

{ CODE BOOST KROUŽEK - VÝUKOVÝ PLÁN }

V TOMTO KROUŽKU SI DĚTI OSAHAJÍ TECHNOLOGIE, SE KTERÝMI SE PRACUJE I V REÁLNÉM SVĚTĚ – OD EDITORU VS CODE, PŘES GITHUBAŽ PO MODERNÍ NÁSTROJE PRO TVORBU APLIKACÍ A PRÁCI S UMĚLOU INTELIGENCÍ. ZÁBAVNOU FORMOU SE SEZNÁMÍ SE ZÁKLADY PROGRAMOVÁNÍ: CO JSOU TO ALGORITMY, SMYČKY A PROMĚNNÉ A JAK SE TYTO PRINCIPY PROMĚŇUJÍ V OPRAVDOVÉ WEBOVÉ STRÁNKY, DATABÁZE ČI APLIKACE, KTERÉ DENNĚ POUŽÍVÁME.

PRVNÍ POLOLETÍ JE VĚNOVÁNO OSVOJENÍ ZÁKLADŮ (HTML, CSS, LOGIKA PROGRAMOVÁNÍ), KTERÉ I PŘES SVOU „KLASIKU“ TVOŘÍ PEVNÝ ZÁKLAD PRO KAŽDÉHO BUDOUCÍHO PROGRAMÁTORA. VE DRUHÉM POLOLETÍ SE POSUNEME K MODERNĚJŠÍM TECHNOLOGIÍM – NO-CODE PLATFORMÁM, AI A VLASTNÍM APLIKACÍM.

CELÝ ROK VYÚSTÍ V TVORBU VLASTNÍHO PORTFOLIA, KDE SI DĚTI UCHOVAJÍ SVÉ PROJEKTY A VÝSLEDKY. NA ZÁVĚR KROUŽKU USPOŘÁDÁME OTEVŘENOU HODINU PRO RODIČE, KDE ŽÁCI PŘEDVEDOU SVÉ WEBY A APLIKACE, PŘÍPADNĚ I TÝMOVÉ PROJEKTY Z DRUHÉHO POLOLETÍ.

JE MOŽNÉ, ŽE SE SEJDOU DĚTI RŮZNÉHO VĚKU, SCHOPNOSTÍ, RYCHLOSTI A PODOBNĚ. TO VŮBEC NEVADÍ. POČÍTÁ SE S TÍM, ŽE KAŽDÝ SE UČÍ SVÝM TEMPEM. PLÁNY I AKTIVITY JSOU ROZVRŽENÉ TAK, ABY JE STIHLI VŠICHNI, ALE ZÁROVEN ABY SE NIKDO NENUDIL. JE TAK MNOHO DOPLNUJÍCÍCH CVIČENÍ A AKTIVIT, KTERÉ MOHOU STUDENTI DĚLAT PO SPLNĚNÍ ZÁKLADNÍCH ÚKOLŮ. NAVÍC PODPORUJEME “PEER LEARNING”. RYCHLEJŠÍ DĚTI JSOU TAK NABÁDÁNY K TOMU, ABY POMÁHALY OSTATNÍM A TÍM SI LÁTKU SAMY UPEVNILY A POMOHLY V POCHOPENÍ KAMARÁDŮM.

MATERIÁLY JAKO TAHÁČKY, PRACOVNÍ LISTY APOD. JSOU JIŽ V CENĚ. POČÍTAČE SE VYUŽÍVAJÍ ŠKOLNÍ. VEŠKERÉ LICENCE JSOU BUD ZDARMA, NEBO JSOU ZAKOUPENÉ SKILLBOOSTEM. DĚTEM TAK STAČÍ TUŽKA A TVOŘIVÁ NÁLADA.

