

Prototipo		15
Denominazione		Linguaggi per il Web
Referenze del Prototipo		
Nominativo referente		Gaetano Strano
Istituto		ISIS "Galilei" - Gorizia
Descrizione		Nonostante la diffusione del Web nella società contemporanea, la conoscenza dei linguaggi e degli standard che permettono di rappresentare e trasferire informazioni complesse rimane relegata ai soli programmatori ed ai tecnici del settore. Lo scopo di questo percorso non è quello di formare dei Web designer o dei sviluppatori ma di aprire una finestra sul mondo dei linguaggi per il Web: l'HTML5, basato su marcatori, per strutturare contenuti ed il CSS per controllarne con precisione l'aspetto e la resa sui diversi dispositivi. Per scrivere una buona pagina Web è necessaria una capacità di analisi della struttura delle informazioni da pubblicare ed una successiva stilizzazione: un esercizio di trasposizione linguistica che permetterà di costruire ricche pagine Web multimediali.
Aree di Intervento		Pensiero computazionale
Livello Scolare		
Scuola dell'infanzia		No
Scuola Primaria		No
Scuola Secondaria di grado 1		Sì
Scuola Secondaria di grado 2		Sì
IeFP		Sì
Durata in ore		8
Descrizione delle Attività		
1	Titolo Attività	Analizzare e trasporre
	Durata (ore)	2
	Descrizione	Accompagnare i ragazzi nell'analisi dei contenuti di una pagina Web per esplicitarne struttura e proprietà stilistiche. Imparare a manipolare rappresentazioni alternative della struttura ed a trasporle poi in un linguaggio basato su marcatori. Comprendere e familiarizzare con le regole di scrittura di un linguaggio a marcatori
	Titolo Attività	Creare un layout
	Durata (ore)	2

2	<b>Descrizione</b>	Conoscere e saper scegliere i principali marcatori di strutturazione HTML5 per le intestazioni, le sezioni, i menù, i titoli, i paragrafi. Imparare ad agire sulle caratteristiche estetiche di base (colore, dimensione e posizionamento degli elementi nella pagina).
	<b>Titolo Attività</b>	Dettagliare e stilizzare
3	<b>Durata (ore)</b>	2
	<b>Descrizione</b>	Modellare elementi ripetuti, riferimenti interni ed esterni ed introdurre oggetti multimediali. Imparare ad applicare proprietà di stile specifiche per i blocchi e per il testo
4	<b>Titolo Attività</b>	Validare e rendere una pagina responsive
	<b>Durata (ore)</b>	2
5	<b>Descrizione</b>	Valutare la validità di una pagina secondo gli standard Web, conoscere i meccanismi di base per adattare in modo automatico una pagina al dispositivo di fruizione.
	<b>Titolo Attività</b>	
6	<b>Durata (ore)</b>	
	<b>Descrizione</b>	
	<b>Titolo Attività</b>	
7	<b>Durata (ore)</b>	
	<b>Descrizione</b>	
	<b>Titolo Attività</b>	
8	<b>Durata (ore)</b>	
	<b>Descrizione</b>	
	<b>Titolo Attività</b>	

#### Prerequisiti strumentali

<b>Hardware</b>	Laboratorio Informatico con una buona connessione ad Internet
<b>Software</b>	Tools 2.0 . Editor di testo specifici. Piattaforme web per giochi interattivi
<b>Altro</b>	

#### Metodologie prevalenti

<b>Attività individuale</b>	Sì
<b>Confronto in piccolo gruppo</b>	Sì
<b>Discussione collettiva</b>	No
<b>Lezione frontale</b>	No
<b>Apprendimento cooperativo</b>	Sì
<b>Learning by doing</b>	Sì
<b>Problem posing/problem solving</b>	Sì
<b>Metodologia narrativa</b>	No

#### Tipologia del percorso

<b>Studenti curricolare</b>	No
-----------------------------	----

	<b>Studenti extra-curricolare</b>	Sì
	<b>Destinatari diversi dagli studenti</b>	Sì
<b>Lingua di Insegnamento</b>		
	<b>Italiano</b>	Sì
	<b>Sloveno</b>	No
	<b>Friulano</b>	No
	<b>Inglese</b>	No
	<b>Tedesco</b>	No
	<b>Francese</b>	No
	<b>Altre lingue comunitarie</b>	