

Hello www!

Lekcja 8-9:

Warto się wyróżniać

Rozszerzymy poznane wcześniej możliwości związane z umieszczaniem grafiki na stronie. Nauczymy się definiować kolory na różne sposoby. Stworzymy przyciski i menu na potrzeby naszej strony. Istotnym elementem zajęć będzie zwrócenie uwagi na prawa autorskie i korzystanie z grafiki dostępnej w Internecie.

Czas realizacji: 90 min (2 lekcje).

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- posługiwać się podstawowym słownictwem html
- znać różne modele przedstawiania barw
- znać zasady korzystania z grafiki dostępnej w Internecie
- umieścić we właściwy sposób grafikę w kodzie strony www.

Materiały pomocnicze:

- przeglądarki internetowe,
- edytory html np. Notepad++,
- program GIMP,
- załączniki

Pojęcia kluczowe:

RGB, CMYK różne modele przedstawiania barw, prawa autorskie, Creative Commons

Metody pracy:

- Wykład, dyskusja, prowadzenie
- Ćwiczenia praktyczne przy komputerze
- Prezentowanie efektów pracy
- Burza mózgów
- „Uczenie się przez osobiste doświadczenie –

ograniczamy liczbę podawanych informacji do niezbędnego minimum i dążymy do tego, aby uczeń mógł rozpocząć samodzielną pracę”[A.Walat, Wybrane problemy dydaktyki informatyki]

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 rozwiązywanych problemów i własnych 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:

Uczniowie zapewne mieli już do czynienia ze sposobami zapisu barw i poznali różne rozszerzenia plików graficznych. Pracując nad grafiką i kolorem na stronie www przypomnimy i rozszerzymy ich wiedzę.

To również możliwość do graficznego udoskonalenia naszej strony. Uczniowie w zadaniu trzecim będą opracowywać pliki graficzne, to zadanie może okazać się czasochłonne. Pamiętajmy, by postawić mocny akcent na legalności materiałów pochodzących z Internetu. Jeżeli nie czujemy się wystarczająco pewni w tej kwestii warto odwiedzić wcześniej stronę: <http://bit.ly/3FbK487>

Znajdziesz ją również tutaj:



Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

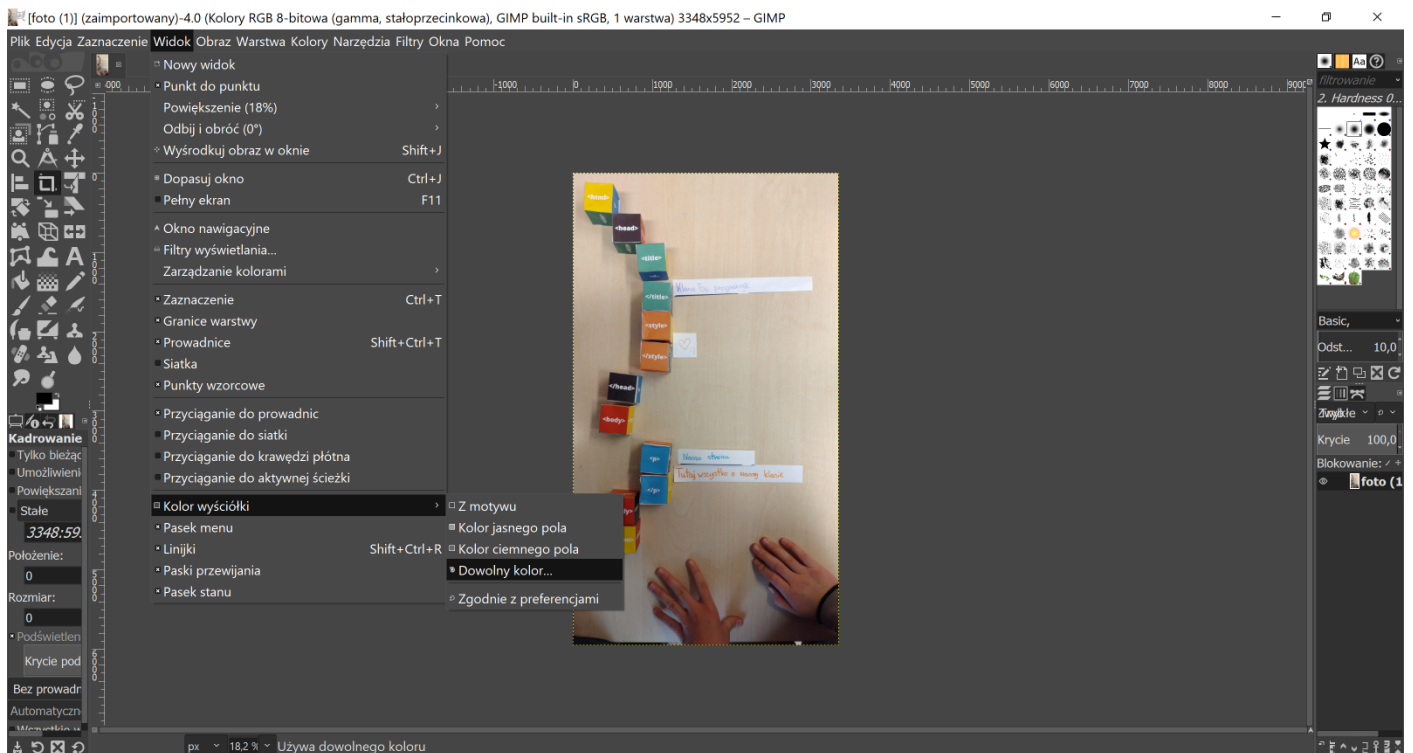
Pracując nad edytorem WYSIWIG w jednej z wcześniejszych lekcji mogliście się zetknąć z dziwnym określaniem kolorów, np: #FFFF00. Co to oznacza? Kto pierwszy znajdzie odpowiedź?

