



Curriculum Mapping: coding per le discipline nella scuola primaria e secondaria di I grado

Fondazione Mondo Digitale promuove e diffonde [Computer Science First](#), piattaforma innovativa di Google dedicata ai docenti che desiderano iniziarsi al coding in modo pratico e guidato, con la possibilità di sviluppare progetti e adattare questo strumento alla propria materia. Comprensiva di video tutorial e spunti per attività da svolgere in classe, CS First consente di creare uno storytelling, un'animazione o un gioco didattico, aprire un club virtuale per la classe, gestire percorsi predefiniti sul coding, valutare e certificare le competenze finali con un "Passaporto delle competenze".
Le istruzioni consentono a docenti, alunni e famiglie di imparare rapidamente le principali nozioni di coding animando personaggi e scenari. È possibile arricchire i progetti già predisposti combinando gli elementi audiovisivi disponibili e caricandone di nuovi.

CS First si avvale di **Scratch**, intuitivo linguaggio di programmazione ideato dal gruppo Lifelong Kindergarten del MIT Media Lab e da Mitchel Resnick, Professore di Learning Research.

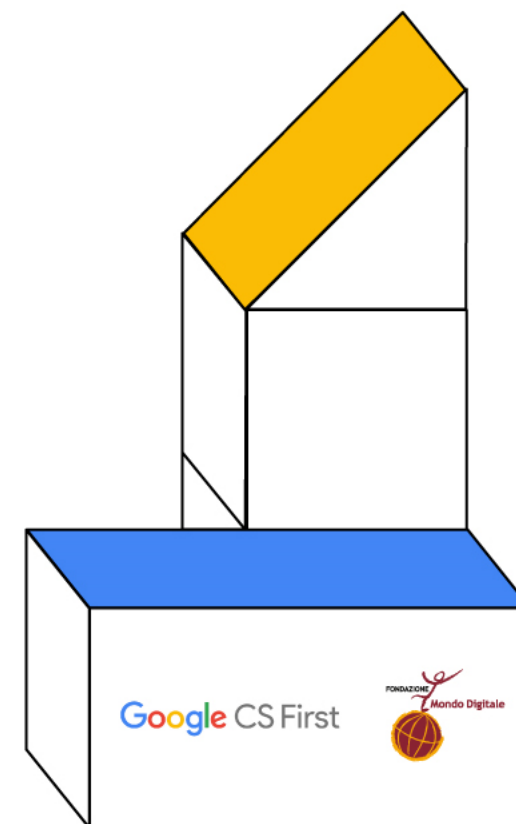
Il [Curriculum Mapping](#) messo a disposizione da Fondazione Mondo Digitale fornisce numerosi esempi di attività di coding applicabili per l'insegnamento dell'italiano, la storia, le scienze, la matematica, la geografia, l'arte, le lingue straniere e la religione, che potete liberamente testare e personalizzare, con l'obiettivo di usare CS First in aula, in riferimento agli obiettivi curricolari della scuola primaria e secondaria.

Le attività sono di ispirazione per accompagnare gli alunni nell'esplorazione di argomenti disciplinari attraverso il linguaggio della programmazione e del pensiero computazionale.

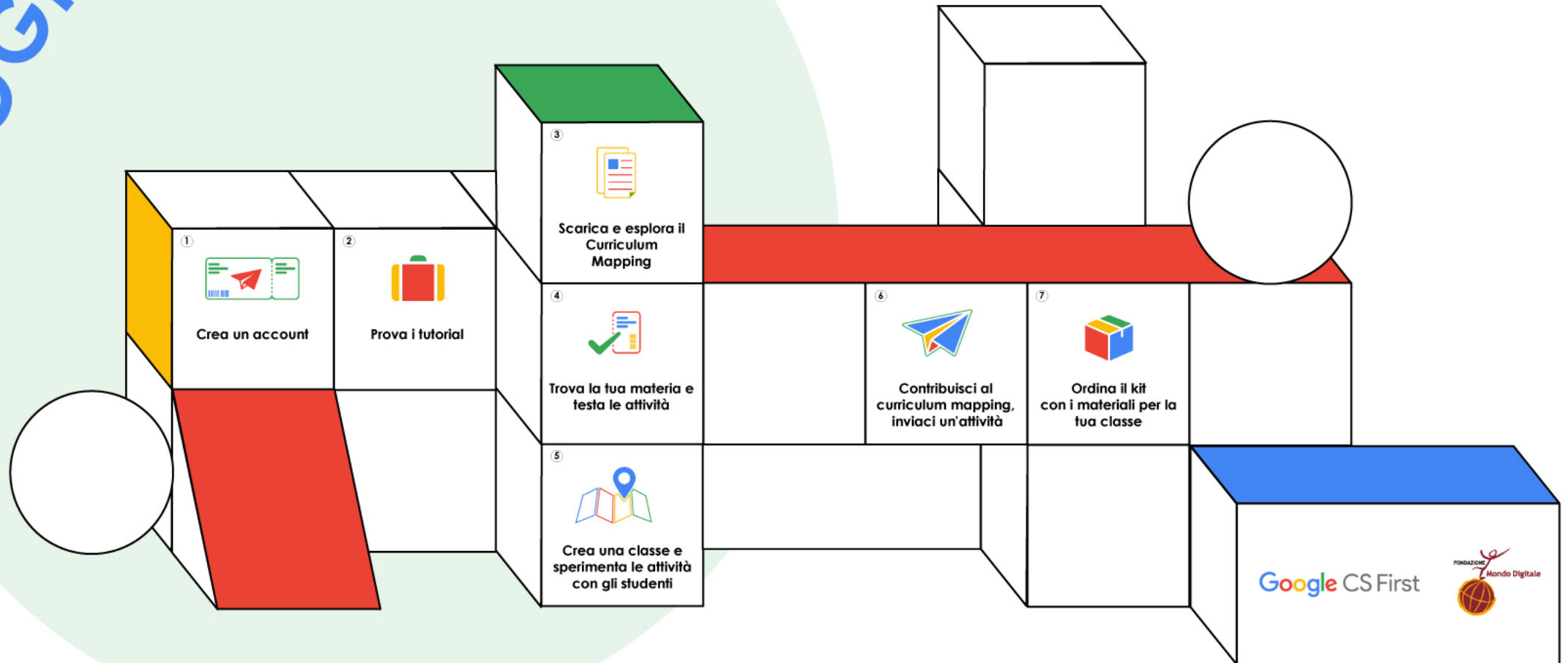
Accedete al codice sorgente per riutilizzare algoritmi già pronti o modificarli a vostro piacimento: con Scratch, copiare, o meglio "remixare", è lecito!

CS First diventa così un utile strumento di differenziazione delle risorse per rendere l'apprendimento coinvolgente ed inclusivo.

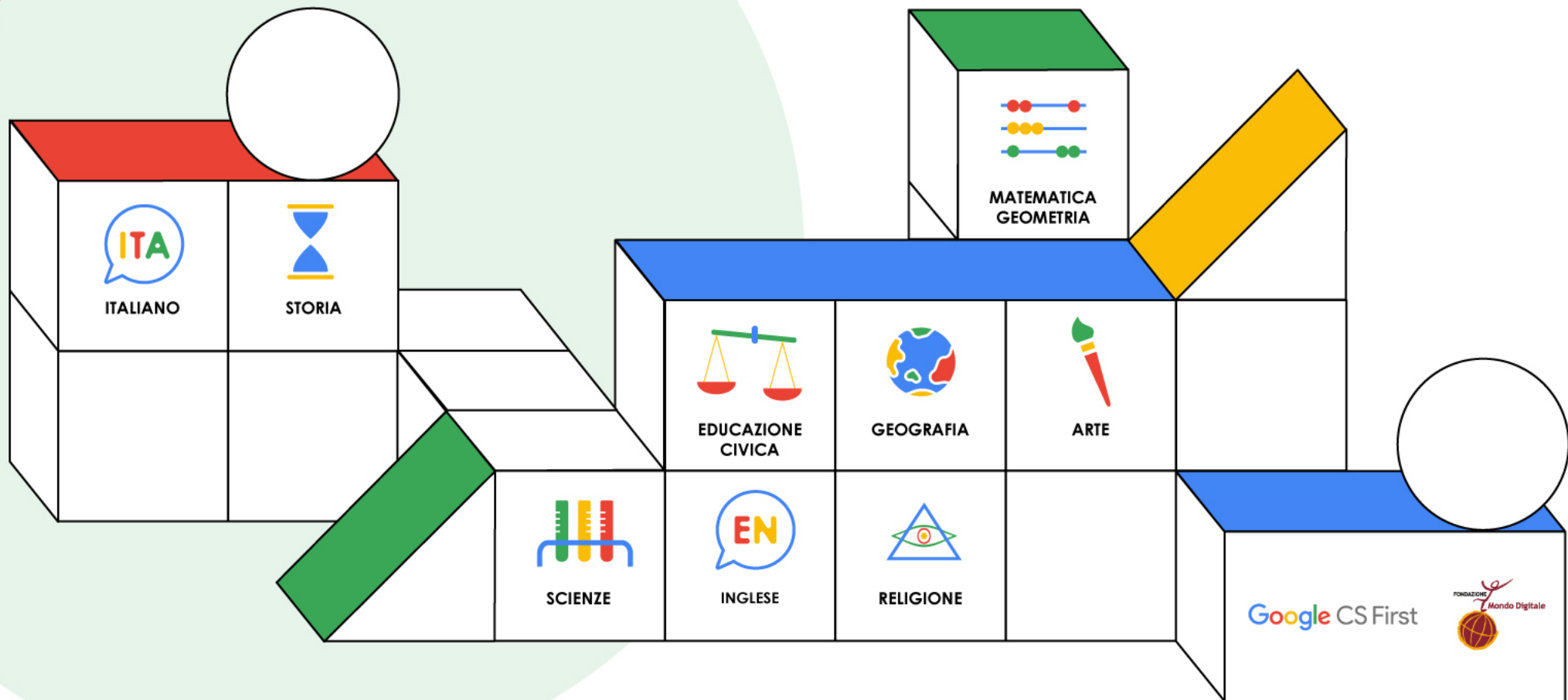
Buona lettura e buon coding!



“VIAGGIO DI CS First”



MATERIE



ITALIANO

COMPAGNI CON BISOGNI SPECIALI

Elisa Baraghini

Descrizione attività

Il progetto intende presentare le capacità e le peculiarità di ogni bambino con bisogni speciali all'interno della classe o della sezione. L'intento è quello di favorire la comprensione e l'accettazione favorendo l'esternalizzazione e la riflessione.

Obiettivi di apprendimento

- Produrre brevi testi orali di tipo descrittivo, narrativo e regolativo: racconto, resoconto, lezione, spiegazione, esposizione orale.
 - Pianificare e organizzare contenuti narrativi, descrittivi, informativi, espositivi, regolativi.
 - Esprimere con il parlato spontaneo o parzialmente pianificato pensieri, stati d'animo, affetti rispettando l'ordine causale e temporale.
- Riferire oralmente su un argomento di studio, un'esperienza
- Rispettare e aiutare gli altri e i diversi da sè, comprendendo le ragioni dei loro comportamenti

Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria, Secondaria di I grado

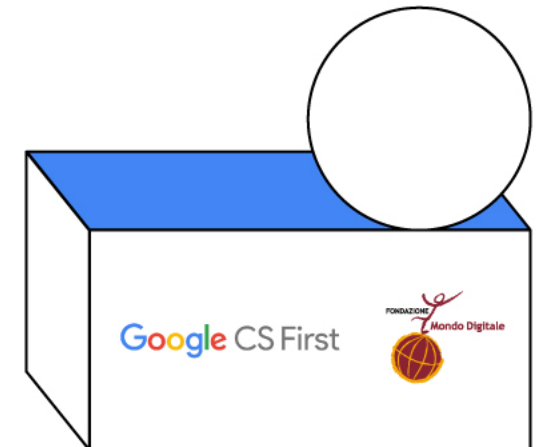
Altre materie collegate

Educazione civica
Matematica

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Remixare
- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



ITALIANO

AMICI DELL'H

Arianna Carpino

Descrizione attività

In questa unità si intende spiegare il corretto uso della lettera H, attraverso domande che aiutino i bambini a identificare il contesto in cui utilizzarla.

Si pone l'accento sulla tematica dell'inclusione per sensibilizzare gli alunni alla riflessione sull'accoglienza dell'altro, diverso da sè, superando pregiudizi per crescere insieme, anche nell'apprendimento. Aiutandosi e incoraggiandosi, sfruttando le potenzialità di ciascuno, si possono superare difficoltà e diventare una vera squadra, in cui valorizzare il lavoro di ciascuno.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere ed usare correttamente le convenzioni ortografiche.
- Scrivere in modo corretto i suoni della lingua italiana, rispettando le prime convenzioni ortografiche.
- Riflettere, confrontarsi, ascoltare, discutere con gli adulti e con i compagni, tenendo conto del proprio e altrui punto di vista, delle differenze e rispettandosi.
- Lavorare in modo costruttivo, collaborativo e partecipativo con gli altri.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

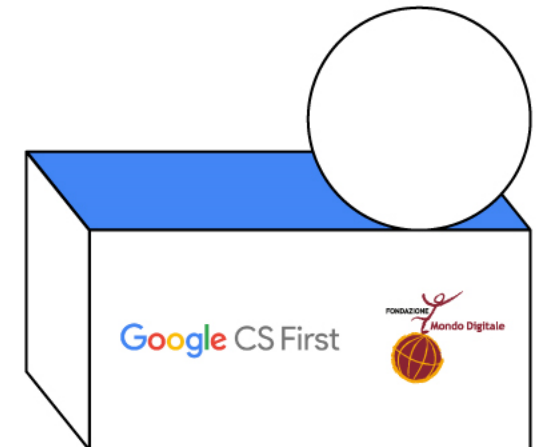
Educazione civica,
Tecnologia.

