

Mistrzowie internetu

Autor: Marcin Piotrowicz

Lekcja 6-7:

Bez wysiwig (nie) da rady?

Poznamy edytory WYSIWIG do tworzenia stron internetowych. WYSIWIG to nie wyzwisko, więc skupimy się nad opracowaniem inspirującego hasła w klimacie promującym pozytywny przekaz w mediach społecznościowych. Podczas zajęć będziemy nie tylko kodować, ale i rozmawiać o etycznym zachowaniu w internecie.

Cele lekcji:

Uczeń powinien:

- posługiwać się podstawowymi znacznikami html,
- opisywać zjawisko cyberbulling i rozumieć jego negatywne konsekwencje,
- umieć skorzystać z gotowego edytora html,
- rozszyfrować skrót wysiwig.

Materiały pomocnicze:

- przeglądarki internetowe, edytory html np. Notepad++
- przykładowy kod css

Pojęcia kluczowe:

→ Strona www → html → css → wysiwig → cyberprzemoc

Czas realizacji: 90 min.

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 samodzielna pracę” [A.Wałat, Wybrane problemy dydaktyki informatyki]

Treści programowe:

Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych – II etap edukacyjny – klasy VI-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/wyj-

ścia, 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

Na tym etapie uczniowie powinni mieć przygotowaną własną, bardzo prostą stronę www. Zaproponujemy, by stworzyć kolejną, ale na bazie tego, co już mamy, a w szczególności pozostawiając i dopracowując nasz plik css.

Ponieważ zajęcia mają również pełnić rolę profilaktyczną, nauczyciel przed zajęciami przygotowuje film/materiały dotyczące przemocy w Internecie. Zachęcamy do skorzystania z gotowych materiałów dostępnych na stronach:

- <https://fdds.pl/problem/bezpieczenstwo-dzieci-online/>
- <https://fundacja.orange.pl/strefa-wiedzy/materiały-edukacyjne-dla-nauczycieli-i-wolontariuszy/>
- <https://www.saferinternet.pl/materiały-edukacyjne.html>

Pierwsze i drugie zadanie powinny nam zająć całą jednostkę lekcyjną. Przed następnym zadaniem uczniowie powinni mieć gotowe teksty na stronę poświęconą przeciwdziałaniu przemocy w Internecie.

Wprowadzenie w tematykę i integracja grupy

Nauczyciel pyta uczniów, czym jest „hejt w sieci”. Prosi o podanie przykładów. Czy przemoc w Internecie jest tak samo bolesna jak w realnym otoczeniu? Pozwólmymy, by dyskusja potoczyła się w obszary, które dla grupy będą ważne i ciekawe.

Część zasadnicza

Zadanie 1:

Prezentujemy uczniom film z cyklu filmów z udziałem Ewy Farny „W sieci”: <https://youtu.be/XCzG1y3DGZA>

Moderujemy dyskusję, zadając pytanie, co możemy zrobić, gdy w sieci pojawiają się obraźliwe informacje lub komentarze o nas lub ktoś umieszcza zdjęcia bez naszej zgody? Pytamy, czym jest cyberprzemoc? Jak możemy jej przeciwdziałać? Gdzie szukać informacji?

Zadanie 2:

Proponujemy uczniom opracowanie hasła w klimacie promującym pozytywny przekaz w mediach społecznościowych. Hasło-zdanie powinno mieć rozwinięcie w postaci opisu, komentarza. Uczniowie w grupach robią burzę mózgów, zapisują notatki. Na ich podstawie w następnym zadaniu uczniowie stworzą nową stronę www.

Zadanie 3:

Tworzymy nową stronę www korzystając z wcześniej już utworzonych. Możemy tylko podmienić tekst. Tematem strony jest hasło, zdanie, motto itp. promujące pozytywny przekaz w internecie. Może to być również poradnik, co zrobić, jeżeli jesteś ofiarą cyberprzemocy.

Zadanie 4:

W kolejnym zadaniu rozwijamy magiczne słowo znajdujące w się w temacie dwugodzinnych zajęć. WYSIWIG - what you see is what you get. Jak podaje Wikipedia: „WYSIWIG - akronim stosowany w informatyce dla określenia metod, które pozwalają uzyskać wynik w publikacji identyczny lub bardzo zbliżony do obrazu na ekranie”.

Pokazujemy uczniom metodę „zabawy” w tworzenie stron. Możemy również to potraktować jako okazję do dokonania zmian na naszej stronie. Proponujemy użyć do tego następującego narzędzia: <https://thimble.mozilla.org/>

Przy tej okazji warto przypomnieć i rozszerzyć treści wspomniane przy zajęciach z CSS. Dobrze jest wytłumaczyć różne sposoby „nazywania” kolorów itd. Możemy wymienić modele opisu barw: CMY, CMYK, RGB, HSV, HLS, HSB. Możemy również wspomnieć o zapisie szesnastkowym koloru.