Część zasadnicza

Zadanie 1:

Prosimy uczniów, by w programie GIMP sprawdzili jakimi wartościami jest opisana barwa tła ich strony. Jeżeli jako tło strony www został ustawiony obraz sprawdzamy barwę wybranego piksela.

Rozwiązanie:



Wycinek 2.

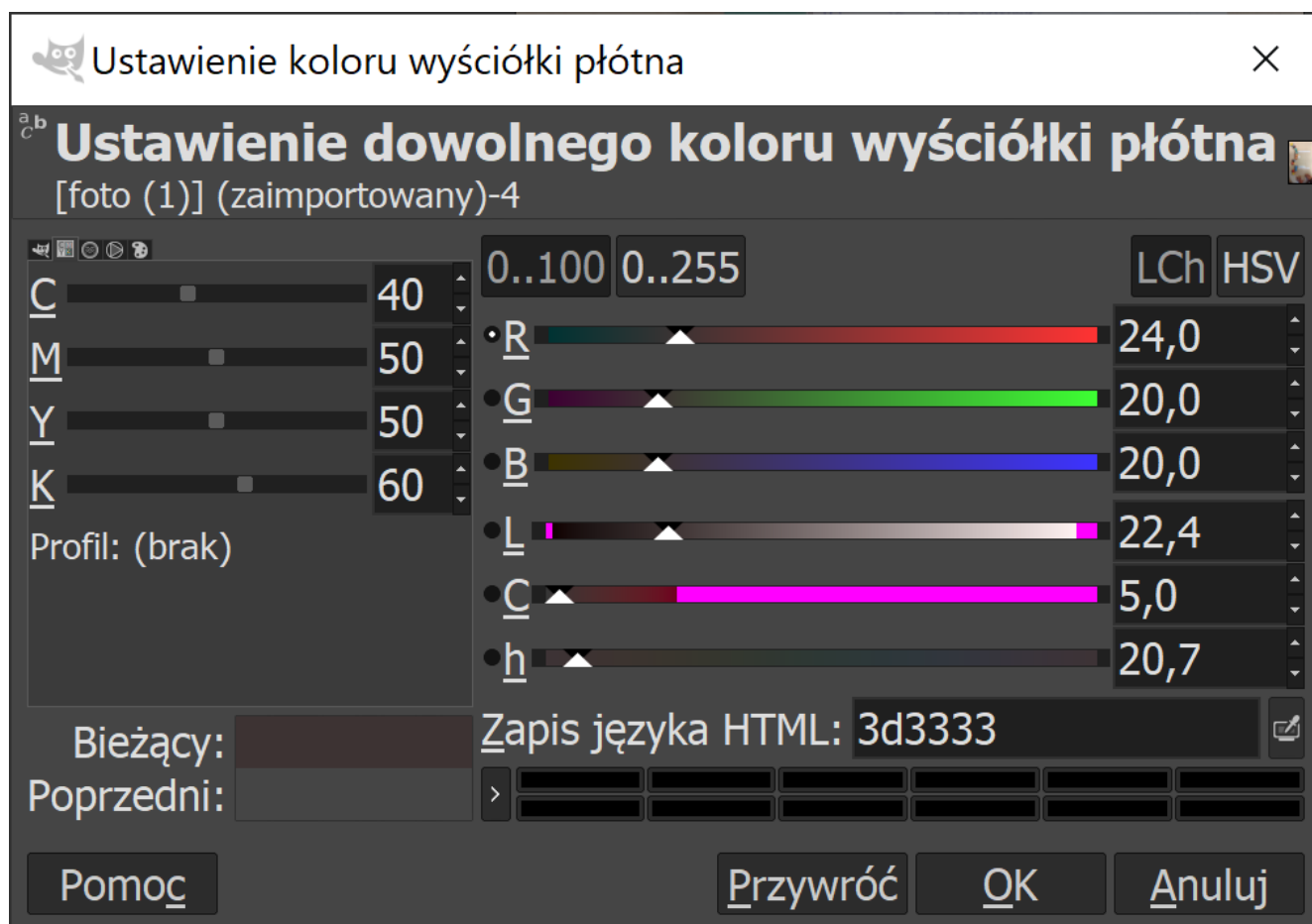
Po wybraniu zakraplacza, klikamy na dowolny obszar naszego obrazu i odczytujemy informację.