Area CS First

Animazione
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



ITALIANO

PROGETTO ADOZIONE

Carmine Antonio Coviello

Descrizione attività

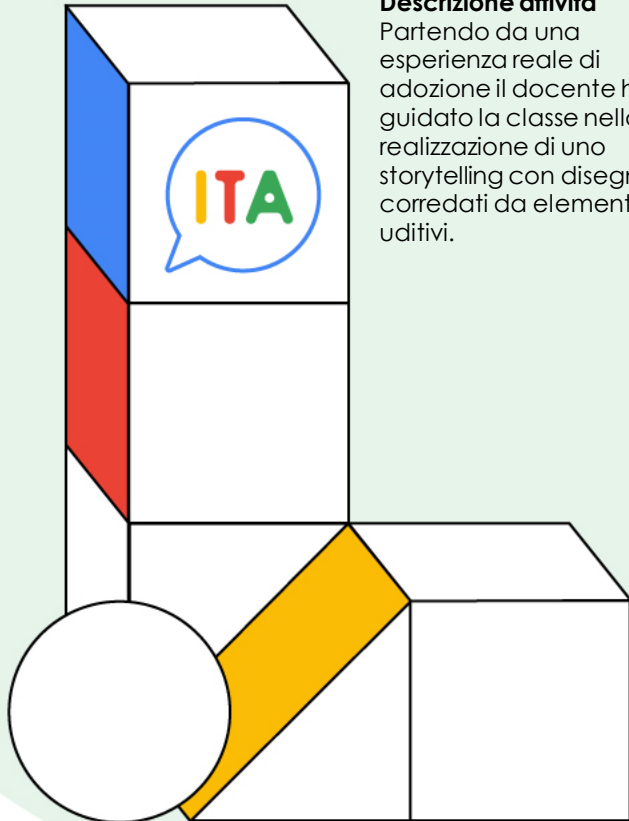
Partendo da una esperienza reale di adozione il docente ha guidato la classe nella realizzazione di uno storytelling con disegni corredati da elementi uditivi.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere gli elementi fondamentali del messaggio orale e scritto dei media.
- Esprimere in modo efficace messaggi diversi e adeguare espressione e funzioni linguistiche alla situazione comunicativa.
- Leggere ad alta voce in modo espressivo.
- Individuare il tema, i personaggi, la voce narrante.
- Scrivere brevi testi corretti a livello grammaticale e sintattico selezionando contenuti e informazioni utili.
- Imparare a riconoscere le proprie emozioni e valorizzare quelle positive
- Potenziare l'autostima
- Confrontarsi su idee diverse e orizzonti interculturali.
- Conoscere ed usare brani musicali.

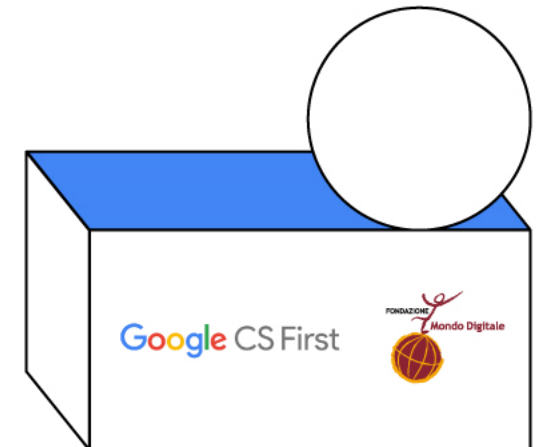
 **Ordine di insegnamento**
Secondaria di I grado

 **Altre materie collegate**
Geografia, Arte, Tecnologia, Musica



Area CS First
Storytelling
Arte

Come utilizzare l'attività
Remixare



ITALIANO

SCRATCHSTORY

Mauro Crepaldi

Descrizione attività

Si tratta della versione digitale di "Storyteller dice", gioco basato sull'utilizzo di 5 dadi che riportano su ogni faccia alcuni specifici simboli la cui combinazione di lancio permette al giocatore di creare una storia. La dimensione digitale consente di aumentare il numero di simboli, le combinazioni, poterle personalizzare in base agli interessi ed alle esigenze didattiche costruendo dei "set" di gioco, ad esempio, più "logici" o più "creativi". La co-costruzione delle regole per giocare è parte integrante del lavoro: decidere se bisogna rispettare l'ordine dei simboli, se considerati come pittogrammi (piede = piede) o anche come ideogrammi (piede = camminare)

Obiettivi di apprendimento

- Produrre racconti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Esprimere la propria creatività e immaginazione attraverso lo storytelling.

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento
- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno
- Esprimere e proiettare contenuti interiori, riorganizzare concetti, usare la fantasia, risolvere problemi in modo creativo.
- Supportare bambini e ragazzi con esigenze speciali



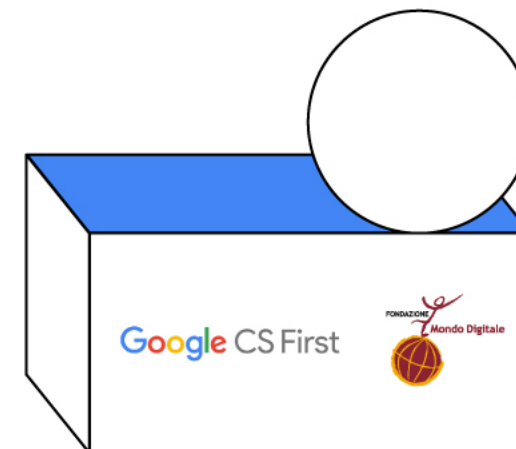
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria, Biennio scuola primaria, Secondaria di primo grado



Altre materie collegate

Geografia Scienze, Storia, Geometria



ITALIANO

ARIA DI NOVITÀ

Cecilia Landi

Descrizione attività

Il progetto invita a riflettere alle differenze riscontrabili nei comportamenti altrui, con l'obiettivo di sviluppare un'intelligenza emotiva empatica.

Obiettivi di apprendimento

- Scrivere testi corretti dal punto di vista ortografico, morfosintattico e lessicale, coerenti e coesi.
- Scrivere testi di tipo diverso (narrativo, descrittivo, regolativo...).
- Realizzare forme di scrittura creativa.
- Utilizzare la videoscrittura per i propri testi.

Ordine di insegnamento

Secondaria di I grado



Altre materie collegate

Educazione civica

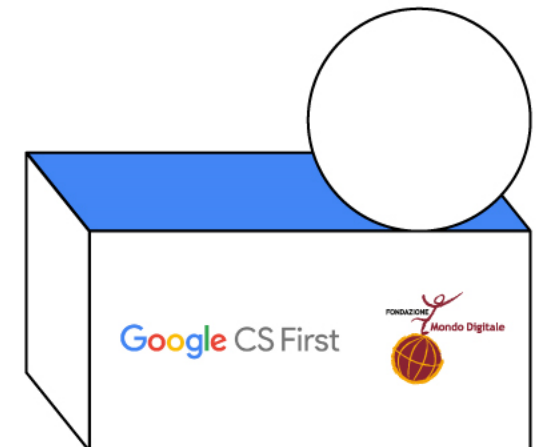
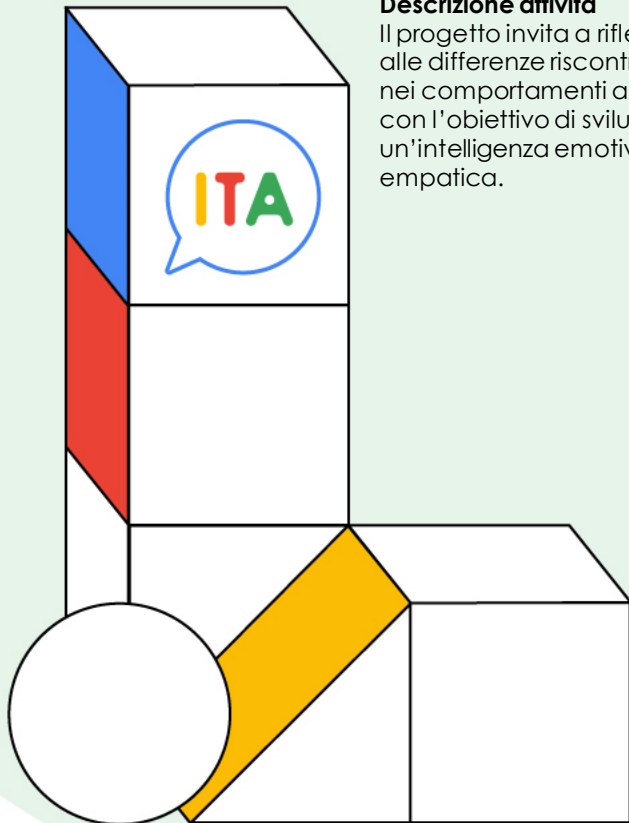


Area CS First

Animazione

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



ITALIANO

LA DIVERSITÀ IN UNA FAVOLA DI GIANNI RODARI

Patrizia Tambè e Vincenza Maria Stella

Descrizione attività

L'arguto testo di Gianni Rodari da cui questa attività prende spunto, parla a grandi e piccoli di limiti e pregiudizi. L'idea è quella di valorizzare le peculiarità di ogni studente, aiutandolo a superare le difficoltà linguistiche e le incomprensioni. Interagire senza pregiudizi, senza barriere ideologiche deve essere il traguardo delle nuove generazioni.

Obiettivi di apprendimento

- Raccontare storie organizzando il racconto in modo chiaro, rispettando l'ordine cronologico e logico.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per conoscere un argomento e trovare spunti.
- Produrre racconti scritti con le informazioni essenziali su persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Riconoscere e accettare le diversità.
- Accettare e accogliere le diversità come risorsa per risolvere problemi e attuare progetti.



Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

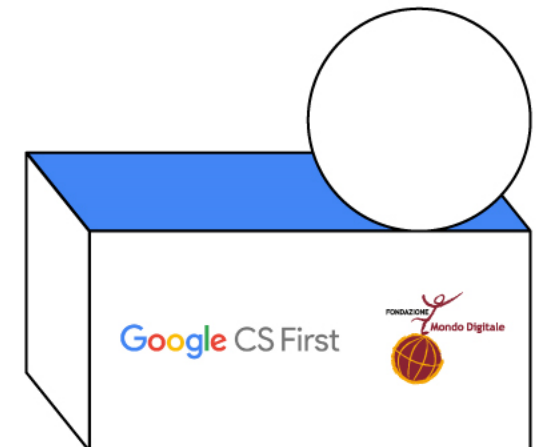
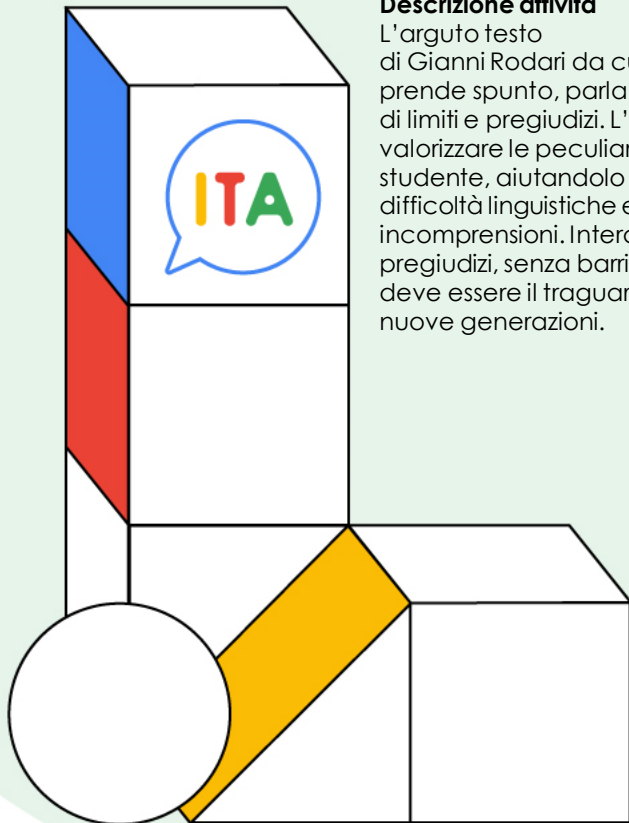
Educazione civica

Area CS First

Animazione

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



ITALIANO

PIOGGIA O SOLE?

Angela Fumasoni

Descrizione attività

Gli eventi atmosferici raccontati dai bambini attraverso immagini animate e brevi testi narrativi.

Obiettivi di apprendimento

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.



