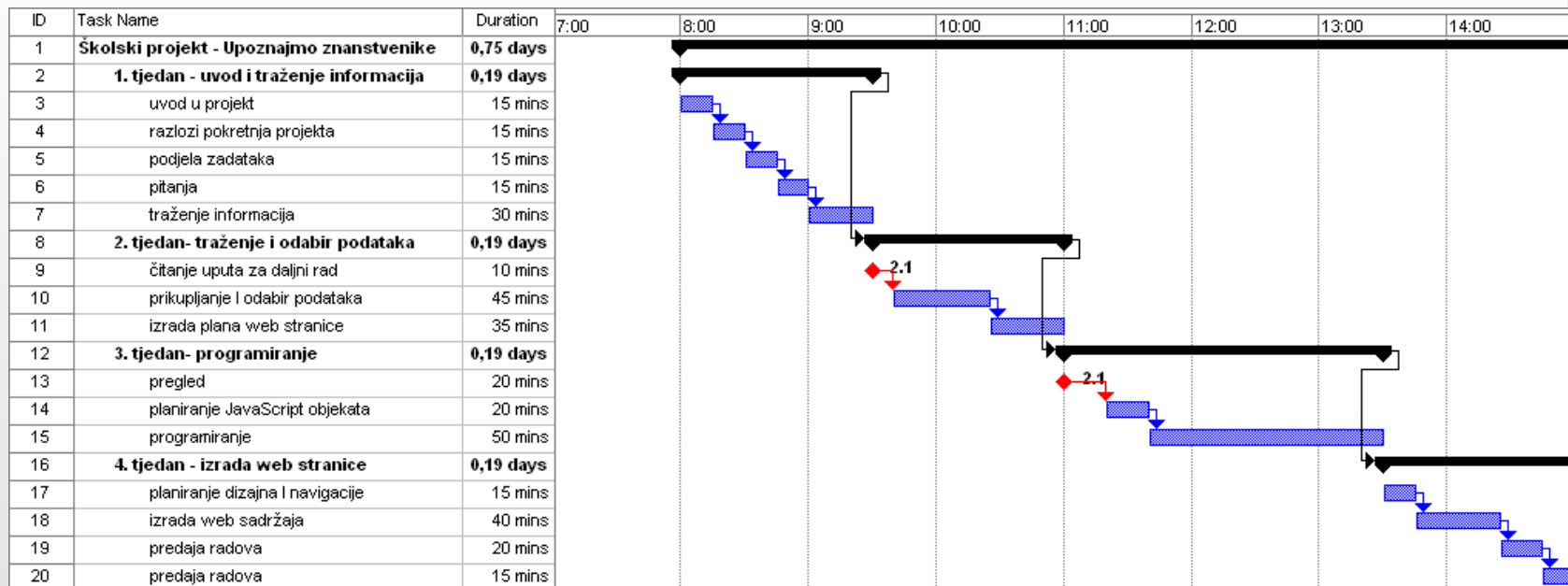
- prisutnost zadatkom zadanih elementa na web stranici;
- primjenjivost JavaScript funkcija;
- organizacija podataka na stranici;
- navigacija i dizajn

- korištenje programa za izradu web stranica (dodavanje teksta, slike, tablice, linka, JavaScript funkcija, animacija);
- sposobnost traženja i dobavljanja informacija s Interneta

- sudjelovanje na vježbama;
- kontinuirano napredovanje u radu;
- suradnja s drugim učenicima i nastavnicom

# Tijek izvođenja

## Vremenski tijek izvođenja - Gantt dijagram



# Praćenje napretka

## Projekta je uključivalo.....

- praćenje trenutnog stanja napretka projekta (analiza ključnih točaka)
- izradu planova i sugestija za daljnje korake
- upravljanje problemima i poteškoćama koje su mogle narušiti ostvarivanje ciljeva projekta te njihove ispravke
- uočavanje dodatnih potreba koje nisu navedene u početnom planu projekta