PLUS TEDY FUNKČNÍ EMAIL, NA KTERÝ MAJÍ PŘÍSTUP A VYUŽIJÍ JEJ PŘI REGISTRACÍCH :)



{ CODE BOOST KROUŽEK - 1. POLOLETÍ }

[1. LEKCE]

< ÚVOD + NASTAVENÍ />

[2. LEKCE]

< CO JE HTML A JAK FUNGUJE WEB? />

[3. LEKCE]

< CHALLENGE: HTML TAGY />

[4. LEKCE]

< CHCI HEZKÝ WEB! ÚVOD DO CSS />

[5. LEKCE]

< CHALLENGE: CSS CVIČENÍ />

[6. LEKCE]

< CSS GAMES + POKROČILÉ HTML />

[7. LEKCE]

< MŮJ VLASTNÍ WEB! />

[8. LEKCE]

< ROZLOŽENÍ ÚVODNÍ STRÁNKY />

[9. LEKCE]

< FORMULÁŘE/TABULKY/SEZNAMY />

[10. LEKCE]

< BLOG NEBO FOTOGALERIE />

[11. LEKCE]

< BRAINSTORMING CO DÁL? />

[12. LEKCE]

< VOLNÉ TVOŘENÍ />

[13. LEKCE]

< GO ONLINE! SPUŠTĚNÍ WEBU />

[14. LEKCE]

< PREZENTACE STRÁNEK />



{ CODE BOOST KROUŽEK - 2. POLOLETÍ }

[15. LEKCE] < ÚVOD DO NO-CODE A TABIDOO />

[16. LEKCE] < SEZNÁMENÍ S DATABÁZEMI />

[17. LEKCE] < VYTVOŘENÍ ÚKOLNÍČKU />

[18. LEKCE] < ZODPOVĚDNÉ UŽÍVÁNÍ AI />

[19. LEKCE] < TÝMOVÁ PRÁCE: TRÉNUJ VLASTNÍ AI />

[20. LEKCE] < POROVNÁNÍ AI MODELŮ A TEST />

[21. LEKCE] < 2. VLASTNÍ PROJEKT - NAPŘ. POKEDEX />

[22. LEKCE] < PRÁCE S DATY />

[23. LEKCE] < FORMULÁŘ PRO ZADÁNÍ POKÉMONŮ />

[24. LEKCE] < VAZBY MEZI TABULKAMI />

[25. LEKCE] < VIZUALIZACE V TABIDOO />

[26. LEKCE] < VOLNÉ TVOŘENÍ A DODĚLÁVKY />

[27. LEKCE] < GO ONLINE! NAHRÁNÍ NA SVŮJ WEB />

[28. LEKCE] < PREZENTACE CELOROČNÍ PRÁCE RODIČŮM />



[1. LEKCE]

< ÚVOD + NASTAVENÍ />

V TÉTO LEKCI SE ŽÁCI SEZNÁMÍ S TÍM, CO TO POJEM “PROGRAMOVÁNÍ” VŮBEC ZNAMENÁ. FORMOU ZÁBAVNÉHO KVÍZU SI VYZKOUŠÍ, JESTLI ZNAJÍ ODPOVĚDI NA ZÁKLADNÍ OTÁZKY. TAKÉ SE DOZVÍ RŮZNÉ FUN FACTY ZE SVĚTA IT.

A PAK UŽ SE PŘESUNEME K PRAKTICKÝM VĚCEM. CÍLEM TÉTO LEKCE BUDE ZALOŽIT SI VEŠKERÉ POTŘEBNÉ ÚČTY, NASTAVIT PROSTŘEDÍ, VE KTERÉM BUDEME PRACOVAT A SEZNÁMIT SE S POTŘEBNÝMI STRÁNKAMI A PROGRAMY. NENÍ TO NEJZÁBAVNĚJŠÍ ČINNOST, ALE JE POTŘEBNÁ, ABY ZBYTEK KURZU PROBÍHAL HLADCE A BEZ PROBLÉMŮ. STAČÍ NASTAVIT JEDNOU A PAK UŽ SE BUDE JEN TVOŘIT.