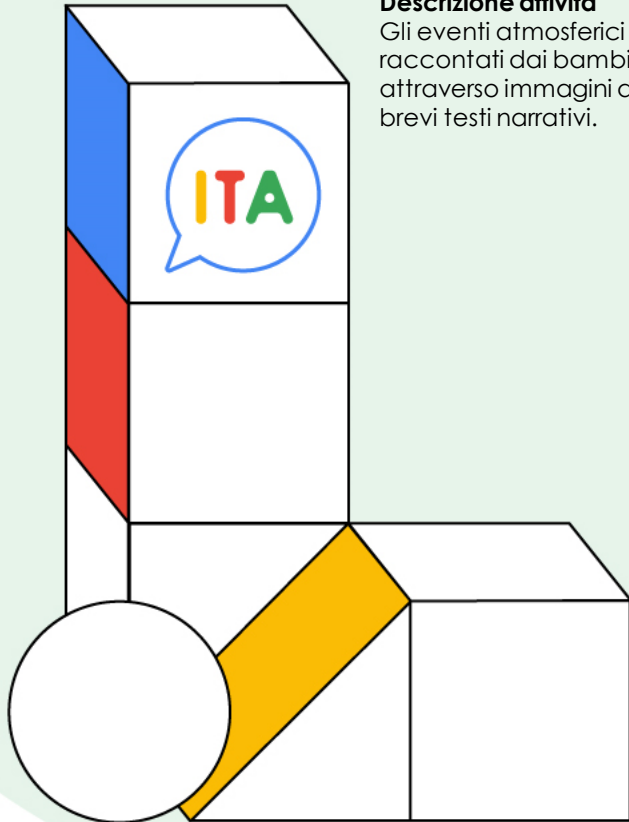
Ordine di insegnamento

Primo anno scuola primaria



Altre materie collegate

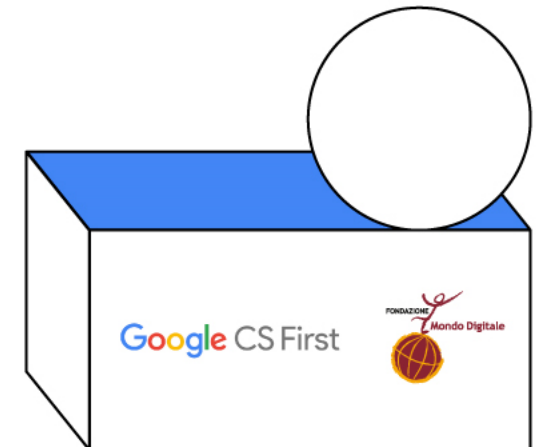
Arte



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



ITALIANO

SPORT - TELECRONACA

Angela Fumasoni

Descrizione attività

Come si fa una telecronaca?
Attraverso questo progetto i bambini esplorano la comunicazione utilizzata nelle telecronache sportive.

Obiettivi di apprendimento

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.



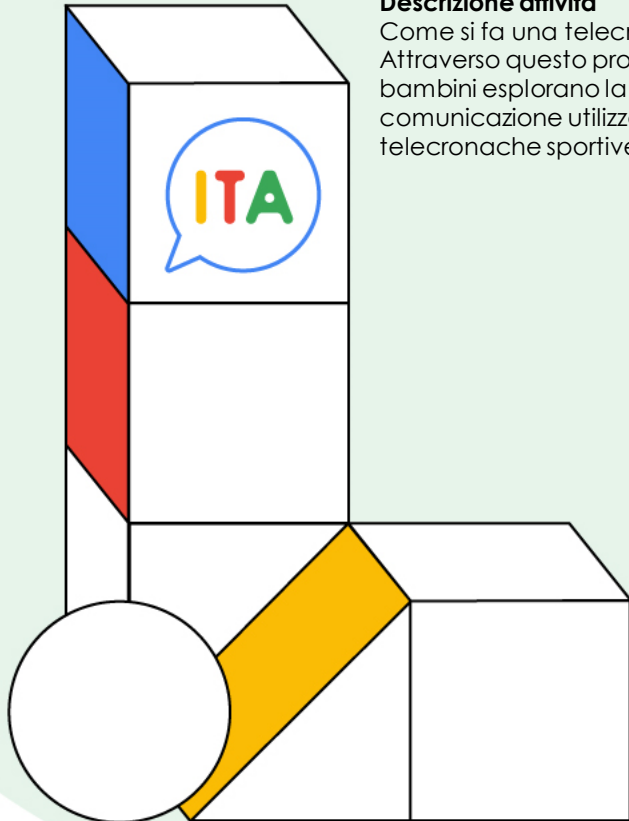
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



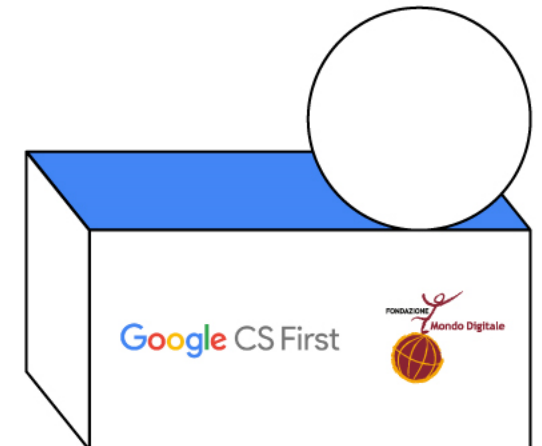
Altre materie collegate

Arte



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività
Raccontare un concetto,
un evento o un fenomeno



ITALIANO

E SE TORNASSIMO AD ALZARE LO SGUARDO?

Paola Brancaccio

Descrizione attività

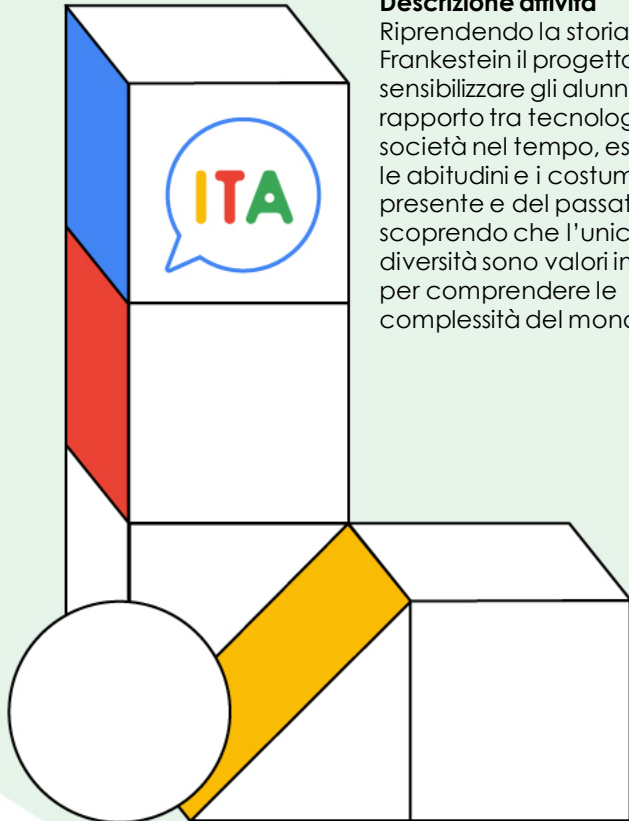
Riprendendo la storia di Frankenstein il progetto intende sensibilizzare gli alunni al rapporto tra tecnologia e società nel tempo, esplorando le abitudini e i costumi del presente e del passato - e scoprendo che l'unicità e la diversità sono valori importanti per comprendere le complessità del mondo.

Obiettivi di apprendimento

- Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto o di un'esperienza.
- Produrre racconti scritti di esperienze personali o vissute da altri che contengano le informazioni essenziali relative a persone, luoghi, tempi, situazioni, azioni.
- Esprimere per iscritto esperienze, emozioni, stati d'animo sotto forma di diario.

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività
Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



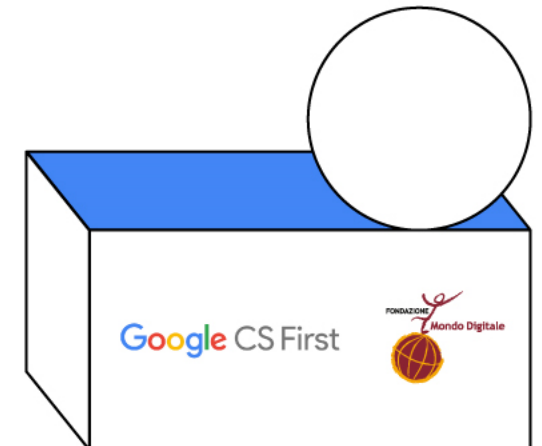
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Educazione civica, storia



ITALIANO

LETTERE A SCUOLA

Laura Cesareo

Descrizione attività

Un programma e una storia per avvicinare i bambini alla lettura e alla scrittura attraverso degli esercizi pratici e ludici.

Obiettivi di apprendimento

- Avvicinare i bambini alla lettura e scrittura attraverso un'attività pratica.
- Imparare le lettere dell'alfabeto
- Conoscere i principali meccanismi di formazione delle parole (parole semplici, derivate, composte)

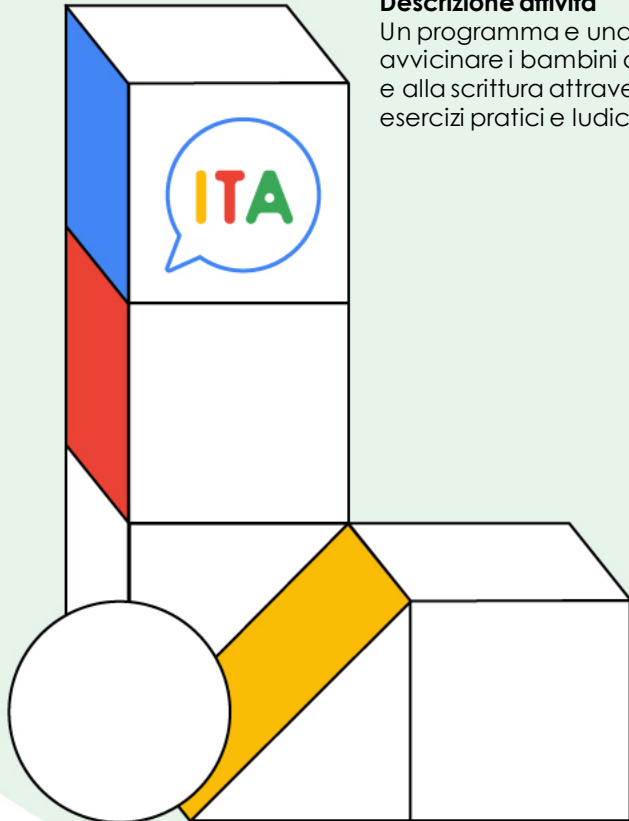
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Educazione civica, storia

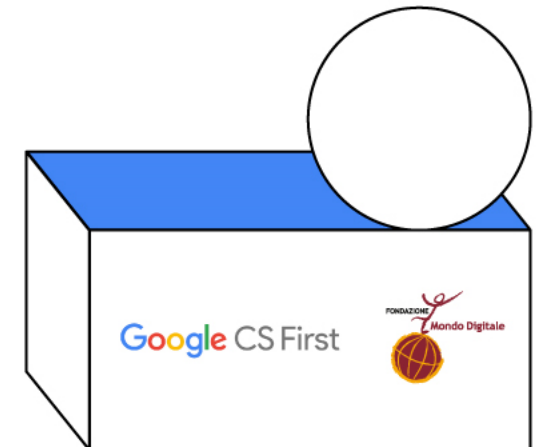


Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



SCIENZE

GLI STATI DELLA MATERIA

Rosanna Chiarenza

Descrizione attività

Una narrazione giocosa per dinamizzare l'apprendimento di un argomento imprescindibile nel programma di scienze: gli stati della materia

Obiettivi di

apprendimento

- Descrivere semplici fenomeni della vita quotidiana legati ai liquidi, al cibo, alle forze e al movimento, al calore.
- Osservare, con uscite all'esterno, le caratteristiche dei terreni e delle acque.
- Esplora i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osservare e descrivere lo svolgersi dei fatti, formulare domande, anche sulla base di ipotesi personali, proporre e realizzare semplici esperimenti.



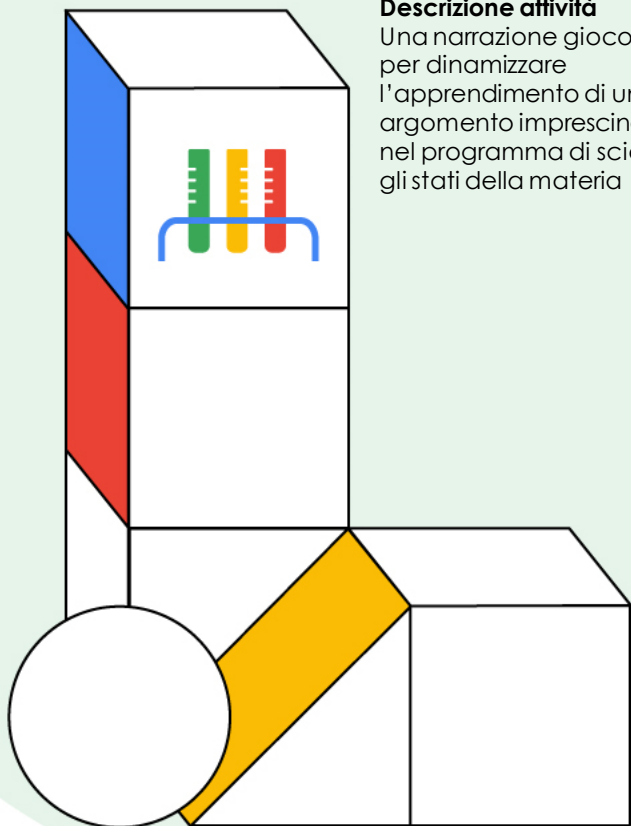
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Tecnologia

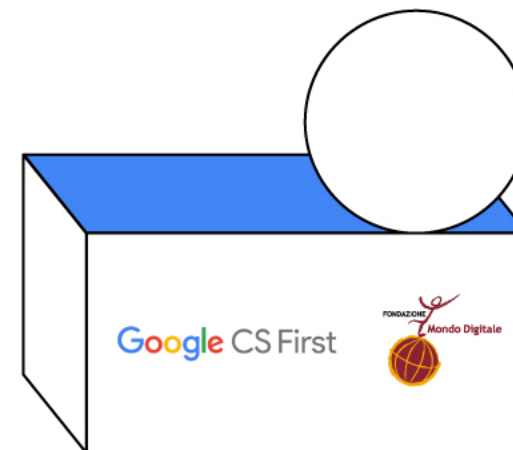


Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento.
- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

OLTRE LA TERRA

Orietta Raso e Vittorio Masi

Descrizione attività

Il progetto afferisce all'area dell'astronomia e presenta brevemente i pianeti del Sistema Solare e lo spazio al di fuori di esso.