Zadanie 2:

Sprawdź w programie GIMP jak odczytać w modelu RGB i w modelu szesnastkowym kolor zapisany w modelu CMYK o wartości (40, 50, 50, 60)

Rozwiązanie:

W oknie ustawień koloru (możemy otworzyć jak w zadaniu 1) przełączamy na widok ustawień CMYK i wprowadzamy wartości barw. Rozwiązanie wygląda następująco:



Wycinek 3.

Zadanie 3:

Pobierz lub utwórz elementy graficzne niezbędne na stronie. Możesz skorzystać z dowolnego programu graficznego.

Jeżeli zdecydujesz się pobrać z Internetu pamiętaj, by przestrzegać zasad dotyczących praw autorskich. Przed pobraniem jakichkolwiek materiałów z Internetu zapoznaj się z poniższą pigułką wiedzy:

Początek pigułki wiedzy

Dozwolony użytek w edukacji

NA CO POZWALA PRAWO AUTORSKIE?

Wszystkie poniższe zasady dotyczą zarówno nauczycieli, uczniów jak i działalności bibliotek szkolnych.

1 Możesz legalnie korzystać z każdego zasobu (filmu na YouTube, z YouTube, książki, muzyki), niezależnie od źródła i którego pochodzą, o ile robisz to w ramach lekcji lub zajęć szkolnych. Nie możesz jedynie takich zasobów rozpowszechniać poza grupą Twoich uczniów.



2 Możesz legalnie kopiować (skanować, składować i wysyłać mailem, nagrywać na pendrive) fragmenty dowolnych utworów (filmów, książek, muzyki) swoim uczniom do celów edukacyjnych.



4 Jeśli chcesz dzielić się utworami w celach edukacyjnych w sieci musisz pamiętać, że rozpowszechnienie ich nie może przekroczyć poza grupę Twoich uczniów (np. możesz się nimi dzielić w mailach, w zamkniętym kursie elektronicznym lub poprzez wirtualny dysk, do którego mają dostęp jedynie Twoi uczniowie).



3 W ramach zajęć (lekcji, prac domowych, wydarzeń szkolnych) możesz modyfikować dowolny utwór (wiersz, powieść, film) nie próbując o zgodę posiadaczy praw, o ile nie będziesz wykorzystywać utworów w badni sposób rozpowszechniać poza szkołę.



SZKOŁA



5 Jeśli chcesz otworzyć dzielić się w sieci zasobami edukacyjnymi, własnego autorstwa (np. prezentacją czy filmem) pamiętaj by do ich tworzenia wykorzystywać wyłącznie materiały z legalnych źródeł, które na to pozwalają, np. z utworów znajdujących się w domenie publicznej (do których prawa autorskie majątkowe już nie obowiązują) lub z Otwartych Zasobów Edukacyjnych (czyli materiałów na wolnych i otwartych licencjach np. Creative Commons).