TYTO SAMOTNÉ ČINNOSTI BUDOU CELKEM NÁROČNÉ. POKUD ZBYDE ČAS, ROZDÁME SI POTŘEBNÉ TAHÁČKY NA DALŠÍ HODINU A VRHNEME SE DO ÚVODU O NĚCO DŘÍVE.

[2. LEKCE]

< CO JE HTML A JAK FUNGUJE WEB? />

V TÉTO LEKCI SI VYSVĚTLÍME, CO JE TO VLASTNĚ WEBOVÁ STRÁNKA A JAK SE TVOŘÍ. S TÍM SOUVISÍ I HTML. DĚTI DOSTANOU TAHÁČKY SE ZÁKLADNÍMI POJMY A TAGY. UKÁŽEME SI, JAK VYPADÁ ZÁKLADNÍ KOSTRA HTML DOKUMENTU A ŽÁCI SI TAK VYTVOŘÍ SVOU PRVNÍ OPRAVDOVOU STRÁNKU.

PROCVIČÍME SI ZÁKLADY A UKÁŽEME SI RŮZNÉ ZAJÍMAVÉ PŘÍKLADY NA PROCVIČOVÁNÍ. TAKÉ SI POVÍME, PROČ JE DŮLEŽITÉ POUŽÍVAT GIT A HNED SI UKÁŽEME, JAK SE TO DĚLÁ. VYSVĚTLÍME SI, CO JE TO ZÁLOHOVÁNÍ A JAKÉ MŮŽE MÍT RŮZNÉ PODOBY.

[3. LEKCE]

< CHALLENGE: HTML TAGY />

SÉRIE ZÁBAVNÝCH VÝZEV A CVIČENÍ RŮZNÝCH OBTÍŽNOSTÍ NA PROCVIČENÍ. SCHVÁLNĚ, KAM AŽ SE ŽÁCI DOSTANOU. NENÍ URČENÁ ŽÁDNÁ HRANICE. RYCHLEJŠÍ SE TŘEBA DOSTANOU AŽ NA KONEC, NĚKTEŘÍ ZŮSTANOU U PRVNÍCH 3 A TO JE TAKÉ V POŘÁDKU.



[4. LEKCE]

< CHCI HEZKÝ WEB! ÚVOD DO CSS />

JAKÉ STRÁNKY UŽ MÁME, ALE VYPADÁ TO OŠKLIVĚ! JAKO HOLÝ TEXT. V DNEŠNÍ LEKCI SE NAUČÍME, JAK NA STYLOVÁNÍ WEBOVÉ STRÁNKY. TADY ZAČÍNÁ TA OPRAVDOVÁ SRANDA. FANTAZII SE MEZE NEKLADOU.

ČASEM SI UKÁŽEME TAKÉ NOVÉ MODERNÍ ZPŮSOBY, JAK NA DESIGN STRÁNKY. NICMÉNĚ CSS A HTML JSOU ZÁKLADY, KTERÉ MUSÍ ZNÁT KAŽDÝ DOBRÝ BUDOUCÍ PROGRAMÁTOR.

[5. LEKCE]

< CHALLENGE: CSS CVIČENÍ />

OPĚT SÉRIE VÝZEV A CVIČENÍ NA POTRÉNOVÁNÍ CSS. TAKÉ BUDE DOST PROSTORU NA OTESTOVÁNÍ NOVĚ NABYTÝCH ZKUŠENOSTÍ NA VLASTNÍCH STRÁNKÁCH Z PŘEDCHOZÍCH LEKCÍ.

[6. LEKCE]

< CSS GAMES + POKROČILÉ HTML />

VYZKOUŠÍME SI HRY JAKO GRID GARDEN, FLEXBOX FROGGY A DALŠÍ. K PROGRAMOVÁNÍ NEODMYSLITELNĚ PATŘÍ ANGLIČTINA, TAK SE NAUČÍME I NĚJAKÁ NOVÁ SLOVÍČKA, ABY STUDENTI ROZUMĚLI TOMU, CO SE PO NICH CHCE. TAKÉ SI UKÁŽEME POKROČILEJŠÍ HTML PRVKY.