Obiettivi di apprendimento

Ricostruire e interpretare il movimento dei diversi oggetti celesti, rielaborandoli anche attraverso giochi col corpo.



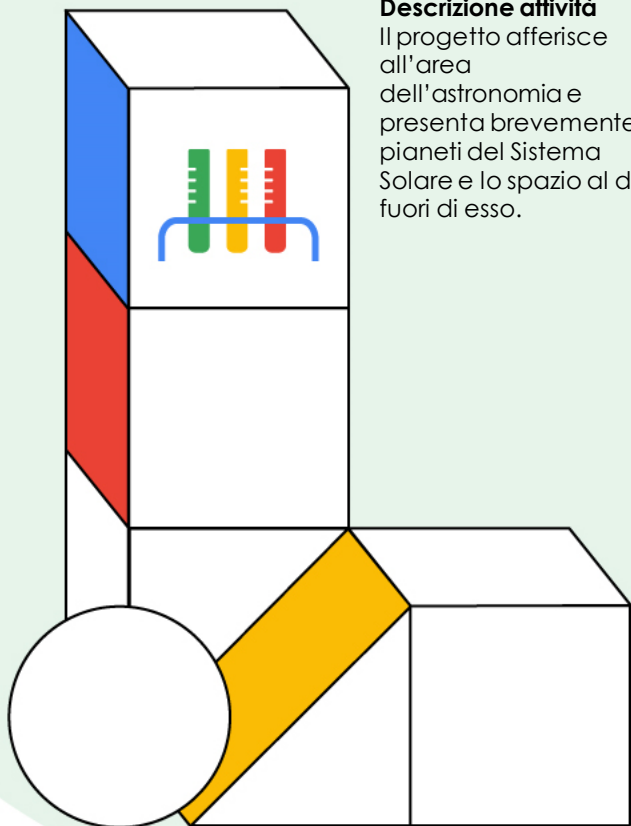
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

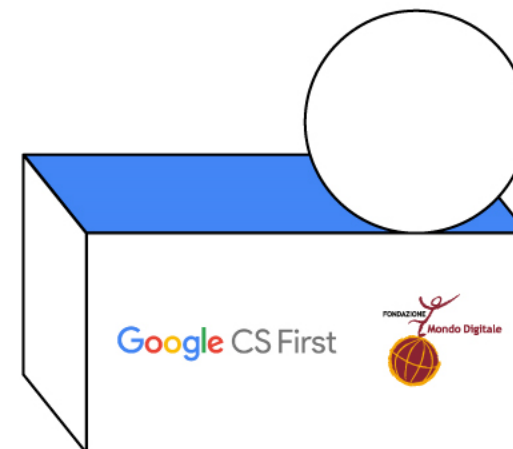
Tecnologia



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento.
- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

LE TEORIE SULLA NASCITA DELL'UNIVERSO

Cinzia D'Agostino, Clementina Grieco e Caterina Cuccurullo

Descrizione attività

Il progetto spiega l'origine del mondo, attraverso la lettura di racconti mitologici e la presentazione della teoria del Big Bang. Gli alunni hanno contribuito a creare un testo per la versione mitologica e per quella scientifica, per poi animare i due testi attraverso il Digital Storytelling con Scratch. Il lavoro di ricerca delle immagini e delle musiche è svolto in modalità flipped. Il progetto si basa sul visual learning, che agevola l'inclusione e la partecipazione di tutti. La lettura Karaoke favorisce l'inclusione degli alunni con BES o con scarsa conoscenza della lingua Italiana.

Obiettivi di apprendimento

- Rappresentare i dati dell'osservazione attraverso disegni, testi.
- Acquisire padronanza sul coding e pensiero computazionale.
- Leggere e confrontare informazioni provenienti da testi diversi per conoscere un argomento e trovare spunti.
- Realizzare testi collettivi per relazionare su esperienze o argomenti.
- Sperimentare forme di scrittura, adattando lessico, struttura del testo, impaginazione, soluzioni grafiche, integrando il testo con materiali multimediali.
- Riconoscere gli usi, le funzioni e i contesti di musica e suoni nella realtà multimediale.
- Elaborare produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



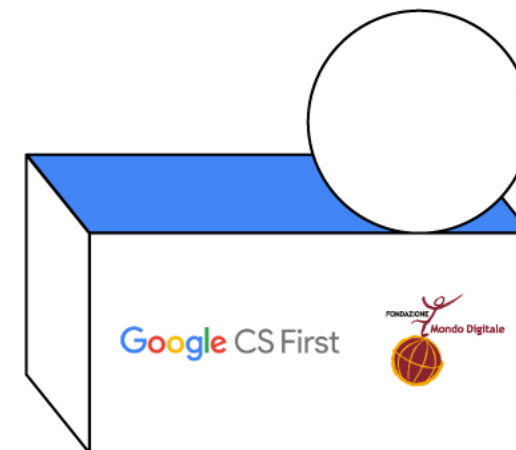
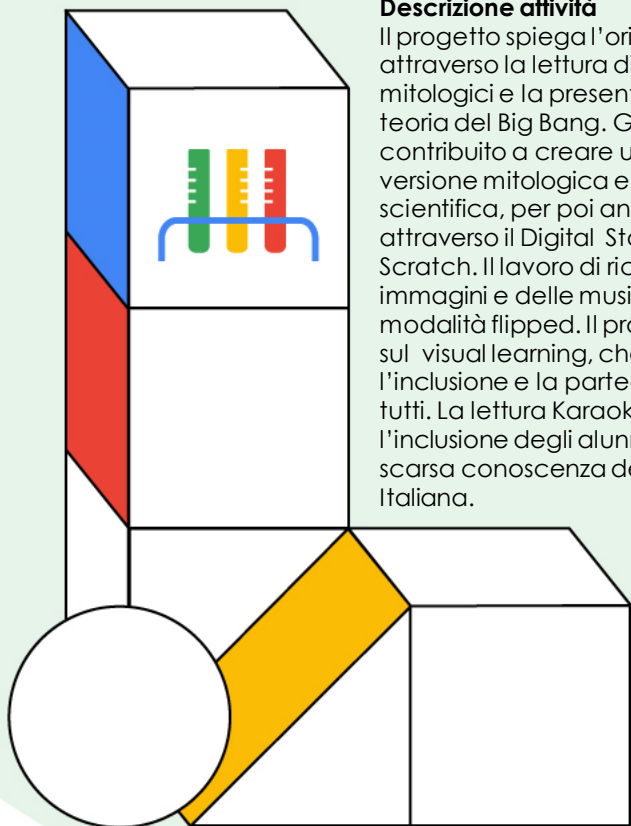
Altre materie collegate

Italiano, Tecnologia, Arte, Musica

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

IL CICLO DELL'ACQUA

Miriam Fucini

Descrizione attività

Il progetto intende far comprendere ai bambini il ciclo dell'acqua attraverso disegni animati e registrazioni audio creati dal gruppo classe con la guida della docente.

Obiettivi di apprendimento

- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni.

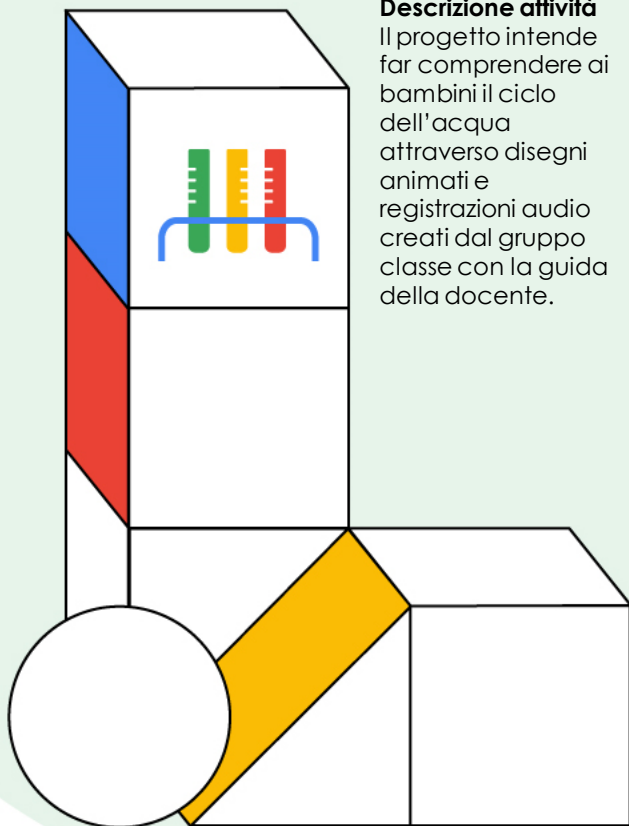


Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

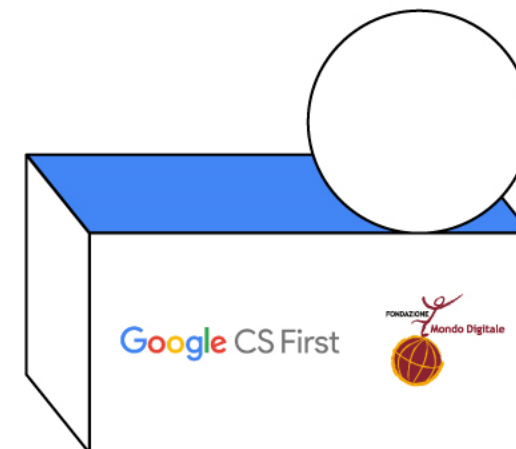


Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

IL METODO SCIENTIFICO

Sabrina Fava

Descrizione attività

Il progetto intende mostrare il metodo scientifico utilizzando degli esempi concreti.

Obiettivi di apprendimento

- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.
- Individuare, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici quali: dimensioni spaziali, peso, peso specifico, forza, movimento, pressione, temperatura, calore, ecc.
- Osservare e schematizzare alcuni passaggi di stato, costruendo semplici modelli interpretativi e provando ad esprimere in forma grafica le relazioni tra variabili individuate (temperatura in funzione del tempo, ecc.).

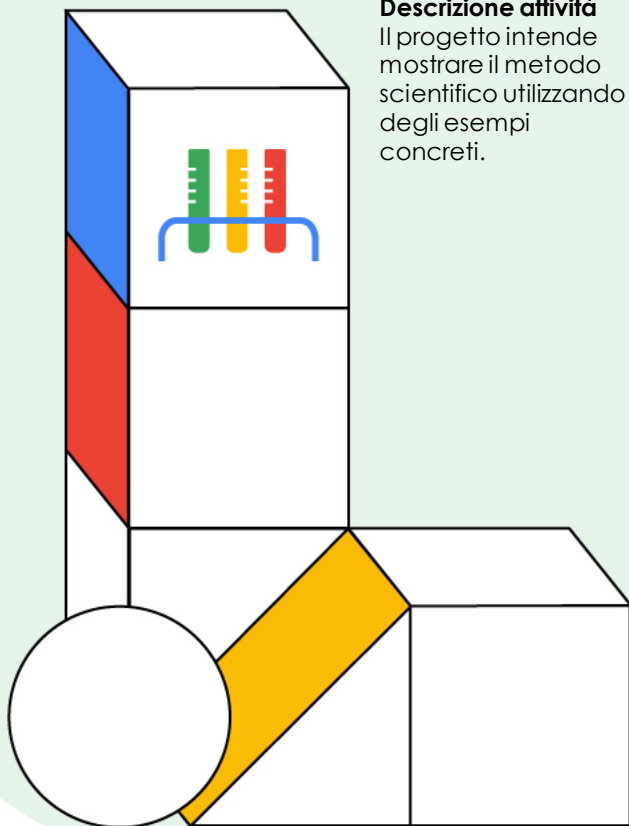


Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



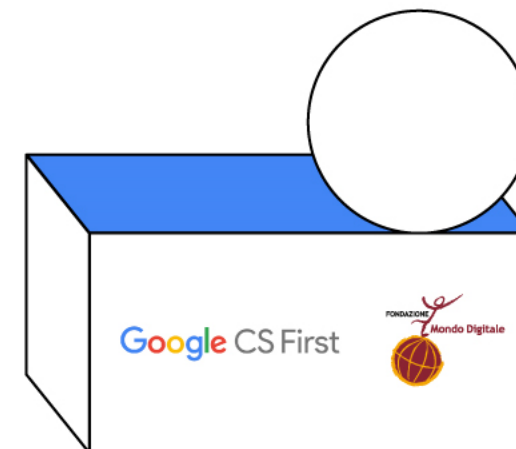
Altre materie collegate



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

GEOLOGIA DELLE DOLOMITI

Mirko Labbri

Descrizione attività

I progetti hanno l'obiettivo di motivare gli alunni allo studio della geologia delle Dolomiti attraverso una galleria fotografica, facendo conoscere le peculiarità di questa importante catena montuosa.

Obiettivi di apprendimento

- Conoscere la struttura del suolo sperimentando con rocce, sassi e terricci; osservare le caratteristiche dell'acqua e il suo ruolo nell'ambiente.

