

# Hello www!

## Lekcja 1:

### Zabłyśnij w sieci

Zajęcia wstępne, na których uczniowie oglądają i oceniają strony internetowe pod kątem dostępności treści, a także ich atrakcyjności i efektu wywołanego na odbiorcy. Ustalają, jakie elementy strony są konieczne dla jej efektywności, a jakie dla efektowności.

**Czas realizacji: 45 min (1 lekcja)**

#### Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- identyfikować i opisywać elementy strony internetowej
- oceniać efektywność i efektowność projektu wybranych stron internetowych podając przykłady

#### Materiały pomocnicze:

- strony internetowe: <https://www.wwf.pl/>, <https://www.pah.org.pl/>, <https://www.bn.org.pl/>, <http://www.fn.org.pl/>, <http://www.pkin.pl/>, <https://www.zamek-krolewski.pl/>, <https://www.pzpn.pl/>, <https://www.pzps.pl/>, <https://men.gov.pl/>, <https://pan.pl/> i/lub dodatkowe strony wybrane przez nauczyciela
- dowolne narzędzie do tworzenia map myśli, np. [coggle.it](http://coggle.it), [mindmeister.com](http://mindmeister.com) lub duży arkusz papieru

#### Pojęcia kluczowe:

Strona www

#### Metody pracy:

- ćwiczenia praktyczne,
- pogadanka.

#### Treści programowe:

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy VII-VIII, informatyka:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

4) rozwija znajomość algorytmów i wykonuje eksperymenty z algorytmami, korzystając z pomocy dydaktycznych lub dostępnego oprogramowania do demonstracji działania algorytmów;

5) prezentuje przykłady zastosowań informatyki w innych dziedzinach, w zakresie pojęć, obiektów oraz algorytmów.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów.

W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice. W szczególności programuje algorytmy z działu I pkt 2;

3) korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na pożytek rozwiązywanym problemom i własnym prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:

a) tworzenia estetycznych kompozycji graficznych: tworzy kolaże, wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce zgodnie z przeznaczeniem, nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowej,

e) tworzenia prostej strony internetowej zawierającej: tekst, grafikę, hiperłącza, stosuje przy tym podstawowe polecenia języka HTML;

5) wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania, stosując złożone postaci zapytań i korzysta z zaawansowanych możliwości wyszukiwarek.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.

Uczeń:

3) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

1) bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy;

2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich;

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;

2) postępuje etycznie w pracy z informacjami;

3) rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci

## Przygotowania przed zajęciami:

Materiały pomocnicze:

- strony internetowe: <https://www.wwf.pl/>, <https://www.pah.org.pl/>, <https://www.bn.org.pl/>, <http://www.fn.org.pl/>, <http://www.pkin.pl/>, <https://www.zamek-krolewski.pl/>, <https://www.pzpn.pl/>, <https://www.pzps.pl/>, <https://men.gov.pl/>, <https://pan.pl/> i/lub dodatkowe strony wybrane przez nauczyciela;
- dowolne narzędzie do tworzenia map myśli, np. [coggle.it](http://coggle.it), [mindmeister.com](http://mindmeister.com) lub duży arkusz papieru.

## Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel przeprowadza z uczniami burzę mózgów i zapisuje jej wyniki na mapie myśli (jeśli w pracowni jest ekran lub możliwość wyświetlania na ekranach wszystkich komputerów jednocześnie, można zrobić to przy pomocy internetowego narzędzia do tworzenia map myśli, np. [mindmeister.com](http://mindmeister.com), [coggle.it](http://coggle.it), jeśli nie, mapa może być stworzona na dużym arkuszu papieru).

Zastanawiają się wspólnie nad odpowiedziami na następujące pytania:

- Z jakich stron internetowych najczęściej korzystają?
- Po co ludzie wchodzą na strony internetowe? Czego szukają?
- Co może powodować, że jedne strony zyskują popularność, a inne nie?