[7. LEKCE]

< MŮJ VLASTNÍ WEB! />

CO VŠE JE POTŘEBA PŘED TVORBOU VLASTNÍCH STRÁNEK NAPLÁNOVAT A PROMYSLET? TO SE DOZVÍ ŽÁCI V DNEŠNÍ LEKCI. UŽ MÁME ZKUŠENOSTI S TÍM, JAK VYTVOŘIT ZÁKLADNÍ HTML SOUBOR. JAK ALE VÍCE SOUBORŮ PŘETVOŘIT NA WEBOVÉ STRÁNKY? TO SI UKÁŽEME A ZALOŽÍME SI PROJEKT NA NĚKOLIK NÁSLEDUJÍCÍCH LEKCÍ. UDĚLÁME TAK PRVNÍ KROK KE SVÉ PRVNÍ VLASTNÍ STRÁNCE.



[8. LEKCE]

< ROZLOŽENÍ ÚVODNÍ STRÁNKY />

TAK JE TO TADY. ÚVODNÍ STRÁNKA NOVÉHO WEBU. KDE ALE ZAČÍT? NAŠTĚSTÍ MÁME NĚKOLIK VĚCÍ, KTERÉ BY MĚLA KAŽDÁ STRÁNKA OBSAHOVAT A ODKUD SE MŮŽEME ODPÍCHNOUT. PAK UŽ JE TO JEN NA KREATIVITĚ ŽÁKŮ!

[9. LEKCE]

< FORMULÁŘE/TABULKY/SEZNAMY />

ABY BYLA NOVÁ STRÁNKA ZAJÍMAVĚJŠÍ, POJĎME JI NAPLNIT NĚČÍM JINÝM, NEŽ TEXTEM. UKÁŽEME SI ZÁKLADNÍ PRVKY, KTERÉ SI MŮŽEME NA STRÁNKU DÁT. KAŽDÝ SE PAK ROZHODNE SÁM, CO SI BUDE CHTÍT ZKUSIT A JESTLI TO NA WEB PŘIDÁ.

[10. LEKCE]

< BLOG NEBO FOTOGALERIE />

SPRÁVNÝ WEB BY MĚL BÝT AKTIVNÍ. AŽ UŽ BUDETE PRAVIDELNĚ PŘIDÁVAT BLOG, NEBO FOTKY. NEJPRVE SI SAMOZŘEJMĚ ŘEKNEME NĚCO O BEZPEČNOSTI A ÚSKALÍCH SDÍLENÍ OSOBNÍCH INFORMACÍ NA INTERNETU. POTÉ SE VRHNEME K NÁVRHU OBSAHU. SAMOZŘEJMĚ JSOU I JINÉ ALTERNATIVY.

[11. LEKCE]

< BRAINSTORMING CO DÁL? />

UŽ MÁME NA WEBU DOCELA DOST VĚCÍ, ALE TÍM TO SAMOZŘEJMĚ NEKONČÍ. MOŽNOSTÍ JE SPOUSTU! NAPIŠEME SI SPOLEČNĚ NÁPADY, CO BY KDO CHTĚL PŘIDAT. ŽÁCI PAK SAMI ZKUSÍ NOVÉ SEKCE/STRÁNKY VYTVOŘIT, NEBO SI SPOLEČNĚ ŘEKNEME ČI UKÁŽEME, JAK NA TO. POKRAČOVAT MŮŽOU POZDĚJI I SAMOSTATNĚ DOMA.

[12. LEKCE]

< VOLNÉ TVOŘENÍ />

POKRAČOVÁNÍ MINULÉ HODINY. ABY MĚLI VŠICHNI PROSTOR PRO SVÉ NÁPADY.



[13. LEKCE]

< GO ONLINE! SPUŠTĚNÍ WEBU />

MÁME HOTOVO! JDE SE NA SPUŠTĚNÍ. PO CELOU DOBU JSME POCTIVĚ PUSHovali PO KAŽDÉ HODINĚ ZMĚNY NA GITHUB A NYNÍ SI UKÁŽEME, JAK MŮŽEME NAŠE STRÁNKY SPUSTIT A UKÁZAT SVĚTU.