6 Podczas imprez szkolnych (pokazów, przedstawień, dyskotek) możesz wykonywać dowolne utwory (np. muzyki i filmów) nawiązujące i bez konieczności pytania o zgodę lub uzyskanie licencji, o ile imprezy te posiadają bezpłatne, a wykorzystane utwory nie będą rozpowszechniane poza szkołę (np. nie możesz umieścić w sieci nagrania wideo z muzyką, którą wykorzystaliście podczas takiego wydarzenia).



7 W celach informowania o aktualnych wydarzeniach możesz (np. prowadzenia gazetki szkolnej) czy strony www szkoły) używać fragmentów utworów wykorzystywanych w trakcie w tych wydarzeń (np. w artykule o wystawie, na której była Twoja klasa) można wykorzystać zdjęcia, na których widzi oboparty).

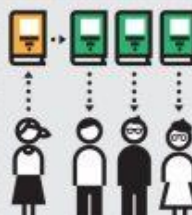
9 Swoboda korzystania z dowolnych utworów w celach edukacyjnych nie dotyczy oprogramowania ani baz danych.

Zgodnie z art. 27 prawa autorskiego instytucje oświatowe mogą w celach dydaktycznych i do własnych badań korzystać z rozpowszechnionych utworów w oryginale i tłumaczeniu oraz sporządzać w tym celu egzemplarze fragmentów rozpowszechnionych utworów. Art. 28 określa dodatkowe możliwości działań bibliotek, archiwów, szkół a art. 23 określa granice prawa cytatu.

Infografika: Adaptacja jest do licencji Creative Commons (zawiesz Autorskim, 3.0 Polska)



8 Możesz również wykorzystywać fragmenty (lub drobne utwory w całości) cudzych utworów podczas tworzenia własnych korzystając z prawu cytatu. Cytaty należy każdorazowo wyraźnie oznaczyć (np. cytowanym i przypisanym) oraz wymierzyć jego autora i źródła. Cytat musi być uzasadniony celem, analizą, naukowaniem lub prawem gatunku (np. parodia).



10 Możesz skanować fragmenty lub całą książkę na potrzeby własne lub Twoich znajomych i rodziny.

Zdjęcie pochodzi ze strony: otwartezasoby.pl

Załącznik nr 3.

Koniec pigułki wiedzy

Początek pigułki wiedzy

Jeżeli nie jesteś pewien, czy możesz skorzystać ze zdjęć, które znalazłeś w Internecie, warto odwiedzić jedną ze stron legalnie udostępniającą fotografie i grafikę. Udostępniane są one na licencji Creative Commons Zero (CC0).

Oto niektóre z nich:

Pixabay

Pexels

Unsplash

PickupImage

TravelCoffeeBook

Gratisography

Pixinio

Magdalaine

StockSnap.io

Piviso

Libreshot

Koniec pigułki wiedzy

Zadanie 4:

Aby wstawić gotowe pliki na naszą stronę, przyda nam się kolejna pigułka wiedzy:

Początek pigułki wiedzy

Pamiętaj:

- Do umieszczania obrazów na stronie służy element ``
- Obrazy powinny mieć takie same wymiary, jakie będą miały po wyświetleniu na stronie
- Zawsze podajemy atrybut `src` (gdzie znajduje się obraz) oraz `alt` (opis obrazu)
- Obrazy, ilustracje zapisujemy w GIF, zdjęcia w formacie JPEG

Poniżej przykład prawidłowego kodu:

```
42
43
44     
45     <figure>
46     
47     <br />
48
49
```

Wycinek 9.

Zauważ, że w powyższym kodzie wszystkie obrazy zostały umieszczone w katalogu „images”.

Koniec pigułki wiedzy

Podsumowanie i ewaluacja

Pytamy, co było ciekawe w tym zadaniu, a co można byłoby zmienić na następnych zajęciach. Pytamy, czy uczniowie są zadowoleni z efektów swojej pracy.

Zachęcamy uczniów, by popracowali jeszcze nad swoimi projektami w domu i dopracowali swoją stronę pod względem graficznym.