## Część zasadnicza

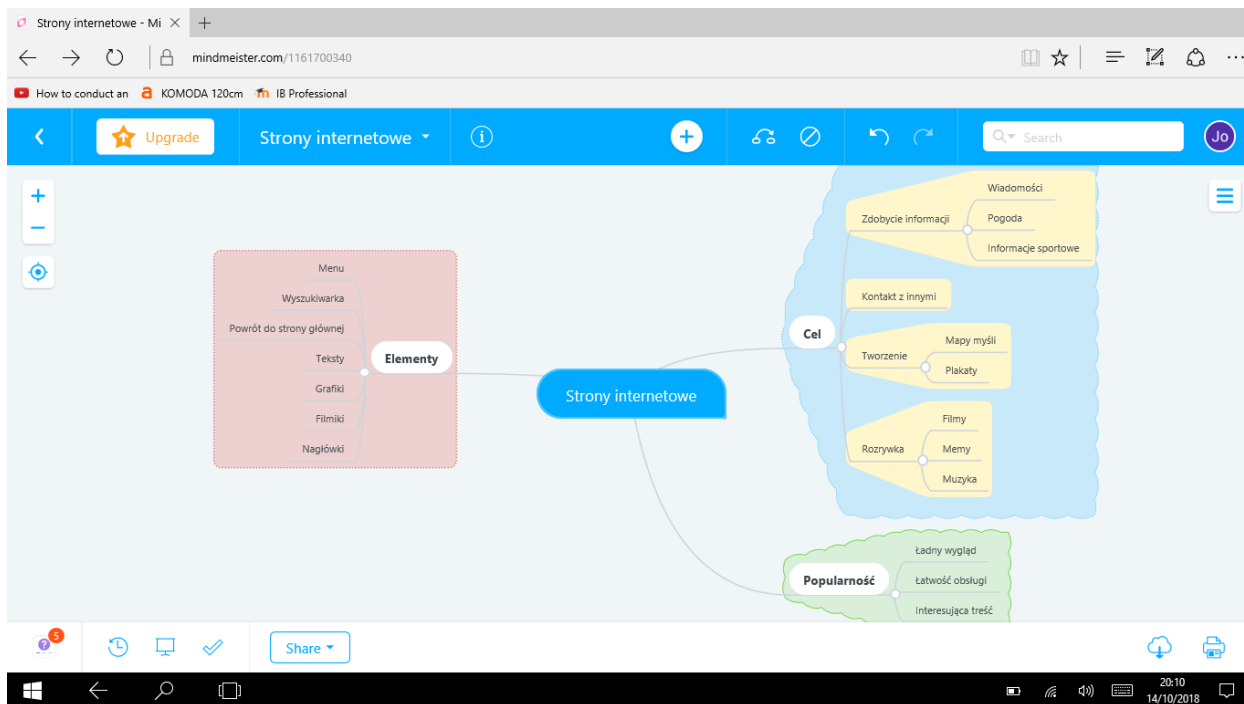
### Zadanie 1:

Nauczyciel dzieli uczniów na pary i każdej parze przydziela dwie strony internetowe do obejrzenia i porównania (strony organizacji charytatywnych/poświęconych jakiemuś celowi, strony bibliotek, organizacji związanych z nauką, z kulturą, zabytkami, sportem). Warto wyszukać strony z podanego zakresu, ale związane z miastem czy lokalną społecznością, żeby każda para uczniów dostała do porównania trzy strony, np. Biblioteka Narodowa + Filmoteka Narodowa – Instytut Audiowizualny + lokalna biblioteka/dom kultury lub PZPN + PZPS + lokalna drużyna sportowa. Zadaniem uczniów jest dokładne przyjrzenie się przydzielonym im stronom. Mają za zadanie odpowiedzieć na pytania:

- Jakie elementy pojawiają się na wszystkich z nich?
- Jakie elementy wyróżniają każdą z nich?
- Która strona jest najłatwiejsza do nawigowania? Dlaczego?
- Na której stronie najłatwiej jest odnaleźć różne informacje? Dlaczego?
- Która ze stron jest najbardziej/najmniej atrakcyjna? Dlaczego?

Uczniowie dzielą się z klasą swoimi spostrzeżeniami, które nauczyciel dopisuje do stworzonej na początku zajęć mapy myśli.

Jeśli uczniowie nie wymieniają wszystkich elementów, które będą poruszane na kolejnych zajęciach, nauczyciel może dodać je i wyjaśnić uczniom czym są.



## Podsumowanie i ewaluacja

Uczniowie w parach/grupach zastanawiają się o czym mogą być strony internetowe, które będą w trakcie najbliższych zajęć krok po kroku tworzyć. Tworzą szkic tego, co na ich stronie powinno się znaleźć. Ustalają jakie teksty muszą pojawić się na ich stronie i w jaki sposób podzielą się tym, kto co ma napisać.

Praca domowa: Uczniowie rozpoczynają pisanie tekstów na stronę. Muszą mieć je gotowe na zajęcia nr 5 (scenariusz lekcji 3-4).