

PRIMO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Prima e Seconda**Area di competenza 3. Costruzione di contenuti**

Descrittori di competenza:

3.1 Sviluppare contenuti digitali

3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali

3.4 Programmazione

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<p>A livello base, in autonomia o con un supporto adeguato, laddove necessario, sono in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> • creare e modificare contenuti semplici in formati semplici; • scegliere come esprimersi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici; • scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali; • elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice; • riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Rappresentare in un cartello da esporre in aula, le componenti dei dispositivi in uso, in modo che i contenuti possano essere sempre mantenuti chiari e alla portata degli alunni. ○ Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio). ○ Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina). ○ Creare un disegno con un software/app di grafica. ○ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online. 	<p>Disegnare il computer con Paint Creare semplici animazioni con FlipAnim ABCya Animate Meta: animare disegni dei bambini QuickDraw Google Wardwall Learningapp TinyTap - Tutorial TinyTap Educaplay</p> <p>PixelArt online Attività sui reticoli PixilArt</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED: scomporre oggetti e/o manufatti in parti e ricostruirli; eseguire istruzioni, formulare istruzioni da seguire in un determinato ordine; utilizzare codici e simboli.</p> <p>Con l'uso di PC o tablet le attività potranno poi essere realizzate attraverso i software di programmazione dei vari robot in dotazione nelle scuole e di siti e piattaforme online (code.org; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito. ○ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata. ○ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli. ○ Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina. ○ Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni. ○ Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia). ○ Partecipare alle attività di Codeweek. 	<p>PixelArt Autunno in PixelArt Carte CodyRoby Digitools</p> <p>Tino il robottino Bee Bot e Blue Bot</p> <p>Codeweek</p>