Klasa I, II, III SP

Lekcja 29 - 30

Temat lekcji: Praca z automatycznym sędzią

Podstawa programowa: EI/2-3)/3-1),2),3)/4-1),2)/5-1),2),3)

Utrwalenie celów i efektów z poprzednich lekcji.

Cele:

- Zapoznanie z pracą w dwóch oknach (środowisko programowania i okno przeglądarki – serwer), przełączanie pomiędzy oknami na pasku zadań;
- Logowanie się do systemu (serwera) na własne konto;
- Otwieranie zadań z serwera, rozwiązywanie zadań w środowisku programowania, zapisywanie zadań we wcześniej założonym folderze na lokalnym komputerze, wysyłanie za pośrednictwem serwera zadania do sprawdzenia, analiza ewentualnych błędów wskazanych przez „automatycznego sędziego”;
- Korzystanie z Internetu, zasobów internetowych;
- Współpraca z innymi uczniami i rodzicami.

Efekty, uczeń:

- Potrafi pracować w dwóch oknach jednocześnie;
- Potrafi zalogować się do systemu na serwerze;
- Potrafi korzystać z systemu „automatycznego sędziego” na serwerze: odczytuje zadania z serwera, wysyła zadania na serwer, dokonuje korekty zadań i ponownie wysyła do sprawdzenia;
- Potrafi korzystać z zasobów internetowych;
- Potrafi współpracować z kolegami i rodzicami.

Przebieg lekcji:

Nauczyciel przed lekcją zakłada konta wszystkim uczniom na serwerze – automatycznym sędzi. Każdy uczeń otrzymuje od nauczyciela na kartce swój login (numer) i hasło, na kartce powinien też znaleźć się adres strony internetowej np. www.baltie.net – automatyczny sędzia, pozwoli to niektórym uczniom pracować w domu samodzielnie, z rodzicem lub z kolegami.

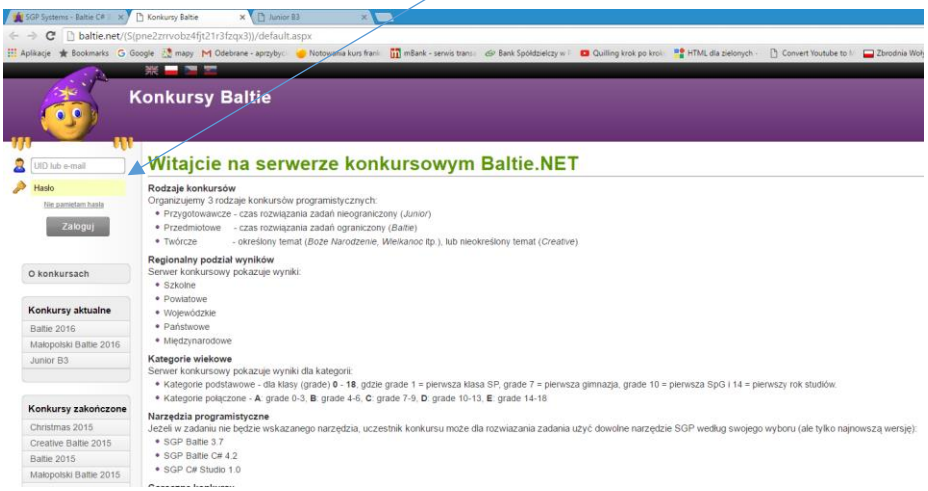
Uczniowie włączają przeglądarkę internetową i wpisują adres strony, która mają na kartce. Nauczyciel pomaga uczniom w tych czynnościach w zależności od potrzeb uczniów.

Uczniowie przy pomocy nauczyciela zakładają folder na zadania z serwera zlokalizowany np. na pulpicie, folderowi nadajemy nazwę np. **sedzia kl1, sedzia kl2, sedzia kl3, Junior B3** lub inną wg uznania nauczyciela.

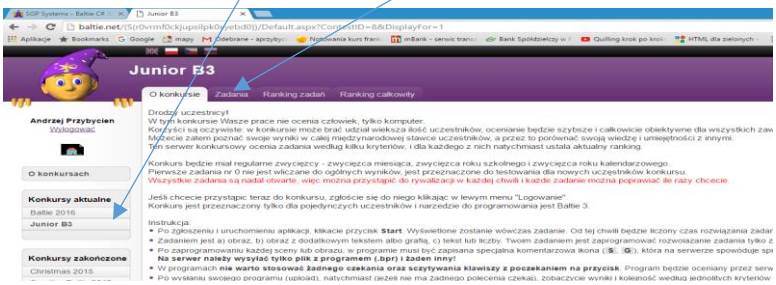
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

Praca z automatycznym sędzią

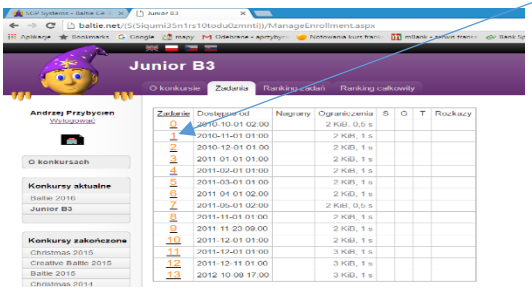
1. Przed przystąpieniem do pracy z serwerem zakładamy folder na zadania (np. Junior B3) i uruchamiamy program Baltie 3;
2. Włączamy stronę www.baltie.net i logujemy się(uczniowie logują się na swoje UID i hasła);



