

MICRO-STAGE- INFORMATICA

1.1 Denominazione progetto

Non più schiavi ma protagonisti del Web

1.2 Responsabile progetto

PINTO LINDA

1.3 Descrizione del progetto

Lo scopo del micro stage è di illustrare le tecniche per la realizzazione di una pagina web dando le basi della conoscenza del linguaggio HTML.

1.4 Obiettivi

Lo scopo principale è far comprendere agli allievi che una società così altamente tecnologica ci impone non solo di utilizzare gli strumenti informatici in tutti i campi del lavoro, della comunicazione e dello svago, ma anche di acquisirne i meccanismi per diventarne padroni.

L'indirizzo tecnico-economico con le sue ore d'informatica e di laboratorio, che affiancano lo studio anche di altre discipline come l'economia aziendale, il diritto, le lingue, offre non solo tante e diverse possibilità d'inserimento nel mondo del lavoro, ma dà le basi per entrare a pieno titolo come protagonisti nella rivoluzione tecnologica.

1.5 Durata

Il progetto si espletterà in n.3 incontri da un ora presso la sede "IIS della Corte Vanvitelli", con la produzione di un prodotto finale da presentare al concorso "Creatività e Tecnologia"

FASE 1 : (30 minuti) la prima fase si svolgerà nella scuola d'origine dove gli allievi anche organizzati in gruppi, con l'aiuto dell'insegnante di lettere e/o di educazione artistica gli allievi compileranno un modello cartaceo in cui dovranno inserire alcune semplici informazioni riguardanti l'oggetto della pagina web che vorrebbero realizzare : un titolo, uno slogan , l'indirizzo di un sito web a cui preferirebbero collegarsi ed eventualmente l'indirizzo web di un'immagine che vorrebbero visualizzare.

Inoltre scegliere una combinazione di colori che vorrebbero utilizzare come sfondo dei vari riquadri della pagina.

FASE 2 : (un'ora) nel laboratorio d'informatica verrà proiettato agli alunni il codice HTML necessario per realizzare una pagina web strutturata a tabella.

Gli allievi dovranno copiare e salvare tale codice sul loro computer utilizzando il programma blocco notes. In seguito potranno verificare che aprendo il file con un browser verrà visualizzata la pagina web.

FASE 3: (un'ora): operando sul codice html, gli allievi potranno sostituire alcune informazioni proposte con quelle predisposte sul loro modello precedentemente preparato, modificando così e personalizzando la pagina web come un gioco ad incastro.

1.6 Risorse Umane

Un docente d'informatica, un docente tecnico-pratico di laboratorio d'informatica, un tecnico di laboratorio.

1.7 Servizi

Laboratorio d'informatica, un videoproiettore o una lim.