# Dokumentiranje - BLOG



LIPANJ 2007						
PON	UTO	SRI	ČET	PET	SUB	NED
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

## Opis

Objava rezultata školskog projekta "Upoznajmo znanstvenike"

© 2007, Saida Deljac

## Pomoć

[Sustav za učenje](#)

[Pristup web pošti](#)

[Pristup na Internet](#)

[E-knjižnica](#)

## POVEZNICE

[R@čunalstvo](#)

[Škola](#)

## Servisi

[Wikipedija](#)

[Portal](#)

[Blogger](#)

## Školski projekt



05.06.2007. UTORAK

### Školski projekt "Upoznajmo znanstvenike" - 03. svibnja 2007.

#### Opis projekta

Projekt je pokrenut u okviru predmeta računalstvo i provest će se u trećim razredima smjera Tehničar za računalstvo i Tehničar za elektroniku u Željezničkoj tehničkoj školi Zagreb.

Svrha projekta je omogućiti učenicima da pokažu stečena znanja iz područja web dizajna i programiranja u JavaScript-u

Cilj projekta je izraditi 30 web stranica koje bi prema zadanom dizajnu sadržavale opis pojedinog znanstvenika.

Zadani dizajn od učenika zahtjeva da primijene znanja i vještine koja su stekli u okviru predmeta računalstvo, a to su:

- izrada web stranica koje sadrže sliku, tekst, link, animaciju i video
- programiranje u JavaScriptu (rad s objektima kao što su prozori, forme i sl.)
- pronalaženje i odabir relevantnih informacija

Za prikupljanje potrebnih informacija, učenici će koristiti Internet u školi, a po želji i od kuće, kao i literaturu i časopise koje mogu nabaviti u školskoj knjižnici i CARNetovoj [on line knjižnici](#).

Za izradu web stranica koristit će program **FrontPage 2003** koji će im biti na raspolaganju **na računalima u školi**.

Osim programa za izradu web stranica za objavu radne verzije, učenici mogu koristiti i druge on-line servise za izradu weba, bloga i wikija na kojima ne smiju objavljivati osobne podatke već samo šifru i sadržaj rada.

Rezultati radova bit će pod šifrom objavljeni na [WWEB-u](#) i linkom povezani s ovim blogom u svrhu predstavljanja, prezentiranja, komentiranja i ocjenjivanja radova od strane učenika, roditelja, nastavnika i ostalih zainteresiranih.

#### Izgled zadatka

**<Ime i prezime znanstvenika>** (dobiva se zadatkom)

Web stranica koja se izrađuje mora imati sljedeći izgled:

<slika znanstvenika>  
<kronologija dostignuća>  
<kratki opis dostignuća>  
<popis izvorišta>

#### Uputa za rad:

1. U dizajnu stranice koristiti obrazac(form) u JavaScriptu i po želji elemente: gumb (button), tekstualno polje (text) i/ili odabir jedne od ponuđenih opcija (radiobutton).
2. U opisu dostignuća koristiti tekst, slike, videozapise, animacije i sl.

