



SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO

## CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

### 3.4. Programmazione

#### METODOLOGIA ADOTTATA

- Digital Storytelling
- Learning by doing
- Problem Solving

#### DISCIPLINE COINVOLTE

Tutte

#### ATTIVITÀ PRATICHE PREVISTE E PRODOTTI DEGLI STUDENTI

- **Attività 1:** Gli alunni si registrano sulla piattaforma di programmazione prescelta dal docente e prendono visione di tutorial esplicativi sugli elementi e funzioni principali dell'ambiente di programmazione. Individuano un argomento di studio, creano un nuovo progetto e sperimentano il linguaggio di programmazione a blocchi (creano un personaggio, inseriscono oggetti multimediali come sfondo, suoni, animazioni e aggiungono blocchi di istruzioni per far compiere dei movimenti al personaggio e farlo parlare usando la galleria dei suoni; visualizzano l'anteprima, salvano il progetto in una cartella in cloud e/o in locale e lo condividono con altri utenti del web)
- **Prodotto 1:** creazione di un progetto di coding su un argomento di studio con personaggio, audio e sfondo a tema



Crea la tua  
**Impronta  
Digitale**

IL CURRICOLO PER GLI STUDENTI

- **Attività 2:** Gli alunni creano un nuovo progetto di digital storytelling sulla piattaforma di programmazione prescelta dal docente. Nello specifico, a partire da un argomento di studio assegnato dal docente, gli alunni realizzano innanzitutto uno storyboard o una scheda di progettazione per individuare tutti gli elementi multimediali da inserire nel progetto di digital storytelling (scene, personaggi, sfondi, testo, audio della galleria suoni o autoprodotta e registrata, movimenti, costumi, posizioni, timeline). Seguendo tutte le istruzioni e i comandi dello storyboard, gli alunni iniziano a programmare le varie scene inserendo il codice più adatto, i personaggi, gli sfondi ecc. Visualizzano poi l'anteprima, salvano il progetto in una cartella e lo condividono con altri utenti del web specificando le istruzioni necessarie per la fruizione del progetto
- **Prodotto 2:** Digital storytelling su un argomento di studio

**ARTICOLAZIONE  
DELLE  
CLASSI/GRUPPI**

Lavori individuali

**STRUMENTI DIDATTICI  
E DIGITALI ADOTTATI**

- Piattaforma online gratuita per la programmazione
- Cellulari
- Tablet
- ipad
- PC

**TIPOLOGIA DI  
PRODOTTI**

- Creazione di animazioni e digital storytelling

**TIPOLOGIE DI PROVA  
PER LA VERIFICA E LA  
VALUTAZIONE DELLE  
COMPETENZE**

**Tipologia di prova:**

- Elaborazione di brevi sequenze di codice a blocchi per creare semplici animazioni con personaggi che si muovono in scenari a tema e che illustrano/commentano/introducono argomenti di studio
- Realizzazione di uno storyboard o di una scheda di progettazione per la creazione di un digital storytelling
- Elaborazione di animazioni e/o digital storytelling su un argomento assegnato

**Valutazione:** vedi rubrica di valutazione

**SKILLS DEI DOCENTI  
PER AVVIARE LA  
SPERIMENTAZIONE**

- Ambienti di programmazione di tipo grafico a blocchi

## RUBRICA DI VALUTAZIONE

### Attività

- Programmazione di semplici animazioni
- Programmazione di Digital Storytelling

IN VIA DI  
ACQUISIZIONE

#### L'alunno con l'aiuto dell'insegnante:

- Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice

BASE

#### L'alunno in parziale autonomia:

- Elenca semplici istruzioni per un sistema informatico per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice

INTERMEDIO

#### L'alunno in autonomia:

- Opera con istruzioni abbastanza articolate e dati organizzati in sequenze, cicli e selezioni per risolvere problemi di una certa complessità o svolgere compiti diversi

AVANZATO

#### L'alunno in completa autonomia:

- Stabilisce le istruzioni più appropriate per un sistema informatico per risolvere un determinato problema o svolgere compiti specifici