

**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 funzione 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

Scratch villa Pisani: labirinto

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

Visita guidata a Villa Valmarana

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.