



### Area di competenza 3. Costruzione di contenuti

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.3 Copyright e licenze

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello intermedio, in autonomia, e risolvendo semplici problemi, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente;</li> <li>realizzare prodotti multimediali di vario genere in modalità collaborativa;</li> <li>impartire ed interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> </ul> <p>Ad un livello base, in autonomia, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>registrarmi ad un sito online indicato dal docente;</li> <li>conoscere e rispettare le regole del diritto d'autore;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>In modalità offline o su piattaforme cloud:           <ul style="list-style-type: none"> <li>realizzare contenuti digitali sulla base di modelli (poster, infografiche, presentazioni, ecc.) curandone contenuto e veste grafica;</li> <li>completare una presentazione multimediale sulla base di un formato preconfezionato, come sintesi di un percorso di lavoro che raccolga elementi di varia origine;</li> <li>realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali, utilizzando software o app online;</li> <li>realizzare podcast;</li> <li>confrontare, progettare e creare infografiche tramite software o app utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse;</li> <li>produrre musica con Garage Band o app simili, che simulano gli strumenti, i ritmi, le partiture.</li> </ul> </li> <li>Utilizzare Scratch, Mblock, Microbit, Mbot, Lego, MICRO:BIT o ambienti simili per:</li> </ul>	<p><a href="#">Canva</a></p> <p>Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: <a href="#">istruzioni</a> Canva</p> <p><a href="https://pixabay.com/">https://pixabay.com/</a> per utilizzare immagini, disegni, clip video, musiche, effetti sonori liberi</p> <p>Esempio di <a href="#">consegna</a> con fonti per completare il lavoro (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze...)</p> <p>Utilizzare <a href="#">Book Creator</a> per raccontare o documentare esperienze</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> <li>• selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole del copyright;</li> <li>• indicare le fonti di informazione;</li> <li>• realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- sperimentare algoritmi (ad es. evitamento di ostacoli, labirinti, competizioni robotiche);</li> <li>- sperimentare semplici applicazioni rotatorie;</li> <li>- creare storie e far interagire i personaggi attraverso dialoghi e cambi dello sfondo sincronizzati;</li> <li>- svolgere attività di geometria;</li> <li>- creare musica;</li> <li>- replicare videogame Arcade anni '80 (videogame storici, Pac-Man, Space Invaders, Pong, Breakout);</li> <li>- partecipare alla <a href="#">KIDS GAME JAM</a>, il concorso internazionale di Coding;</li> <li>- partecipare alla <a href="#">CodeWeek</a>;</li> <li>- partecipare a competizioni come <a href="#">FIRST LEGO LEAGUE</a>.</li> <li>○ Utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe.</li> <li>○ Attività per sviluppare l'autonomia: <ul style="list-style-type: none"> <li>- creare una presentazione digitale multimediale da presentare ai compagni, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante;</li> <li>- preparare, come compito a casa, (con il supporto di un adulto) una presentazione su un determinato argomento, con l'aiuto di un elenco di passaggi fornito dall'insegnante;</li> <li>- aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi;</li> <li>- chiedere di spiegare a un compagno quali modalità utilizzare per trovare immagini da scaricare in modo completamente gratuito e poterle inserire in un'animazione digitale.</li> </ul> </li> </ul>	<p>Costruire esperienze in AR con <a href="#">Metaverse -Tutorial Metaverse</a></p> <p>Esempi di ricerca e lavoro individuale: <a href="#">Indicazioni di ricerca sulle montagne</a> <a href="#">Esempio di lavoro</a></p> <p>Creare presentazioni geolocalizzate: <a href="#">StoryMapJS (tutorial Gianfranco Marini)</a> <a href="#">Google Earth (tutorial Zerboni)</a></p> <p>Esempi di Mappa concettuale con Canva <a href="#">Link mappa</a> <a href="#">Link altra mappa</a></p> <p>Padlet sul Muro di Berlino <a href="#">Link Padlet</a></p> <p><a href="#">Esempio di immagine interattiva con Genially</a></p> <p><a href="#">Esempio di Linea del tempo</a> (infografica con Genially)</p> <p>Creare il gioco del Labirinto con <a href="#">Scratch</a></p> <p>Programmare un robot: <a href="#">MakeBlock</a></p> <p><a href="#">Licenze Creative Commons Italia</a></p> <p><a href="#">Garage Band</a></p> <p><a href="#">Google Earth</a> per integrare una presentazione in classe con video e immagini.</p>