ŽÁCI DOKONČÍ A VYPIPLAJÍ SVÉ PROJEKTY A NAHRAJÍ FINÁLNÍ VERZE. PAK SI KROK ZA KROKEM UKÁŽEME, JAK MŮŽEME WEB NAHRÁT ONLINE, ABY SE TAK MOHLI POCHLUBIT KAMARÁDŮM A RODINĚ S TÍM, CO VYTVOŘILI.

[14. LEKCE]

< PREZENTACE STRÁNEK />

ZNÁMÝM UŽ SE DĚTI URČITĚ POCHLUBILY, ALE TEĎ PŘÍJDE NA ŘADU JEŠTĚ PREZENTACE SVÝM KOLEGŮM. KAŽDÝ DOSTANE ŠANCI ŘÍCT NĚCO MÁLO O SVÉ PRÁCI A UKÁZAT WEB NA PROJEKTORU. MŮŽE OKOMENTOVAT, CO HO BAVILO NEJVÍCE A CO TŘEBA DALO NEJVÍC PRÁCE.

VŠECHNY WEBY URČITĚ BUDOU KRÁSNÉ A ORIGINÁLNÍ. TAKÉ VŠICHNI STUDENTI DOSTANOU ZASLOUŽENOU ODMĚNU. NICMÉNĚ CENU SKILLBOOST DESIGN CHAMPION MŮŽE DOSTAT JEN JEDEN PROJEKT. TEN KTERÝ ZVOLÍ SAMI STUDENTI V ZÁVĚREČNÉM HLASOVÁNÍ. DEJTE SI TAK NA PREZENTACI ZÁLEŽET!



[15. LEKCE]

< ÚVOD DO NO-CODE A TABIDOO />

SVĚT IT SE POSOUVÁ MÍLOVÝMI KROKY. I PŘESTOŽE JE NUTNÉ HTML A CSS ZNÁT, ZDALEKA UŽ TO NESTAČÍ. EXISTUJE MNOHO ZAJÍMAVÝCH TECHNOLOGIÍ, KTERÝM BYCHOM SE MOHLI VĚNOVAT. V TOMTO POLOLETÍ SE VŠAK BUDEME VĚNOVAT NO-CODE PLATFORMÁM - KONKRÉTNĚ TABIDOO. A ČÁSTEČNĚ SE TAKÉ NAUČÍME PRACOVAT S AI. V PRVNÍ HODINĚ SI VYSVĚTLÍME, CO TO ZNAMENÁ POJEM NO-CODE. SEZNÁMÍME SE S PLATFORMOU TABIDOO- ZALOŽÍME SI KAŽDÝ SVŮJ ÚČET A PŘIPRAVÍME PROSTŘEDÍ.

[16. LEKCE]

< SEZNÁMENÍ S DATABÁZEMI />

POVÍME SI, CO JE TO DATABÁZE A K ČEMU JI VYUŽÍVÁME. JAK SE NÁM BUDE HODIT PRO NAŠE VLASTNÍ PROJEKTY A JAK SE V NÍ ORIENTOVAT. CO JSOU TO VŮBEC DATA A K ČEMU NÁM JSOU? JAK S NIMI PRACOVAT? PRVNÍ KRŮČKY A TVORBA VLASTNÍ DATABÁZE V TABIDOO.

[17. LEKCE]

< VYTVOŘENÍ ÚKOLNÍČKU />

ZAČNEME PRACOVAT NA PRVNÍ VLASTNÍ WEBOVÉ APLIKACI. UKÁŽEME SI, JAK VYUŽÍT TABIDOO PRO TVORBU OPRAVDOVÉHO ÚDOLÍČKU. PŘIDÁVÁNÍ ÚKOLŮ, PŘEDMĚTŮ, TERMÍNŮ A DALŠÍ. NAVRHNEME SI SCHÉMA, ALE KAŽDÝ MŮŽE JÍT VLASTNÍ CESTOU.

