

**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>In autonomia, sulla base delle mie necessità e affrontando problemi ben definiti e non abituali, 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; • comprendere come le regole del diritto d'autore e le licenze si applicano a dati, informazioni e contenuti digitali; • selezionare immagini o altri materiali rispettando le regole sul diritto d'autore; • indicare le fonti di informazione; • conoscere le pratiche di referenziazione e attribuzione; 	<p>In modalità offline o su piattaforme cloud:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ creare una presentazione digitale multimediale, utilizzando un tutorial di YouTube fornito dall'insegnante per presentare il lavoro ai compagni di classe; ○ aggiornare una presentazione multimediale digitale già creata per presentare un lavoro ai compagni di classe con la LIM, aggiungendo testo, immagini ed effetti visivi; ○ realizzare un filmato/video/videoclip come sintesi di vari materiali digitali; ○ confrontare infografiche per coglierne la struttura; ○ progettare un'infografica; ○ utilizzare e modificare modelli per creare infografiche, poster, volantini, curandone contenuto e veste grafica; 	<p>Strumenti per lo Storytelling:</p> <p>StoryboardThat LyWi Chat Animator TextingStory Fakebook</p> <p>Applicazioni per i Podcast:</p> <p>SPREAKER Tutorial 1 Tutorial 2 Tutorial 3</p> <p>Jamendo (musica libera da copyright) SPREAKER e Canale Telegram via IFTTT</p> <p>Podcasting corso completo Anchor</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
<ul style="list-style-type: none"> realizzare semplici programmi utilizzando codici di programmazione. 	<ul style="list-style-type: none"> creare un'infografica con vari software utilizzando varie fonti online su tematiche di interesse (cambiamenti climatici, problemi complessi, dipendenze ...); realizzare un semplice video su una tematica specifica. <p>Nel preparare il lavoro di gruppo con i compagni, proporre attività che stimolino l'uso di linguaggi digitali diversi:</p> <ul style="list-style-type: none"> convertire un testo in un formato multimediale (storytelling), utilizzando diversi possibili modelli: fumetto, conversazione telefonica, intervista, corrispondenza tra due personaggi famosi (anche e-mail o chat), rappresentazione attraverso i social della vita di un personaggio famoso; convertire un testo o un video (inviato dall'insegnante) in una presentazione multimediale o in un podcast; esercitarsi ad utilizzare in modo consapevole materiale multimediale reperito online, conoscendo le regole basilari relative al diritto d'autore; utilizzare le Licenze CC per attribuire la paternità delle proprie opere e per rispettare quelle altrui; utilizzare i principali comandi di un programma per il coding e la robotica; 	<p>Audacity: Tutorial in italiano Audio e podcasting con Audacity</p> <p>Telegram: Generatore casuale di favole Bot di Telegram con script di app Telegram, Gogglescript e Discogs Generatore casuale di relazioni didattiche Creare un Bot Telegram senza programmare Costruire un sensore per piante con Telegram Una pianta che usa Telegram?</p> <p>Canva for education Se si ha già la registrazione a Canva come scuola: istruzioni</p> <p>Esempio di attività didattica sull'elaborazione di un video</p> <p>Video Editor: OBS Studio Playlist streaming Open Shot Video: montare un video Open Shot Video: guida base</p> <p>Licenze Creative Commons Italia</p>

SVILUPPO DELLA COMPETENZA	ATTIVITÀ PROPOSTE	RISORSE SUGGERITE
	<ul style="list-style-type: none"> ○ utilizzare una semplice interfaccia grafica di programmazione (es. Scratch) per sviluppare una app per smartphone che permetta di presentare un lavoro in classe; ○ realizzare una semplice app sfruttando comandi e potenzialità avanzate (preparazione dello sfondo, cambio di sfondi, presenza di più sprite, ...); ○ utilizzare in classe la robotica con Arduino e Mblock; ○ introdurre all'Intelligenza Artificiale e all'Internet of Things: <ul style="list-style-type: none"> - utilizzare in attività laboratoriali LED, Servomotori, Potenzimetri e sensori di luce ambientale e temperatura; - creazione di un modellino di appartamento (materiale povero come cartone, polistirolo, legno) dotato di semplici apparati domotici di esempio; - gestire le luci di un presepe; - creare una piccola stazione meteo; - creazione di un bot Telegram; ○ creare canali tematici di video (Youtube) o di Podcast (Spreaker); ○ creare un Canale Telegram per il reindirizzamento automatico dei podcast. 	<p>Scratch: Corsi su Code.org usabili in ogni ordine e grado a scelta</p> <p>AppInventor: Accendere un Led con Arduino e AppInventor Appinventor, Arduino e BlueTooth Playlist Appinventor MakeBlock</p>