

**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"> <li>• creare e modificare contenuti semplici in formati semplici;</li> <li>• scegliere come esprimermi attraverso la creazione di strumenti digitali semplici;</li> <li>• scegliere modi per modificare, migliorare e integrare nuovi contenuti e informazioni per crearne di nuovi e originali;</li> <li>• elencare ed eseguire semplici istruzioni, in modalità sia unplugged o digitale, per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice;</li> <li>• riconoscere un collegamento multimediale e accedervi per eseguire un'attività.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 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.</li> <li>○ Utilizzare giochi didattici con drag and drop (primo anno); utilizzare giochi didattici anche con input di testo (fine primo biennio).</li> <li>○ Compilare un test a buchi scrivendo le parole mancanti (esercizio in lingua straniera o altra disciplina).</li> <li>○ Creare un disegno con un software/app di grafica.</li> <li>○ Creare un documento con programma di videoscrittura sia con software installato localmente che con app online.</li> </ul>	<p><a href="#">Disegnare il computer con Paint</a>            Creare semplici animazioni con <a href="#">FlipAnim</a>  <a href="#">ABCya Animate</a>            Meta: animare disegni dei bambini  <a href="#">QuickDraw Google</a>  <a href="#">Wardwall</a>  <a href="#">Learningapp</a>  <a href="#">TinyTap - Tutorial TinyTap</a>  <a href="#">Educaplay</a></p> <p><a href="#">PixelArt online</a>  <a href="#">Attività sui reticoli</a>  <a href="#">PixilArt</a>  <a href="#">Allegato talea</a></p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<p><b>ATTIVITÀ DI TIPO UNPLAGGED:</b> 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 (<a href="https://code.org">code.org</a>; Scratch junior e altri...).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Riordinare cronologicamente delle istruzioni per svolgere un compito.</li> <li>○ Interpretare istruzioni sulla base di una codifica concordata.</li> <li>○ Utilizzare disegni in Pixel Art per seguire semplici istruzioni: esercizi pixel art in modalità unplugged (geografia). Attività sui reticoli.</li> <li>○ Riordinare ed eseguire le istruzioni per produrre la talea di una piantina.</li> <li>○ Gioco per realizzare un semplice disegno su foglio A4 seguendo le istruzioni.</li> <li>○ Gioco Cody Roby in modalità unplugged sulle istruzioni spaziali (geografia).</li> <li>○ Partecipare alle attività di Codeweek.</li> </ul>	<p><a href="#">PixelArt</a>  <a href="#">Autunno in PixelArt</a>  <a href="#">Allegato disegno</a>  <a href="#">Carte CodyRoby</a>  <a href="#">Digitools</a></p> <p><a href="#">Tino il robottino</a>  Bee Bot e Blue Bot</p> <p><a href="#">Codeweek</a></p>