[18. LEKCE]

< ZODPOVĚDNÉ UŽÍVÁNÍ AI />

NA CHVÍLI SI DÁME PAUZU A ODSKOČÍME SI K VYUŽÍVÁNÍ AI. UMĚLÁ INTELIGENCE MŮŽE BÝT V DNEŠNÍ DOBĚ MOCNÝM POMOCNÍKEM. MÁ VŠAK SVÉ LIMITY A JSOU ZDE ÚSKALÍ, KTERÁ JE NUTNÉ ZNÁT A UVĚDOMOVAT SI. PROTO SE NAUČÍME, JAK ETICKY A HLAVNĚ BEZPEČNĚ AI VYUŽÍVAT A JAK PŘI TOM BÝT EFEKTIVNÍ. PRVNÍ HODINA BUDE HODNĚ O DEBATOVÁNÍ, KVÍZECH A TESTOVÁNÍ.



[19. LEKCE]

< TÝMOVÁ PRÁCE: TRÉNUJ VLASTNÍ AI />

V TÉTO LEKCI SI VYSVĚTLÍME, CO PŘESNĚ TO AI VLASTNĚ JE. A JAK SE VLASTNĚ TVOŘÍ A TRÉNUJE? ROZDĚLÍME SE NA TÝMY, KTERÉ DOSTANOU KAŽDÝ SVŮJ ÚKOL. BUDOU MUSET VYTRÉNOVAT SVÉ VLASTNÍ AI.

VYUŽIJEME K TOMU FINSKÝ PROJEKT GENERATION AI - TEACHABLE MACHINE. POMOCÍ FOTEK BUDOU MOCI VYTRÉNOVAT UMĚLOU INTELIGENCI K ROZPOZNÁVÁNÍ KAŽDODENNÍCH PŘEDMĚTŮ PODLE ZADANÝCH KRITÉRIÍ.

[20. LEKCE]

< POROVNÁNÍ AI MODELŮ A TEST />

TÝMY ODPREZENTUJÍ SVŮJ ZADANÝ ÚKOL A NÁZORNĚ OSTATNÍM PŘEDVEDOU, JAK JEJ SPLNILI. BUDE DOST PROSTORU NA OTESTOVÁNÍ VŠECH PROJEKTŮ, ZDA JSOU FUNKČNÍ. NAKONEC SI MOHOU SVÉ VÝTVORY PŘIDAT NA WEBOVÉ STRÁNKY.

[21. LEKCE]

< 2. VLASTNÍ PROJEKT - NAPŘ. POKEDEX />

VRÁTÍME SE K PLATFORMĚ TABIDOO A ZAČNEME PRACOVAT NA VĚŠším PROJEKTU, NEŽ BYL ÚKOLNÍČEK. ZÁKLADNÍ POKYNY JSOU PRO DATABÁZI POKÉMONŮ - POKEDEX. ALE MŮŽE TO BÝT COKOLIV, CO BUDOU DĚTI CHTÍT. VIRTUÁLNÍ GARÁŽ S AUTY, SEZNAM DOMÁCÍCH MAZLÍČKŮ A JEJICH VLASTNOSTI, FOTBALOVÝ TÝM A TAK DÁLE.

KAŽDÝ SI ZALOŽÍ A POJMENUJE PROJEKT A PROMYSLÍ ZÁKLADNÍ STRUKTURU.

[22. LEKCE]

< PRÁCE S DATY />

V TÉTO LEKCI SE BUDEME VĚNOVAT FILTROVÁNÍ, EDITACI A TŘÍDĚNÍ ZÁZNAMŮ. CÍLEM BUDE NAPŘÍKLAD VYFILTROVAT NEJSILNĚJŠÍHO POKÉMONA, NEJLEPŠÍHO HRÁČE V TÝMU A TAK DÁLE.



