



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

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