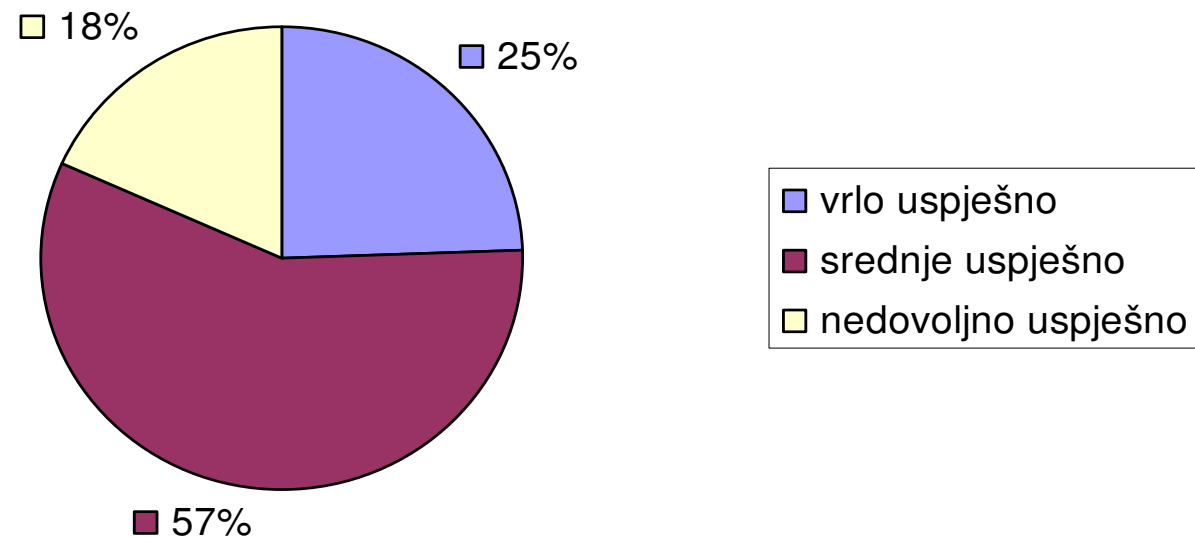
**Ključne riječi za izradu opisa:** <dobivaju se zadatkom i služe kao pomoć za pronalaženje informacija>

# Izvješće o uspješnosti

Rang uspješnosti	Prosjek ocjena	Opis ranga uspješnosti
Vrlo uspješno	22,3	Stranice su objavljene, imaju sve elemente dizajna zadane zadatkom, dizajn i navigacija su vrlo uspješni.
Srednje uspješno	52	Stranice su objavljene, nemaju zadatkom zadovoljene sve zadane elemente. Izgled i navigacija nisu na najvišoj razini, ali se sadržaji mogu objaviti.
Nedovoljno uspješno	16,7	Stranice ne sadrže dovoljno elemenata zadanih zadatkom da bi se mogle objaviti.

# Izvješće o uspješnosti

Tablica kvalitete dobivenog sadržaja



# Zaključci

## **PREDNOSTI ZA UČENIKE**

- Paralelno usvajanje teoretskih i praktičnih znanja kroz aktivnosti
- povećana motivacije za sudjelovanje
- sudjelovanje prema vlastitim mogućnostima i interesima
- učenje projektnog i timskog rada
- razvijanje istraživačkog duha i kvalitetnog vrednovanja informacija

# Zaključci

## **PREDNOSTI ZA NASTAVNIKE**

- unaprijeđenje podučavanja
- mogućnost primjene tehnologije u obrazovne svrhe
- istraživanje novih metoda podučavanja
- uočavanje učeničkih potreba i u skladu s njima unošenje poboljšanja u obrazovni proces
- kreativnost u osmišljavanju aktivnosti za učenje
- dodatna mogućnost ocjenjivanja učeničkih znanja i sposobnosti



# Zaključci

## **NEDOSTATCI:**

- unaprijeđenje podučavanja
- mogućnost primjene tehnologije u obrazovne svrhe
- istraživanje novih metoda podučavanja
- uočavanje učeničkih potreba i u skladu s njima unošenje poboljšanja u obrazovni proces
- kreativnost u osmišljavanju aktivnosti za učenje
- dodatna mogućnost ocjenjivanja učeničkih znanja i sposobnosti

# O projektno orijentiranom učenju

## KAKO PROVODITI ŠKOLSKE PROJEKTE?

U tečaj

■ Uvod u tečaj...

Školski projekt “Upoznajmo znanstvenike” je proveden prema metodologiji projektno orijentiranog učenja koja je detaljno predstavljena u e-learning tečaju za nastavnike pod nazivom **“Kako provoditi školske projekte”?**

# Hvala na pažnji

Prezentaciju održala:

**SAIDA DELJAC,**

nastavnica računalstva u Željezničkoj tehničkoj  
školi Zagreb

Email: [sdeljac@email.t-com.hr](mailto:sdeljac@email.t-com.hr)

Web: <http://public.carnet.hr/~sdeljac/>