PROGETTO PON "UNA FINESTRA SUL FUTURO"
MODULO 4 "A SPASSO PER LE VILLE VENETE CON SCRATCH"



ESPERTO: BRANDOLISIO ORNELLA
TUTOR: OLIVIERI ANGELA

NUMERO ALUNNI: 20 alunni delle CLASSI PRIME E SECONDE della Secondaria

DURATA CORSO: 30 ORE

CALENDARIO GIUGNO 2019

lunedì	martedì	mercoledì	giovedì	venerdì
10	11	12 **LEZIONE 1** ore 9-12 (3 ore)	13 **LEZIONE 2** ore 9-12 (3 ore)	14 **LEZIONE 3** ore 9-12 (3 ore)
17	18 **LEZIONE 4** ore 9-12 (3 ore)	19	20 **LEZIONE 5** ore 9-12 (3 ore)	21 **LEZIONE 6** ore 9-12 (3 ore)
24	25 **LEZIONE 7** ore 9-12 (3 ore)	26 **LEZIONE 8** ore 9-12 (3 ore)	27 **LEZIONE 9** ore 9-12 (3 ore)	28 **LEZIONE 10** ore 9-12 (3 ore)

PROGRAMMA CORSO

Le indicazioni delle lezioni sono puramente indicative, possono cambiare in funzone delle proposte e degli interessi del gruppo.
Portarsi una merenda!

LEZIONE 1
Presentazione corso
Organizzazione materiale
Introduzione ville venete
Concetto di ipertesto
Avviamento all'uso di Scratch

LEZIONI 2
Uscita didattica a Villa Pisani

LEZIONE 3
Scratch villa Pisani percorso con mappa: giardino e villa.

LEZIONE 4
Visita guidata a Villa Valmarana

LEZIONE 5
Realizzazione di un sito, probabilmente con Sites di Google; impostazione struttura per ville.

LEZIONI 6
Scratch villa Contarini: battaglia navale; realizzazione di un videogame.
Aggiornamento sito

LEZIONE 7
Scratch villa Pisani: labirinto

LEZIONE 8
Scratch villa Valmarana e villa Todeschini: presentazione ville.
Aggiornamento sito

LEZIONE 9
Scratch villa Valmarana: quiz
Aggiornamento sito

LEZIONE 10
Scratch villa Todeschini: decorazioni.
Aggiornamento sito

Gli alunni potranno modificare i progetti in Scratch durante l'estate.

La pubblicazione dei lavori è prevista nel mese di settembre dell'anno 2019-2020.