

LABORATORI DISCIPLINE PROFESSIONALIZZANTI

I laboratori sulle Discipline professionalizzanti si svolgeranno presso la Vostra sede della Scuola Secondaria di Primo Grado e sono rivolti ad un gruppo composto al massimo da 28 studenti.

In allegato un modulo in cui indicare la scelta del/dei Laboratorio/i e la data in cui si preferisce effettuarlo/i.

DESCRIZIONE ATTIVITA'

DISCIPLINA	GEOLOGIA
TITOLO ATTIVITA'	GENERAZIONE DI UNA FAGLIA
DURATA	1.5h
DESCRIZIONE	Deformazione di un parallelepipedo di sabbia posto all'interno di una scatola in plexiglass, con formazione di faglia di compressione. L'attività si effettua su più campioni disposti in altrettante scatole.
SCOPO	Simulare in laboratorio un processo naturale che ha una parte importante nella geologia della nostra regione.
NOTA	Qualora fosse disponibile un collegamento internet, l'attività potrà essere implementata con foto e animazioni.
GIORNI DELLA SETTIMANA	Da concordare

DISCIPLINA	COSTRUZIONI
TITOLO ATTIVITA'	COMPORAMENTO STATICO E SISMICO DEGLI EDIFICI E RESISTENZA DEI MATERIALI
DURATA	2 h
DESCRIZIONE	Gioco delle resistenze attraverso l'uso di semplici materiali quali blocchetti di legno, mattoncini di Lego, cubetti di Das e spaghetti. Il gioco consiste nel costruire ed assemblare con i materiali indicati una struttura il più stabile, resistente e/o alta possibile seguendo le regole del buon costruire.
SCOPO	Comprendere l'importanza delle tipologie e metodi d'impiego dei materiali utilizzati e delle tecniche del buon costruire nell'edilizia.
NOTA	Gli allievi dovranno essere provvisti di colla stick e forbici con punta arrotondata.
GIORNI DELLA SETTIMANA	Da concordare

DISCIPLINA	GRAFICA E COMUNICAZIONE - INFORMATICA
TITOLO ATTIVITA'	Linguaggi del Web: HTML + CSS
DURATA	2h
DESCRIZIONE	Realizzazione di una pagina Web statica con inserimento di testo, foto e video. Ai ragazzi viene fornito un modello che verrà modificato su indicazione del docente e in base alla creatività degli studenti.
SCOPO	Comprendere i fondamenti dell'uso dei linguaggi per realizzare le pagine Web, del linguaggio HTML e dei fogli di stile per la formattazione stilistica .

NOTA	Si richiede un laboratorio con PC collegati ad Internet e dotati di un semplice editor di testi (ad esempio Blocco Note o NotePad)
GIORNI DELLA SETTIMANA	Da concordare
DISCIPLINA	GRAFICA
TITOLO ATTIVITA'	"Creo la bozza dell'icona della mia APP"
DURATA	3h
DESCRIZIONE	L'allievo viene invitato ad inventare un nome e la relativa icona grafica di un applicativo o "APP" per tablet o smartphone. Tale icona dovrà riassumere graficamente il tipo di applicativo che verrà creato, e sarà disegnata, dallo studente, su supporto cartaceo. Ci sarà una prima fase di spiegazione, una seconda fase di ricerca di spunti attraverso la rete e una terza fase di realizzazione del disegno.
SCOPO	Apprendere l'iter iniziale di un progetto grafico, dove il foglio di carta diventa il primo supporto da utilizzare per creare un elaborato che riporta le caratteristiche necessarie alla sua lavorazione a computer. Si mescoleranno le attività di creazione del nome di fantasia della APP, la ricerca attraverso la rete di spunti per forme, scritte e colori, il disegno sulla carta di una icona grafica con dimensioni obbligate che daranno al ragazzo uno spazio ben preciso nel quale sviluppare il suo disegno.
NOTA	Si richiede un laboratorio con PC collegati ad Internet, carta, colori, squadra e righello.
GIORNI DELLA SETTIMANA	Da concordare