

ZADANIA DOMOWE

1. Zadanie polega na przygotowaniu krzyżówki, która ma służyć utwaleniu terminów (hasel) z lekcji. Nauczyciel może wskazać oprogramowanie, które pomoże w przygotowaniu układu krzyżówki (np. EllipseCrossword).

2. Ćwiczenie „Awers korzyści” może mieć kontynuację w postaci opracowania efektów pracy na lekcji w formie klasycznej gry dydaktycznej, zwanej pokerem kryterialnym. Osoby, które będą w to zaangażowane, powinny wykorzystać „tarcze strzelnicze”, przygotowane przez każdą z grup. Efekt (plansza z polami i karty przygotowane w edytorze graficznym) mogą stanowić środek dydaktyczny do wykorzystania przez nauczyciela w pracy w klasie pierwszej liceum.

3. Inne zadanie może polegać na opracowaniu (np. w formie prezentacji lub pytań do debaty) jednego z tematów:

- Telepraca – informatyka fundamentem tzw. pracy zdalnej, ponieważ wykonywanie obowiązków może odbywać się niezależnie od miejsca, w którym pracownik się znajduje.

(Przykłady pytań szczegółowych:

Jakie są argumenty za takim rozwiązaniem, a jakie przeciwko?

Jakie zalety i jakie wady ma tzw. praca zdalna dla pracownika i dla pracodawcy?

Czy wzmocni to więzy rodzinne?

Czy osłabi się w ten sposób więzy rodzinne?

Czy osoby pracujące w domu mają takie same możliwości kariery, co osoby pracujące w miejscu pracy?)

- Handel elektroniczny – zakupy i sprzedaż różnych usług i produktów za pośrednictwem technologii teleinformatycznych.

(Przykłady pytań szczegółowych:

Jak wpływ ma taka forma zakupów na społeczeństwo?



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



WARSZAWSKA
WYŻSZA SZKOŁA
INFORMATYKI

UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY



Co z centrami handlowymi?

Co z małymi sklepami, w których lubimy przeglądać rzeczy bez kupowania?

Czy istnieją jakieś moralne zobowiązania do płacenia więcej za tę samą rzecz w celu wspierania produktów w lokalnym sklepie?

Jakie mogą być długofalowe skutki zamawiania za niższą cenę w Internecie?)