

IN ESTATE SI IMPARANO LE STEM - CAMPI ESTIVI DI SCIENZE, MATEMATICA, INFORMATICA E CODING"

ATTIVITÀ PROGETTUALI (IN SINTESI)

- Specificare i contenuti delle iniziative formative nelle materie STEM
- Indicare, anche, le eventuali attività trasversali (comunicazione-divulgazione)

Attività preliminare di comunicazione e divulgazione dell'iniziativa mediante incontri di presentazione presso le scuole primarie del territorio, distribuzione di materiale pubblicitario cartaceo e/o pubblicazione on line sul sito dell'istituto di banner informativi.

Modulo/Laboratorio A – Desktop Publishing:

Il primo laboratorio sarà dedicato alla progettazione e realizzazione di prodotti grafici editoriali (locandine, calendari, brochure, banner, manifesti, ...) su temi legati prevalentemente al mondo adolescenziale e femminile mediante l'approfondimento e l'utilizzo avanzato di software applicativi di editoria elettronica.

- Lez.1 a) Conosciamo il laboratorio: Pc, stampante 3D, plotter, scanner, videoproiettore, rete ;
b) Realizziamo un album fotografico in Word: "Strumenti del laboratorio".
- Lez.2 a) Impariamo ad usare Publisher: Biglietti d'auguri;
b) Disegniamo un biglietto d'auguri: "Buon Compleanno".
- Lez.3 a) Impariamo ad usare Publisher: Calendari;
b) Progettiamo un calendario personalizzato: "Calendario scolastico 2017-2018".
- Lez.4 a) Impariamo ad usare Publisher: Biglietti da visita ;
b) Realizziamo e stampiamo biglietti da visita personali.
- Lez.5 a) Impariamo ad usare Publisher: Volantini/Manifesti;
b) Realizziamo un volantino/manifesto sul concerto del mio cantante preferito.
- Lez.6 a) Impariamo ad usare Publisher: Brochure;
b) Realizziamo una brochure sulla località preferita per le mie vacanze.
- Lez.7 a) Impariamo ad archiviare i documenti: cartelle compresse, masterizzazione, cloud;
b) Archiviamo i nostri lavori su CD, DVD, GoogleDrive o su Chiavetta USB.

Modulo/Laboratorio B – Web Design e Coding

Il secondo laboratorio sarà dedicato alla progettazione e realizzazione di prodotti ipermediali (presentazioni multimediali, animazioni digitali, videogiochi, composizioni grafiche, applicazioni e pagine web) su temi legati prevalentemente al mondo adolescenziale e femminile mediante l'approfondimento e l'utilizzo spinto di ambienti e piattaforme di sviluppo di Coding e Web Design.

- Lez.1 a) Conosciamo meglio PowerPoint: le immagini, i collegamenti ipertestuali;
b) Realizziamo una presentazione ipermediale: "Mi presento".
- Lez.2 a) Conosciamo meglio PowerPoint: le animazioni, le transizioni;
b) Realizziamo una presentazione animata: "I Social Network".
- Lez.3 a) Progettiamo una pagina Web;
b) Costruiamo una pagina Web: "La storia di Internet".
- Lez.4 a) Impariamo ad usare Scratch sul PC;
b) Realizziamo un videogioco "Ping Pong".
- Lez.5 a) Impariamo ad usare Scratch sul tablet (Pyonkee);
b) Realizziamo un videogioco "Miss Pacman".
- Lez.6 a) Impariamo a programmare sul Web: Programma il futuro/Code.org;
b) Programmiamo un Labirinto.
- Lez.7 a) Impariamo a programmare sul Web: Programma il futuro/Code.org;
b) Disegniamo figure con l'Artista.