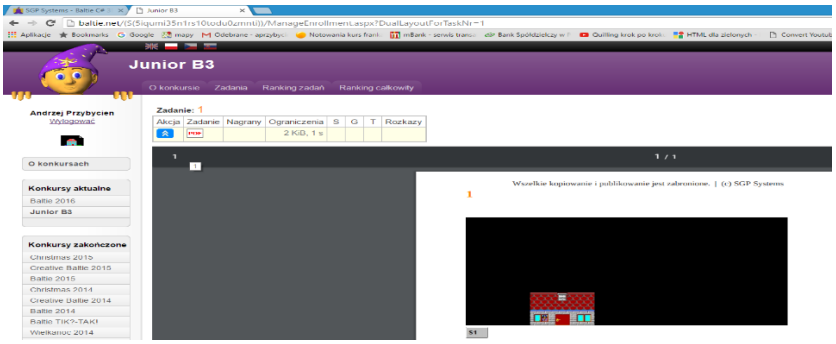
3. Po zalogowaniu wybieramy Junior B3(przykładowe zadania) lub aktualny konkurs i następnie zadania;



4. Po włączeniu zadań wybieramy nr zadania, które chcemy rozwiązać np. 1;

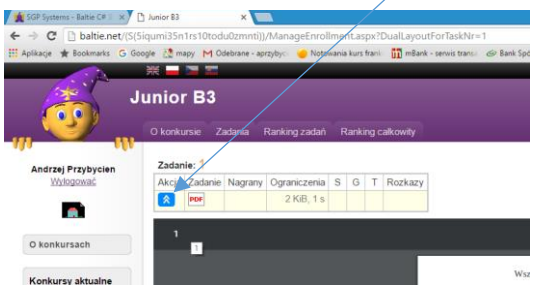


5. Na ekranie pojawia się zadanie do rozwiązania;

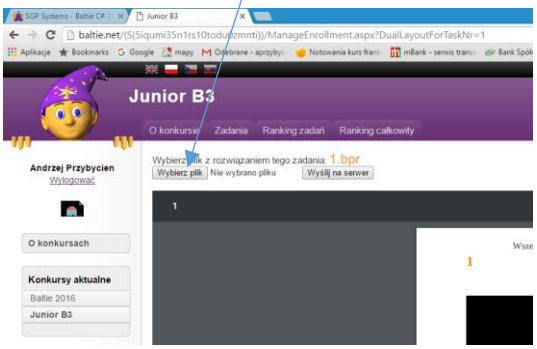


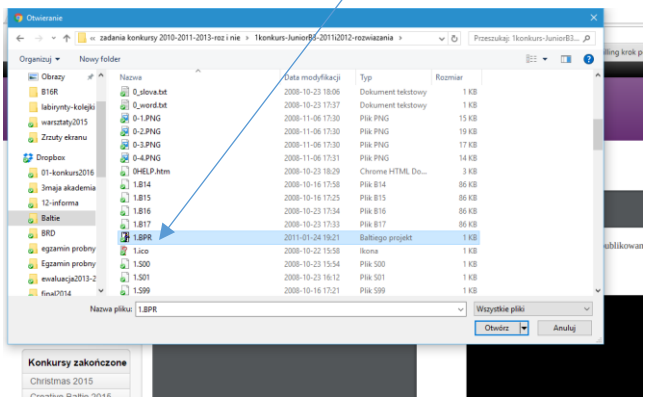
© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień

6. Przełączamy się na Baltie 3, otwieramy nowe zadanie o nazwie 1.bpr (nazwa odpowiada nazwie-numerowi zadania na serwerze), zadanie rozwiązujemy i zapisujemy we wcześniej założonym folderze (np. Junior B3);
7. Przełączamy się na stronę serwera i klikamy przycisk „wyślij na serwer”;

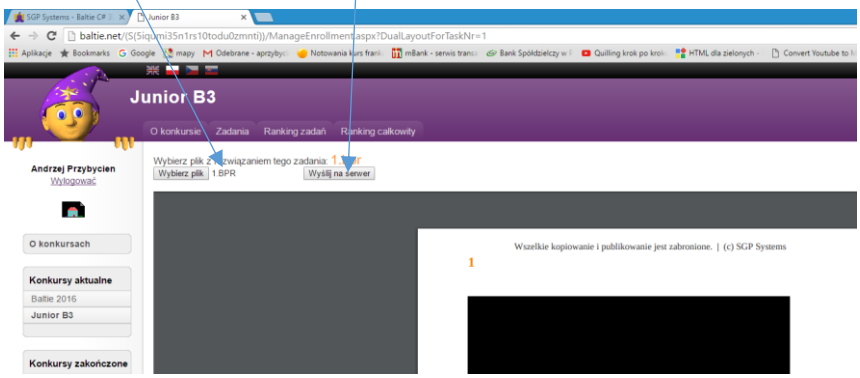


8. Klikamy „Wybierz plik”, wskazujemy folder(lokalizację zadania) i nazwę zadania;





9. Po wybraniu zadania klikamy „wyślij na serwer”;



10. Po wysłaniu zadania pojawia się komunikat dotyczący wykonanego zadania (ew. błędy, miejsce w rankingu);

© 2016 SGP Systems, Autor: Andrzej Przybycień