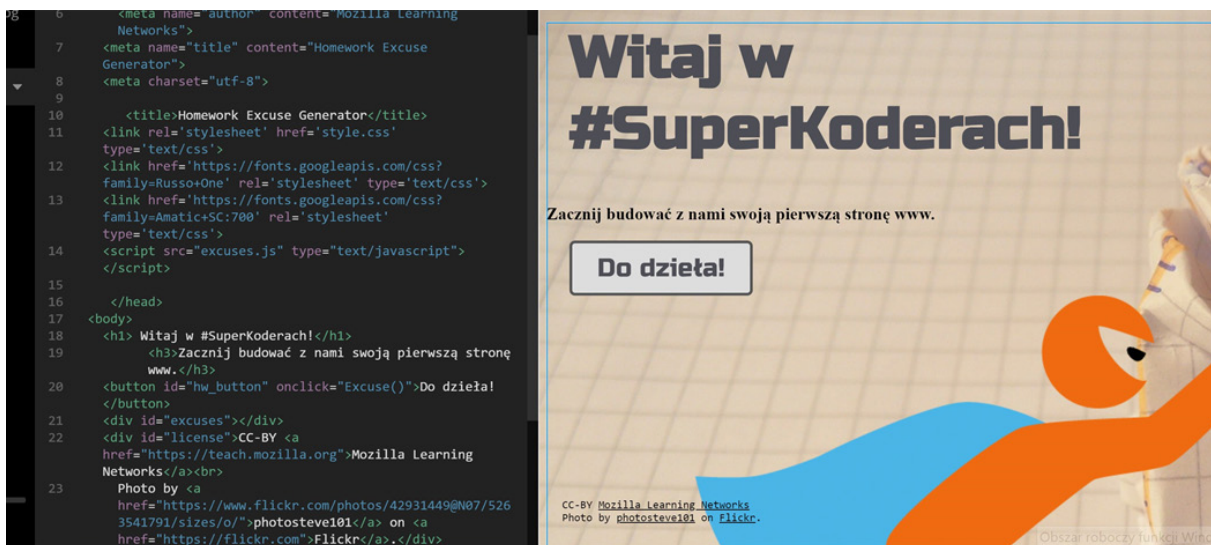


Przykładowe strony stworzone przy pomocy <https://thimble.mozilla.org/>:

Przykład 1:



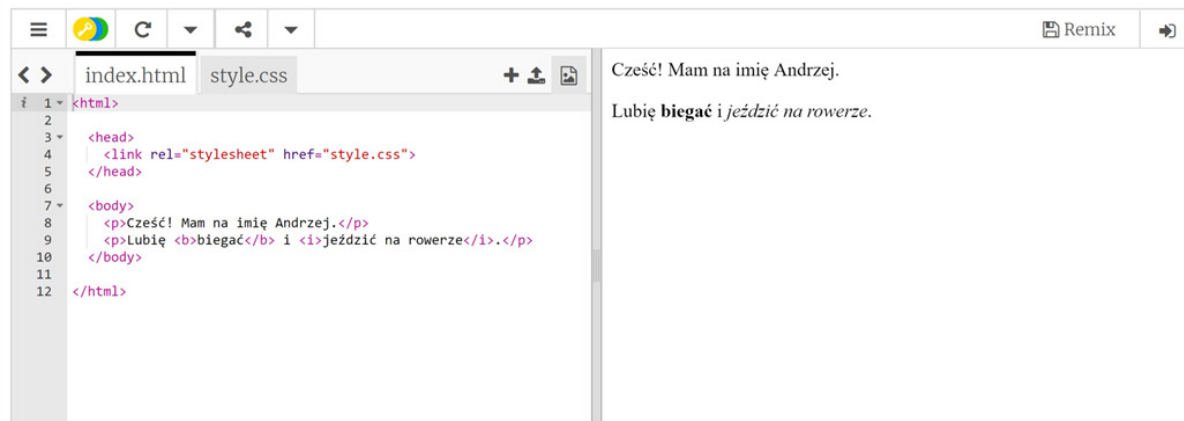
Jej kod wygląda następująco:



Inne narzędzie WYSIWIG o podobnych możliwościach to np. <https://trinket.io/html/4f957e888f> Jego wygląd i działanie opierają się na podobnych zasadach:

Teach hands-on HTML

Customize the code below and then click Share!



The screenshot shows a web editor interface. On the left, there is a code editor with a file explorer showing 'index.html' and 'style.css'. The code in 'index.html' is as follows:

```
1 <html>
2
3 <head>
4   <link rel="stylesheet" href="style.css">
5 </head>
6
7 <body>
8   <p>Cześć! Mam na imię Andrzej.</p>
9   <p>Lubię <b>biegać</b> i <i>jeździć na rowerze</i>.</p>
10 </body>
11
12 </html>
```

On the right, there is a live preview of the rendered HTML. It displays two paragraphs: "Cześć! Mam na imię Andrzej." and "Lubię **biegać** i *jeździć na rowerze*." The interface also includes a 'Remix' button and a share icon.

Podsumowanie i ewaluacja

Jeżeli nauczyciel uzna za stosowne, może wspomnieć o desktopowych edytorach WYSIWIG. Można pokazać także sposób zapisywania plików tekstowych jako stronę www.