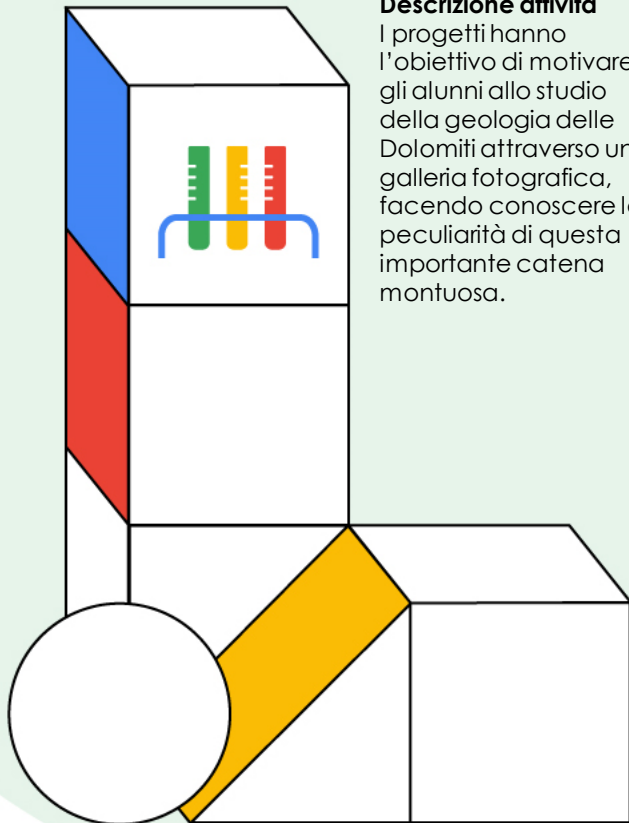


Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

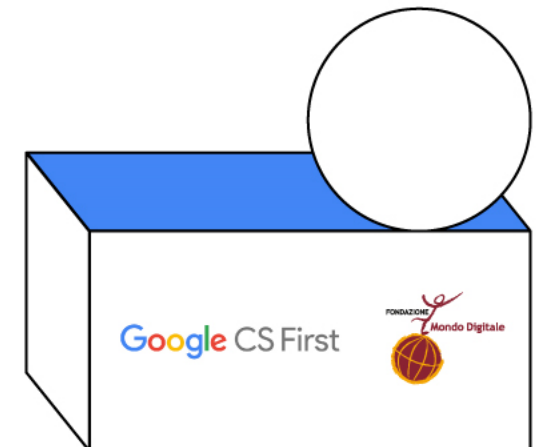


Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

GIOCA PER IL TUO FUTURO

Marika Cadamuro

Descrizione attività

Quali sono le sfide ecologiche del mondo di oggi e domani?

Il progetto mira a sensibilizzare gli alunni a comportamenti sostenibili per l'ambiente e avvicinarli ai principi di economia circolare.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.



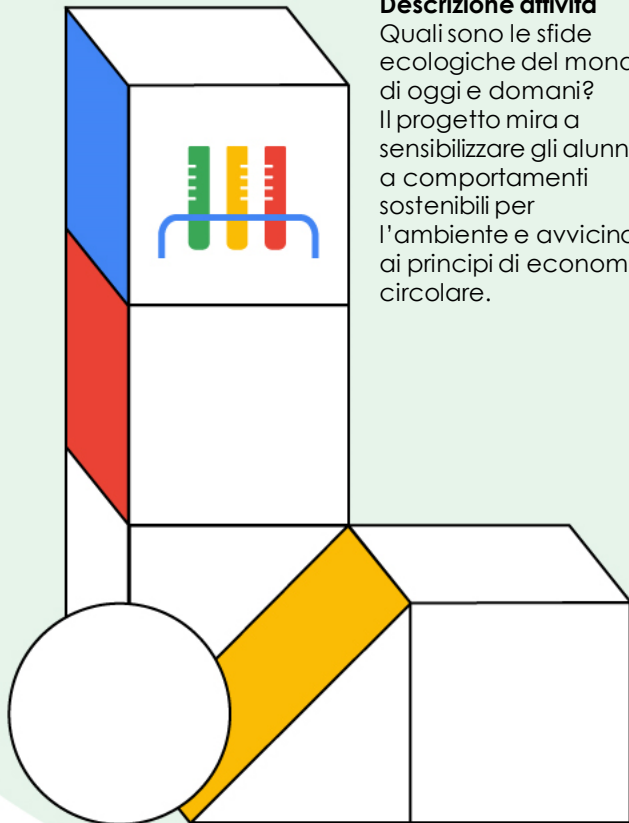
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

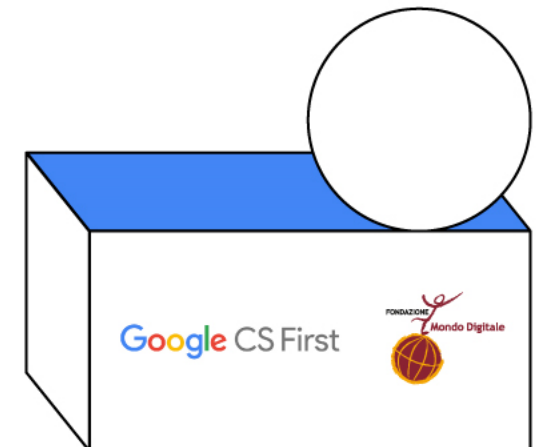
Educazione civica



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.
- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento.



SCIENZE

CRESCIAMO VERSO IL 2030

Luciana Pitti

Descrizione attività

Il progetto mira a sensibilizzare gli alunni agli obiettivi di sostenibilità dell'agenda 2030 dell'ONU avvicinandoli a comportamenti sostenibili per l'ambiente e ai principi di economia circolare.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

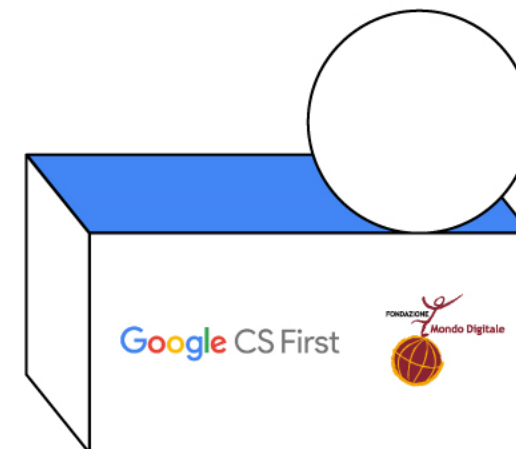
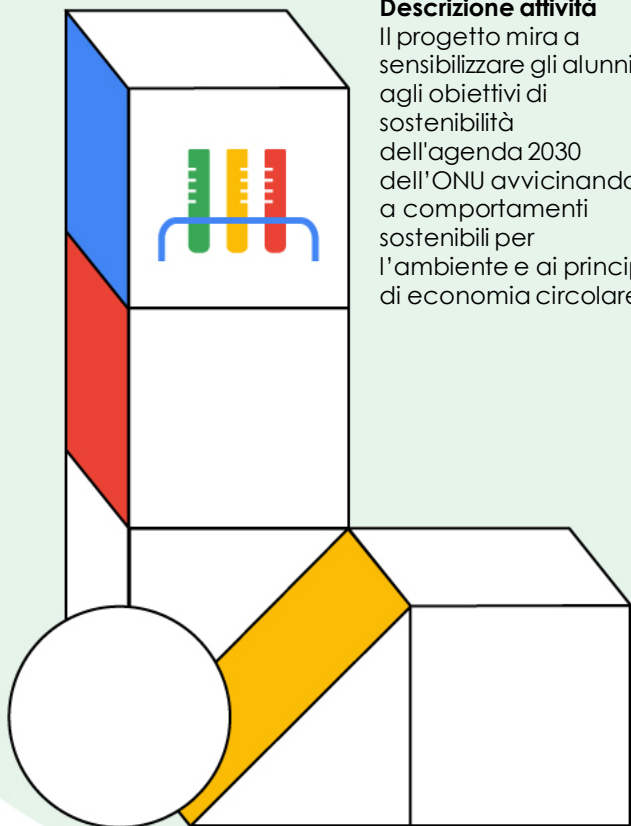
Educazione civica

Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

LA NASCITA DELLA VITA SULLA TERRA

Miriam Fucini

Descrizione attività

Come è nata la vita sulla terra? Il progetto aiuta gli alunni a comprendere la nascita della vita sulla terra: dagli eventi atmosferici e dagli organismi più semplici a quelli più complessi.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere, attraverso l'esperienza di coltivazioni, allevamenti, ecc. che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.
- Cominciare a riconoscere regolarità nei fenomeni e a costruire in modo elementare il concetto di energia.
- Proseguire nelle osservazioni frequenti e regolari, a occhio nudo o con appropriati strumenti, con i compagni e autonomamente, di una porzione di ambiente vicino; individuare gli elementi che lo caratterizzano e i loro cambiamenti nel tempo.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



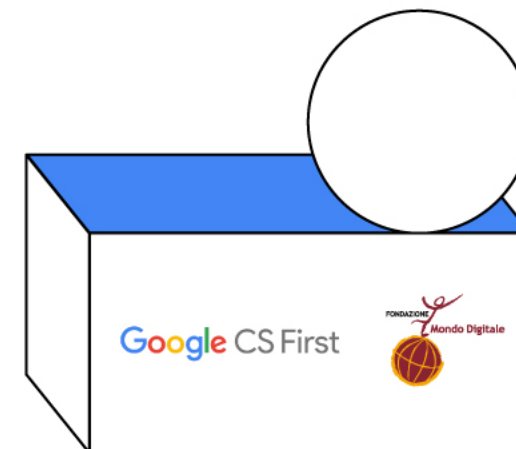
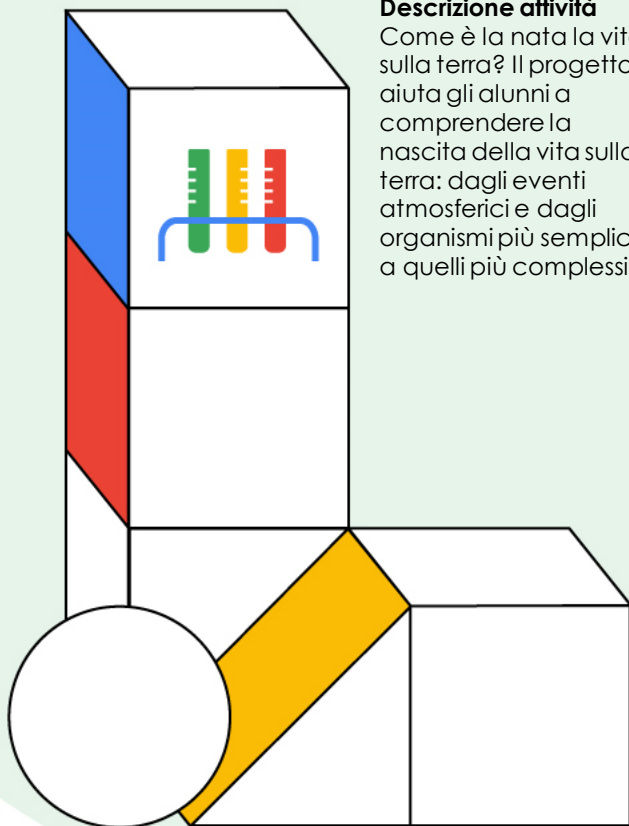
Altre materie collegate

Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



SCIENZE

CARBONIO E LA TERRA, CHE STORIA?

Barbara Avella

Descrizione attività

L'obiettivo del progetto è illustrare il ciclo del carbonio e coinvolgere gli alunni in un quiz interattivo per imparare la storia della terra e le caratteristiche degli elementi chimici.

Obiettivi di apprendimento

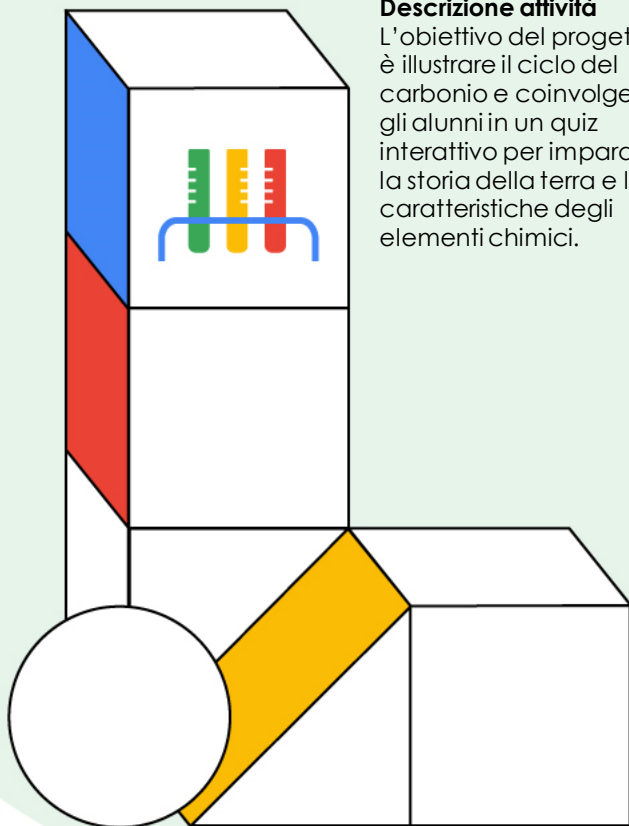
- Individuare le diverse caratteristiche di elementi chimici e la loro relazione con la terra.
- Conoscere la storia della terra attraverso le diverse ere evolutive.
- Memorizzare nozioni relative alla storia e alle peculiarità di elementi chimici e alla storia della terra.

