

SECONDO BIENNIO SCUOLA PRIMARIA - Classi Terza e Quarta**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"> individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare; utilizzare alcuni software/applicazioni per creare contenuti digitali (documenti di testo/ fogli di calcolo/presentazioni/mappe); saper gestire le regole di formattazione del testo basilari (spaziature, allineamento del testo, elenchi puntati, dimensioni e colori...); saper pianificare e organizzare la struttura di una presentazione per renderla efficace e accessibile; completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito; scomporre un problema in sotto problemi e saper scrivere semplici algoritmi; 	<ul style="list-style-type: none"> Scrivere in formato digitale un dialogo inventato. Scrivere un racconto in italiano in modalità collaborativa mediante app di scrittura online. Tradurre un racconto in fumetto mediante app online. Progettare su carta la struttura di alcune diapositive per inserire informazioni testuali e multimediali. Completare una breve presentazione utilizzando le strutture predisposte. Creare una presentazione riguardante il contenuto di una ricerca o di un'attività svolta in classe. Utilizzare il metodo della WebQuest per svolgere una ricerca di informazioni. Codificare e decodificare istruzioni date mediante strumenti, materiali e giochi predisposti dall'insegnante. 	<p>Creazione di contenuti:</p> <p>Animaker Storyjumper Book creator Ourboox Storyboard That Usare Storyboard per creare fumetti Google Presentazioni Power Point Canva</p> <p>Approfondimento sul Webquest come strategia didattica:</p> <p>Come si costruisce Un modello Generatore online di Webquest Esempio Webquest sulla fiaba (cl.3^scuola primaria)</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> • elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia unplugged che in digitale per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Svolgere esercitazioni online su un insieme limitato di comandi. ○ Partecipare con la classe alle attività di Codeweek. ○ Scrivere ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: pc/tablet/ robot e software di programmazione. 	<p>Learningapps Creare contenuti sotto forma di gioco: TinyTap - Tutorial TinyTap Blooket Giochi di CodyRoby e varianti Codycolor Blockly Games CS Unplugged Code.org Codeweek Scratch MBlock Micro:bit</p>