[23. LEKCE]

< FORMULÁŘ PRO ZADÁNÍ POKÉMONŮ >

ZÁZNAMY SICE MŮŽEME PŘIDÁVAT MY V ADMINISTRACI, ALE MY TAKÉ BUDEME CHTÍT, ABY MĚLI MOŽNOST PŘIDÁVAT ZÁZNAMY I JINÍ LIDÉ. VYTVOŘÍME SI DATABÁZI S PROPOJENÝM FORMULÁŘEM. AŽ UŽ TO BUDE NA PŘIDÁNÍ POKÉMONŮ NEBO ÚKOLŮ.

[24. LEKCE]

< VAZBY MEZI TABULKAMI >

NAUČÍME SE, JAKÉ JSOU VAZBY MEZI TABULKAMI. PUSTÍME SI KRÁTKÉ VIDEO A PAK VŠE VYZKOUŠÍME V PRAXI. PROPOJENÍ POKÉMONŮ S TRENÉRY NEBO HRÁČŮ S JEJICH TÝMY TAK BUDE HRAČKA. HODÍ SE NÁM TO I PRO PRÁCI NA ÚKOLNÍČČÍCH.

[25. LEKCE]

< VIZUALIZACE V TABIDOO >

VYZKOUŠÍME SI RŮZNÉ VIZUALIZACE V TABIDOO. DO ÚKOLNÍČKŮ BUDE MOŽNOST PŘIDAT KALENDÁŘ. S POKÉMONY BUDE MOŽNOST PRACOVAT JAKO S KARTIČKAMI A ZOBRAZOVAT RŮZNÉ GRAFY A DASHBOARDY. TAKÉ ZAPRACUJEME NA VZHLEDU.

[26. LEKCE]

< VOLNÉ TVOŘENÍ A DODĚLÁVKY >

NYNÍ JE ČAS NA VĚCI, KTERÉ ŽÁCI NESTIHLI BĚHEM ROKU. PŘÍPADNĚ POKUD MĚLI NĚJAKÝ NÁPAD NA ZLEPŠOVÁK, TAK TEĎ JE ČAS SE DO TOHO PUSTIT. HEZKY UČESAT A VYLEPŠIT WEBOVÉ APLIKACE PŘED ZÁVĚREČNOU PREZENTACÍ.

[27. LEKCE]

< GO ONLINE! NAHRÁNÍ NA SVŮJ WEB >

POKRAČUJEME V DOKONČOVÁNÍ. V TÉTO LEKCI SE TAKÉ UJISTÍME, ŽE VŠE MÁME PĚKNĚ NAHRANÉ A PŘÍSTUPNÉ VE SVÝCH PORTFOLIÍCH A NA GITHUBU.



[28. LEKCE]

< PREZENTACE CELOROČNÍ PRÁCE RODIČŮM />

ZÁVĚREČNÉ PREZENTACE BYCH RÁD USKUTEČNIL I V PŘÍTOMNOSTI RODIČŮ, KTEŘÍ BUDOU MÍT ČAS SE PODÍVAT NA CELOROČNÍ PRÁCI SVÝCH DĚTÍ A JEJICH SPOLUŽÁKŮ. POKUD BY TO NEŠLO DOMLUVIT VE ŠKOLE, BUDE ALESPŮŇ OPĚT PREZENTACE VEŠKERÉ PRÁCE PŘED OSTATNÍMI STUDENTY A OPĚT VOLBA NEJÚSPĚŠNĚJŠÍHO PROJEKTU.

ŽÁKŮM VEŠKERÁ PRÁCE ZŮSTANE A DÁL NA NÍ MOHOU PRACOVAT I SAMOSTATNĚ A ROZVÍJET SVOU STRÁNKU I NADÁLE. DOSTANOU I TIPY NA TO, CO SE MOHOU NAUČIT DÁLE A KDE NAJDOU VHODNÉ MATERIÁLY. PROTOŽE PROGRAMOVÁNÍ ZNAMENÁ NEUSTÁLÉ STUDIUM A PRÁCI NA SVÝCH ZAJÍMAVÝCH PROJEKTECH :)