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento

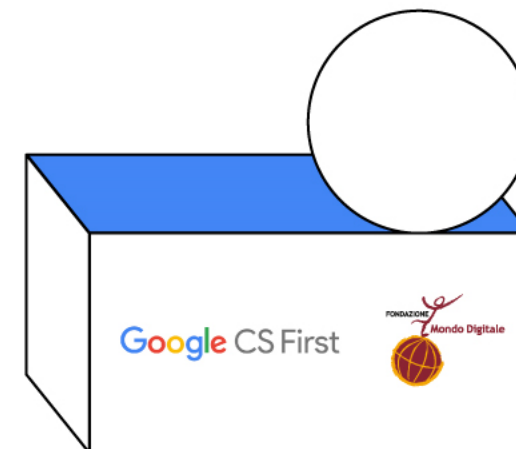


Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate



STORIA

LA LINEA DEL TEMPO

Mauro Crepaldi

Descrizione attività

La linea del tempo: un semplice strumento per mettere in relazione eventi e periodi storici. Con il linguaggio di programmazione a blocchi la storia prende vita sotto forma di originali animazioni e permette di analizzare fatti storici e reperti archeologici.

Obiettivi di apprendimento

- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.
- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Costruire grafici e mappe spaziotemporali, per organizzare le conoscenze studiate



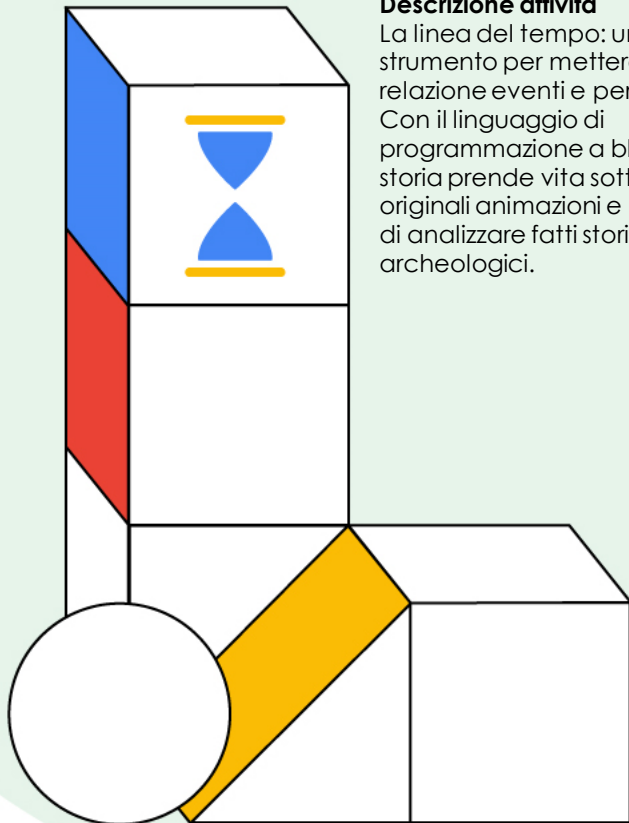
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

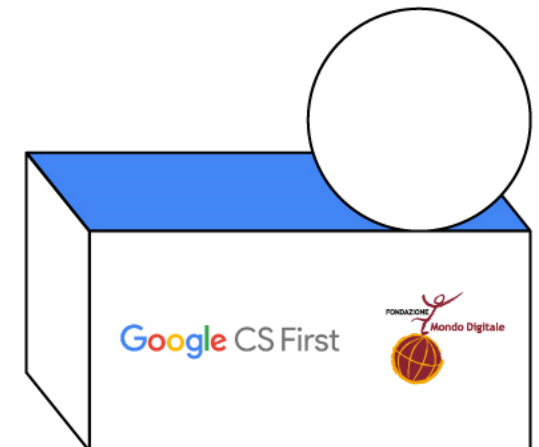
Italiano, Scienze



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.
- Remixare



STORIA

DONNE NELLA SCIENZA

Barbara Avella

Descrizione attività

Grazie alla narrazione animata è possibile scoprire le biografie e i contributi scientifici di donne come Teano, Ipazia, e Marica Branchesi, che hanno svolto ricerca e insegnamento nella storia della Scienza.

Obiettivi di apprendimento

- Selezionare e organizzare le informazioni con mappe, schemi, tabelle, grafici e risorse digitali.
- Produrre testi, utilizzando conoscenze selezionate da fonti di informazione diverse, manualistiche e non, cartacee e digitali.
- Collocare la storia locale in relazione con la storia italiana, europea, mondiale.
- Formulare e verificare ipotesi sulla base delle informazioni prodotte e delle conoscenze elaborate.



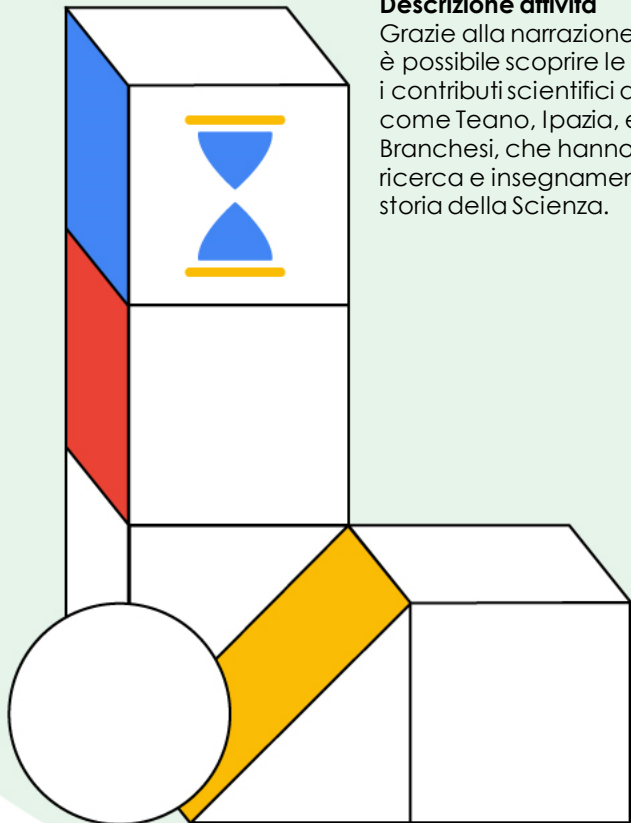
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Italiano, Scienze



Area CS First

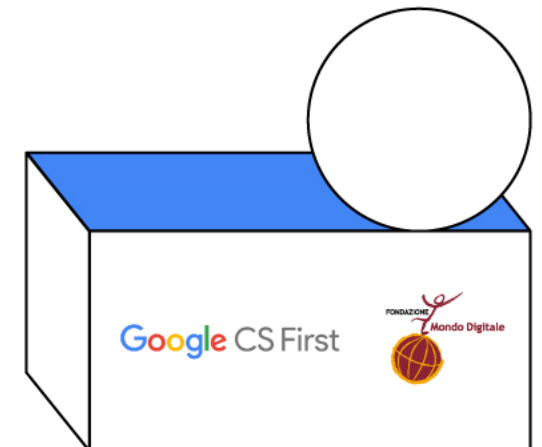
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.

Ulteriori link

<https://scratch.mit.edu/projects/257369422/>
<https://scratch.mit.edu/projects/260968804/>
<https://scratch.mit.edu/projects/264908452/>
<https://scratch.mit.edu/projects/254198504/>



STORIA

STORIA DELLA SCOPERTA DELL'AMERICA

Lara Forgiore

Descrizione attività

Il progetto intende ricreare tramite animazione digitale gli eventi salienti della scoperta dell'America.

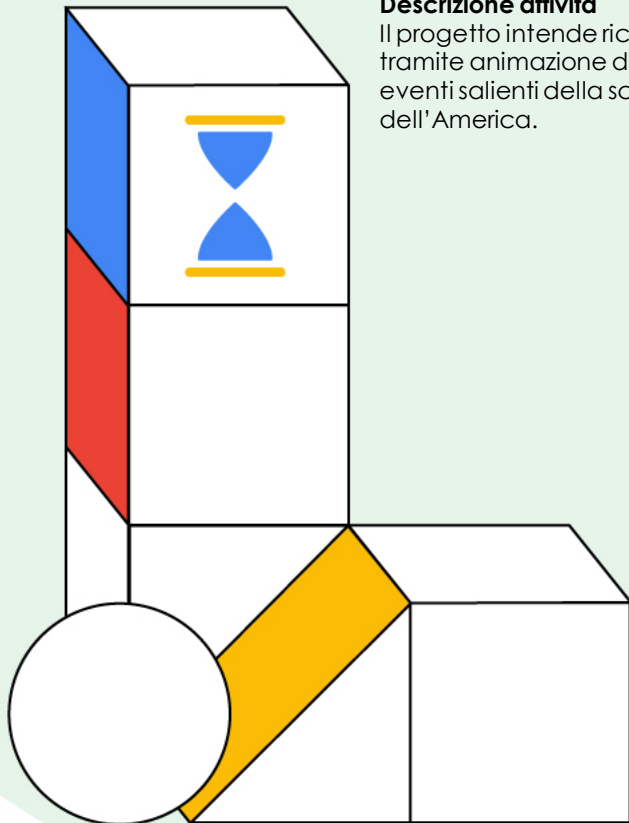
Obiettivi di apprendimento

- Usare fonti di diverso tipo (documentarie, iconografiche, narrative, materiali, orali, digitali, ecc.) per produrre conoscenze su temi definiti.
- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.
- Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



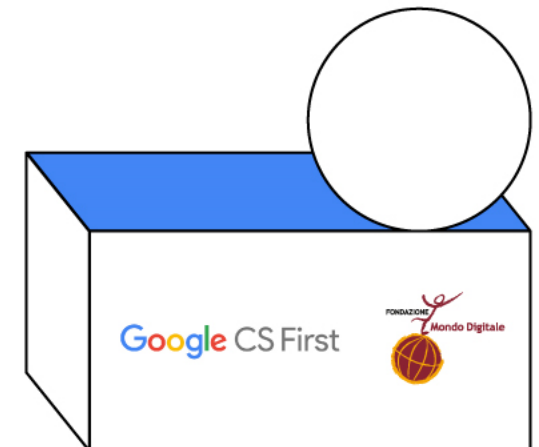
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria e primi anni secondaria 1° grado



Altre materie collegate

Italiano, Geografia



STORIA

DOMUS ROMANA

Marina Prete

Descrizione attività

Storytelling che ricostruisce la struttura di una domus romana per approfondire la storia della civiltà.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere aspetti e strutture dei processi storici italiani, europei e mondiali.
- Conoscere il patrimonio culturale collegato con i temi affrontati.
- Usare le conoscenze apprese per comprendere problemi ecologici, interculturali e di convivenza civile.
- Produrre contenuti scritti e orali.
- Argomentare su conoscenze e concetti appresi usando il linguaggio specifico della disciplina.



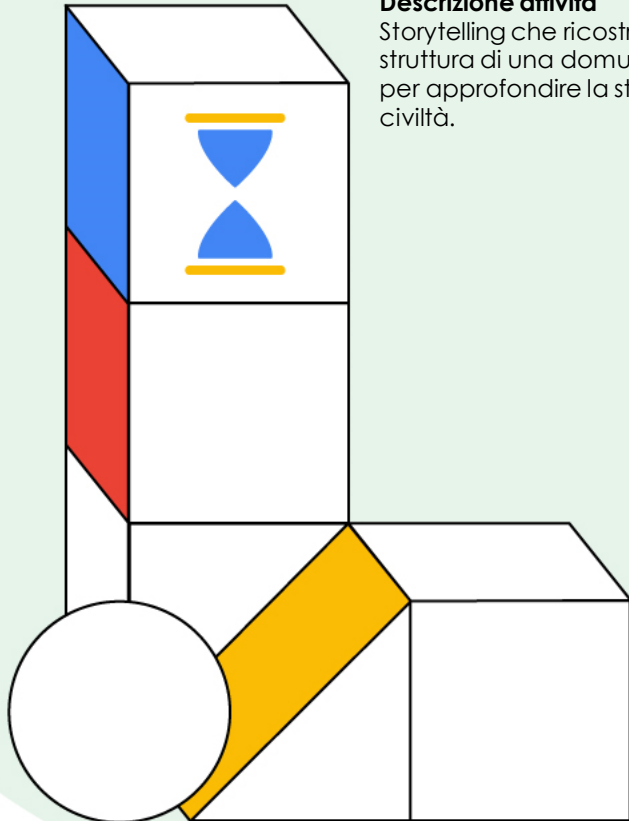
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Italiano, Geografia

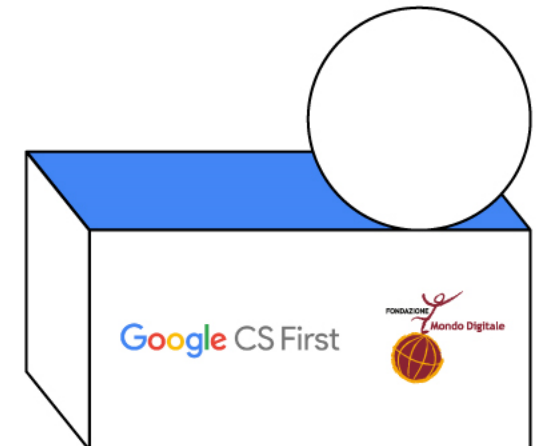


Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno.



INGLESE

WHAT NUMBER IS IT?

Carmela Cundari e Marzia Trumino

Descrizione attività

Il progetto nasce per consentire ai bambini, specialmente ai bambini con difficoltà nella letto-scrittura, di imparare a scrivere i numeri in inglese, attraverso il gioco; in un'ottica più ampia, l'intenzione è, nel momento in cui i bambini saranno autonomi nell'utilizzo di Scratch, di fare in modo che lo remixino e creino dei progetti tematici ogni volta che studiano una nuova famiglia lessicale.

Obiettivi di apprendimento

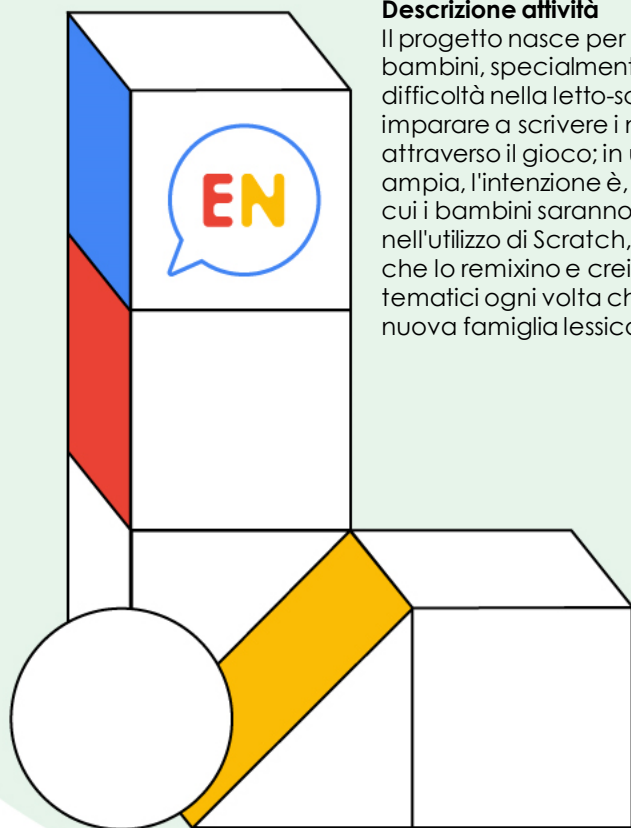
- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano, pronunciati chiaramente e lentamente relativi a se stesso, ai compagni, alla famiglia.
- Scrivere parole e semplici frasi di uso quotidiano attinenti alle attività svolte in classe e ad interessi personali e del gruppo

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



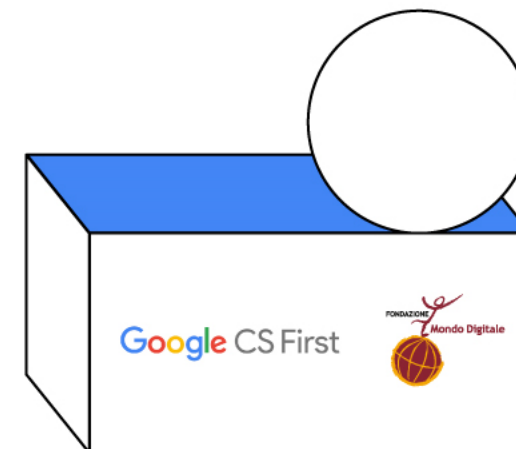
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Matematica



INGLESE

DIVERSITY

Oriana Bucci

Descrizione attività

Questa attività è un invito all'arte: l'arte è per tutti, come il coding, come la scuola! L'amore per l'arte però si apprende nel tempo e con la giusta guida.

I diversi personaggi si susseguono per ammirare la Gioconda, che si trasforma per attirare l'attenzione dei piccoli, ma anche dei grandi; la musica di sottofondo è quella di Ode to code, la che ci ha accompagnati per anni alla alfabetizzazione al coding.

Obiettivi di

apprendimento

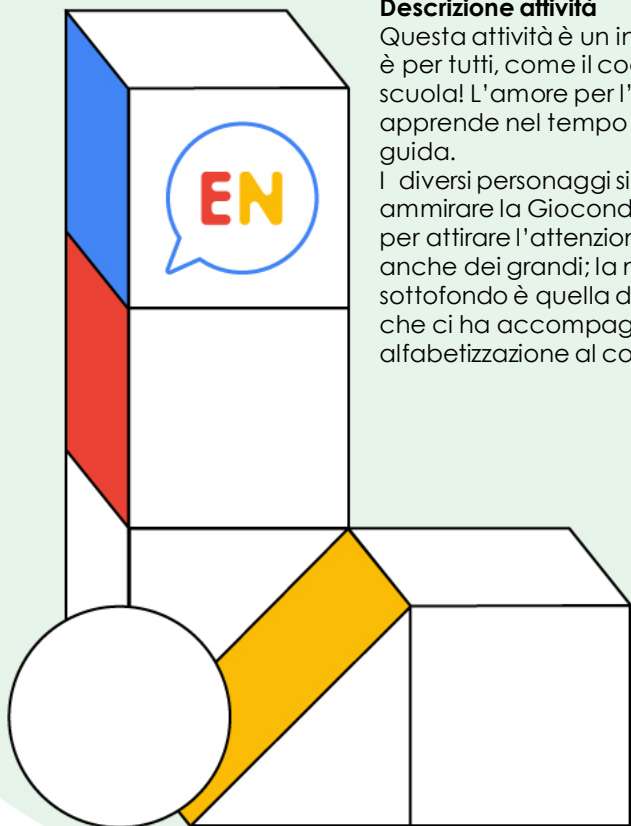
- Utilizzare conoscenze relative al linguaggio visivo per produrre progetti e immagini rielaborati in modo creativo con strumenti multimediali e un ambiente di programmazione visuale a blocchi (Scratch).

Area CS First

Animazione

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento
- Comprendere l'inclusione e la creatività



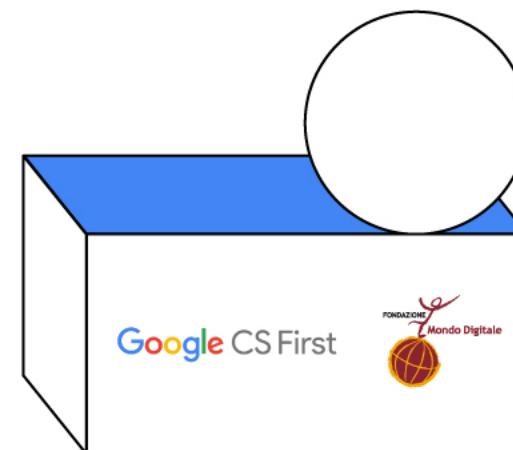
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Musica



INGLESE

WELCOME TO LONDON

Adriana Toneguzzo

Descrizione attività

Viaggiare stando seduti e usando il digitale è possibile. In questa attività gli alunni esplorano le peculiarità della città di Londra attraverso una galleria audiovisiva e un quiz che permette di imparare nuovi vocaboli in inglese.

Obiettivi di apprendimento

- Comprendere brevi dialoghi, istruzioni, espressioni e frasi di uso quotidiano se pronunciate chiaramente e identificare il tema generale di un discorso in cui si parla di argomenti conosciuti.
- Comprendere brevi testi multimediali identificandone parole chiave e il senso generale.
- Leggere e comprendere brevi e semplici testi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi, cogliendo il loro significato globale e identificando parole e frasi familiari.



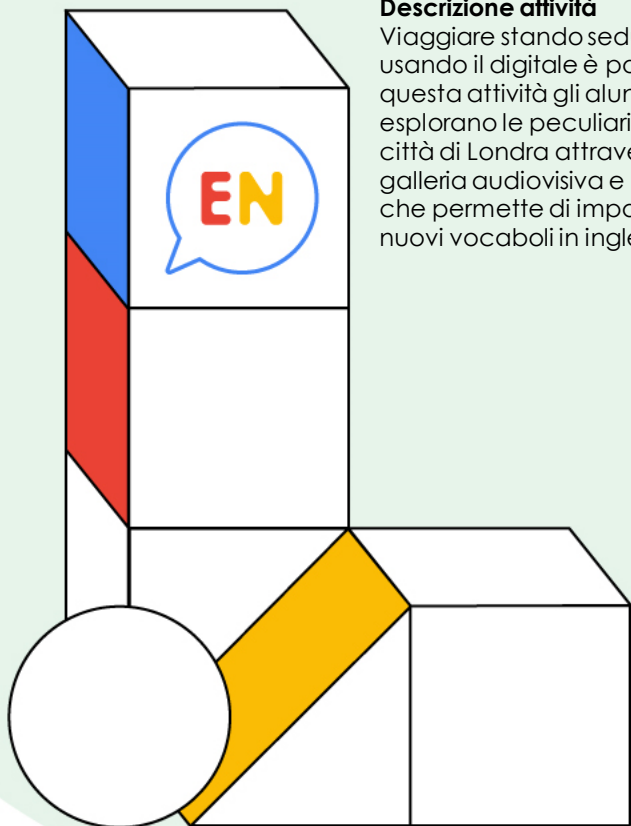
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Arte

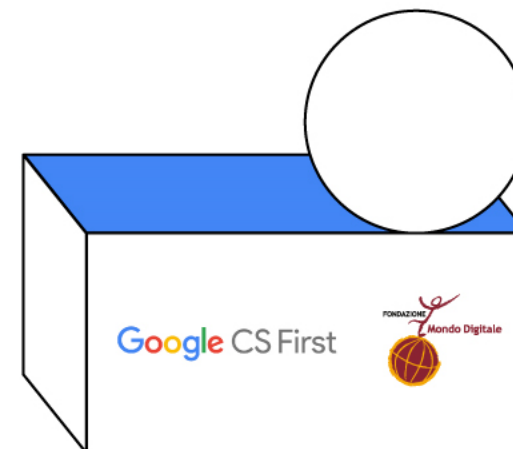


Area CS First

Programmare i giochi
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



INGLESE

WHAT TIME IS IT?

Lara Rollo

Descrizione attività

Aiuta Gobo ad indicare l'orario che ti suggerisce sull'orologio e poi pronuncia l'ora in inglese in modo corretto. Muovi le lancette delle ore e dei minuti. Inizia a giocare e controlla se hai individuato l'ora esatta!

Obiettivi di apprendimento

- Produrre frasi significative riferite ad oggetti, luoghi, persone, situazioni note.
- Interagire con un compagno per presentarsi e/o giocare, utilizzando espressioni e frasi memorizzate adatte alla situazione.
- Comprendere cartoline, biglietti e brevi messaggi, accompagnati preferibilmente da supporti visivi o sonori, cogliendo parole e frasi già acquisite all'orale.



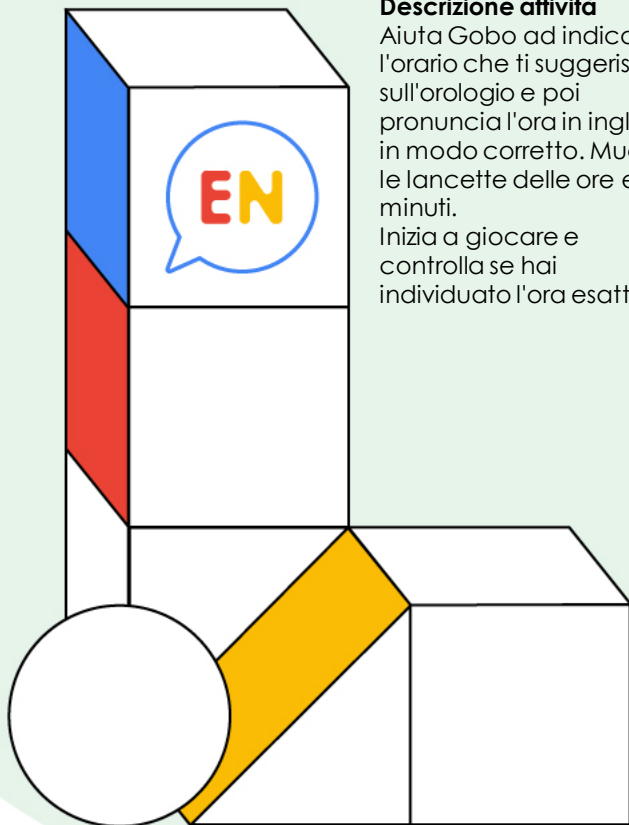
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Arte

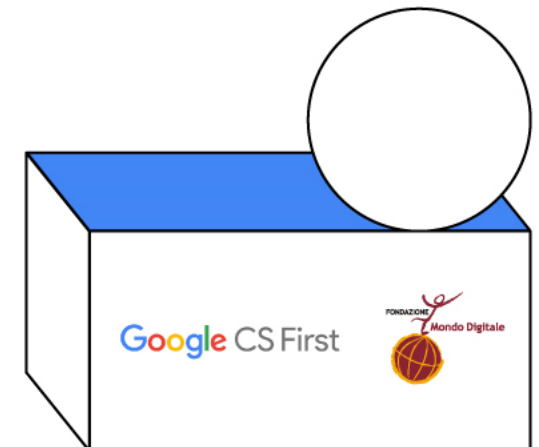


Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



EDUCAZIONE CIVICA

UN MARE DI COLORI

Alessandra Billi

Descrizione attività

L'incontro con l'altro diverso da me come ricchezza: Grampy, un granchio viola, annoiato perché sempre solo, viene lasciato da parte dai suoi amici proprio per il suo colore inusuale. Un giorno incontra sullo fondo del mare un pesce nero che si è perso. Il pesce ha deciso di scappare dalla tana perché gli altri pesci, tutti colorati, lo prendevano in giro per il suo colore nero. Decidono di diventare amici; il pesce, dalla felicità, comincia a diventare di tutti i colori: l'amicizia permette di far emergere e brillare tutti i colori che ognuno custodisce dentro.

Obiettivi di apprendimento

- Cogliere semplici messaggi visivi relativi ad aspetti della realtà.
- Esprimere riflessioni sulla base delle esperienze personali.
- Sviluppare consapevolezza di sé e delle proprie potenzialità.
- Favorire il confronto fra le diversità individuali, come fonte di arricchimento reciproco.
- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni.
- Rappresentare e comunicare la realtà percepita.



Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

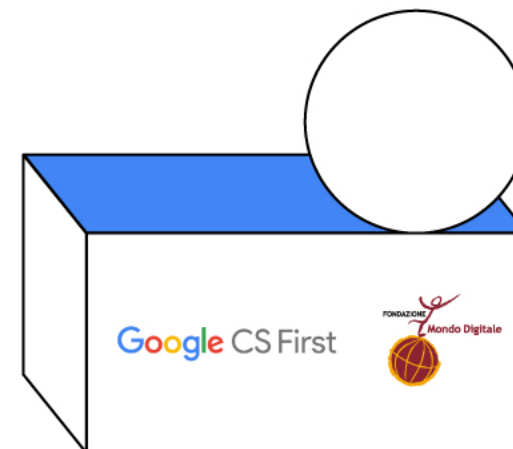
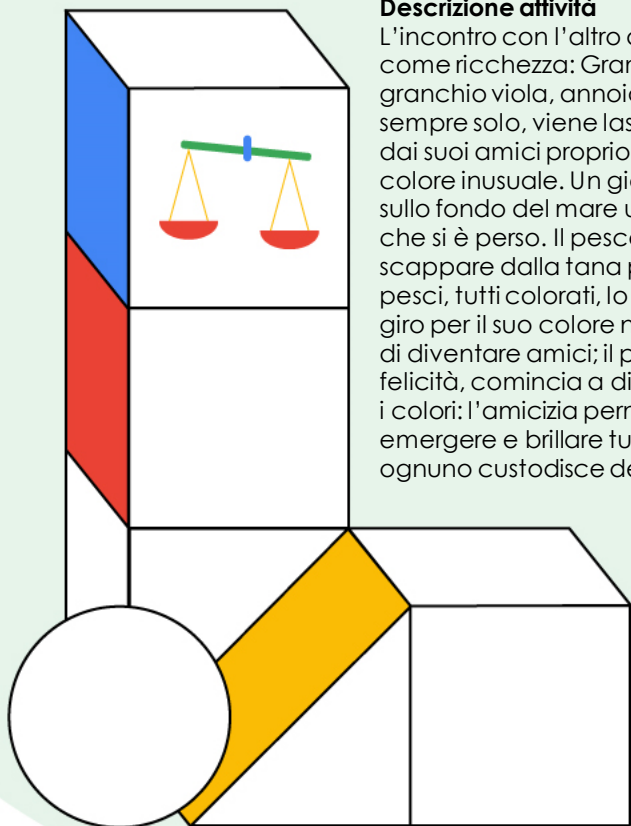
Italiano, Arte

Area CS First

Storytelling
Arte

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



EDUCAZIONE CIVICA

CYBERBULLISMO

Daniela Bompreszi

Descrizione attività

I social network sono stati inventati per avvicinare le persone. Ma sono usati troppo spesso come strumento per ferire persone ritenute deboli o «diverse». Uscire da questa logica errata è un passo avanti verso la propria libertà di pensiero e il rispetto della dignità di tutti.

Obiettivi di apprendimento

- Vedere, osservare, sperimentare, accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorandone le funzioni e le potenzialità.
- Prevedere, immaginare e progettare, valutare le conseguenze di scelte e decisioni relative a situazioni problematiche.
- Intervenire, trasformare e produrre, programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.



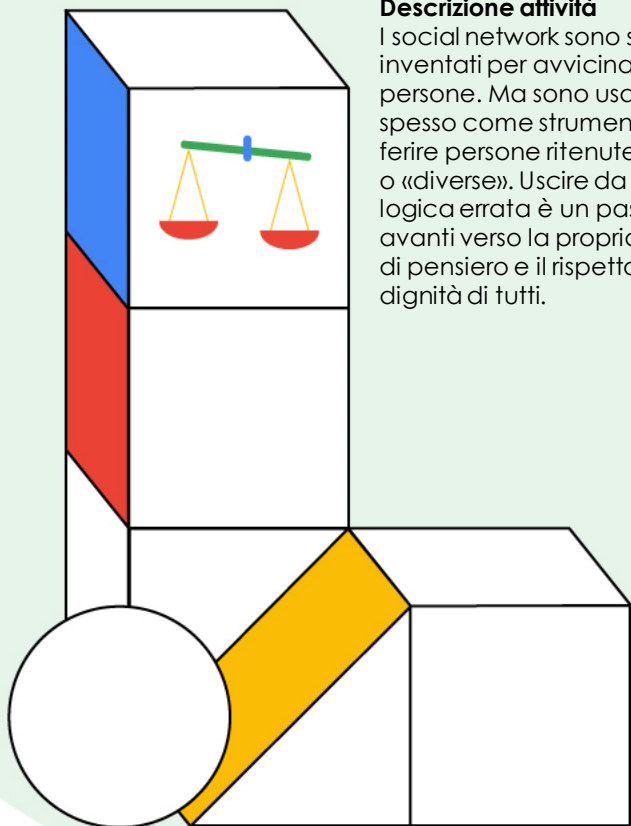
Ordine di insegnamento

Secondaria di I grado



Altre materie collegate

Tecnologia

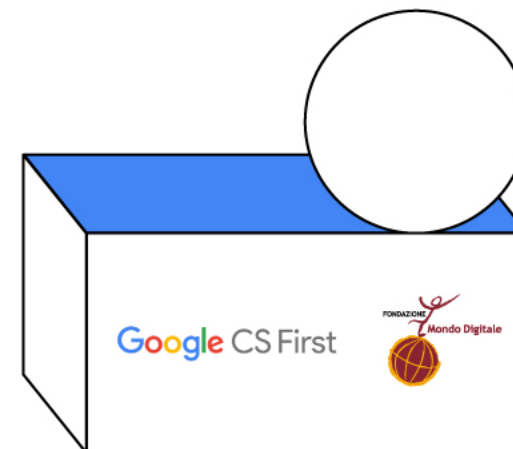


Area CS First

Animazione

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento o un fenomeno



EDUCAZIONE CIVICA

DIVERSITY IS A KEY!

Daniela Averna

Descrizione attività

La scuola è chiamata ad essere una palestra di democrazia, dove gli alunni possono esercitare diritti inviolabili e rispettare doveri inderogabili nella vita quotidiana e a scuola.

La presentazione della tematica della diversità tra sessi, razze e religioni, come chiave di confronto e miglioramento reciproco, può essere proposta in un contesto di gamification.

Giocando, infatti, i bambini consolidano le loro conoscenze sulla delicata tematica delle diversità e remixando affinano le loro competenze nel coding.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscersi nelle diverse caratteristiche e abilità personali.
- Riconoscere la propria identità come un sistema aperto al rapporto con gli altri.
- Riconoscere l'altro nella sua identità e diversità accettandolo.
- Riconoscere che tutti bambini hanno gli stessi diritti.

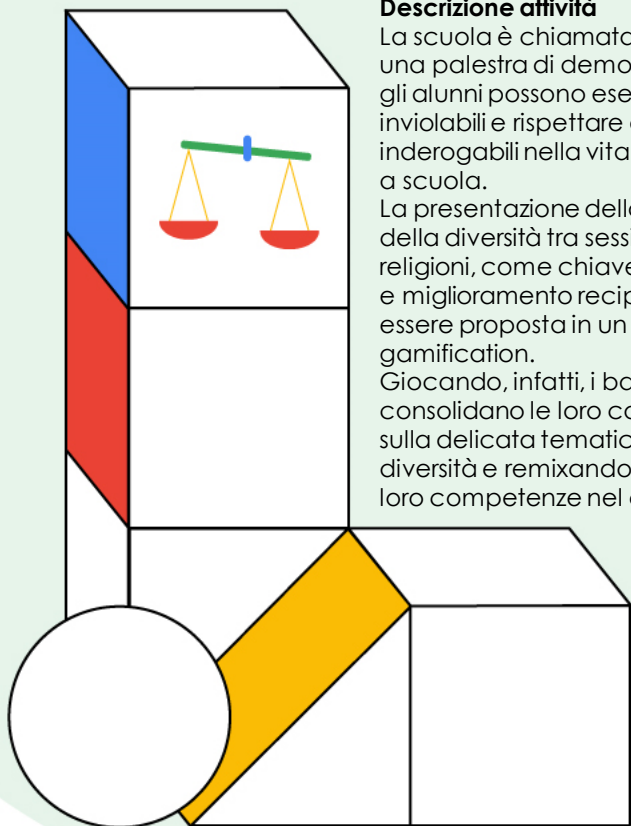


Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

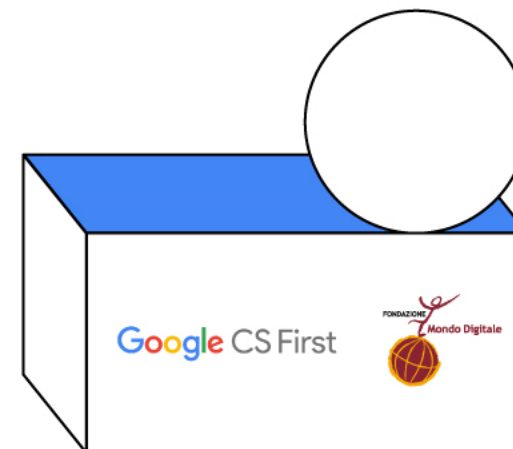


Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento
- Remixare



EDUCAZIONE CIVICA

GIOCA CON PICASSO E... LA DISLESSIA

Maria Giovanna Boiocchi

Descrizione attività

Prendendo spunto dal grande artista Pablo Picasso, si è voluto trattare il tema della dislessia in modo allegro e surreale, focalizzando l'attenzione sull'importanza dell'autostima. Nel videogioco proposto si è invitati a catturare delle Lettere dell'alfabeto (ma solo quelle orientate in modo... "diverso").

Obiettivi di apprendimento

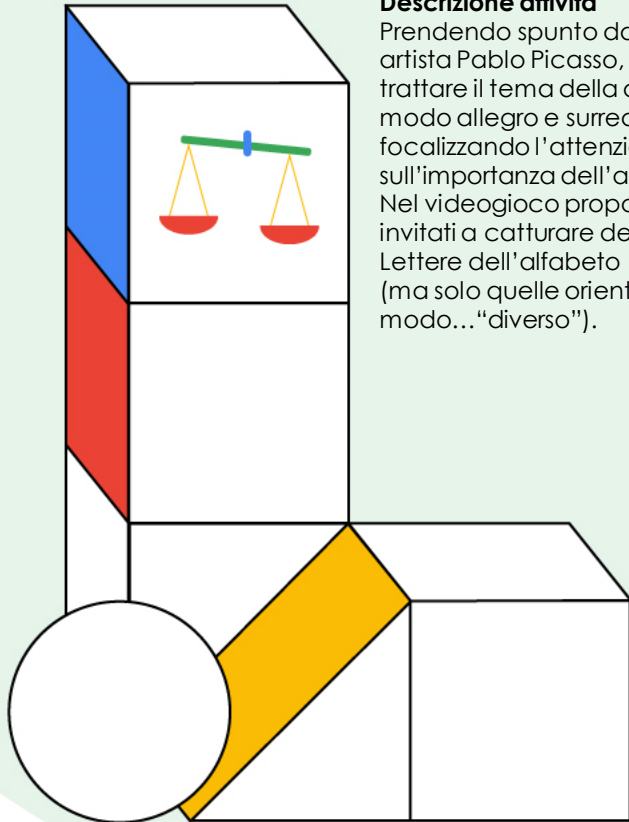
- Conoscere, accettare, rispettare gli altri e i "diversi da sè", favorendo la maturazione dell'identità personale.
- Conoscere i valori che rendono possibile la convivenza civile.

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

- Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento.
- Raccontare/avvicinarsi ad una tematica attraverso il gioco e la "messa in gioco" di sé stesso.



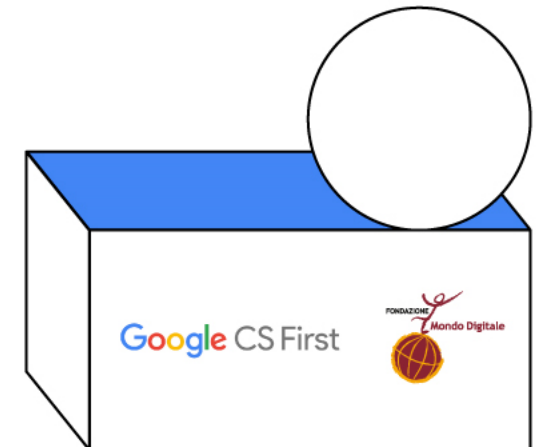
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Italiano



EDUCAZIONE CIVICA

DIVERSITY

Lara Fina Ferrari

Descrizione attività

In questa attività abbiamo voluto sensibilizzare i ragazzi di una classe terza chiedendo loro di pensare alla Diversità sotto differenti aspetti. Ci siamo orientati su differenti orientamenti della cultura, delle culture per concentrarci sul rispetto delle diversità e dei diritti. I ragazzi, in gruppi, hanno poi sviluppato un percorso mettendo in risalto che ognuno porta con sé una precisa individualità per arrivare ad eliminare le etichette

Obiettivi di apprendimento

- Confrontare, su uno stesso argomento, informazioni ricavabili da più fonti, selezionando quelle ritenute più significative ed affidabili.
- Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in modo personale.
- Interpretare e confrontare alcuni caratteri dei paesaggi italiani, europei e mondiali, anche in relazione alla loro evoluzione nel tempo.



Ordine di insegnamento
Secondaria di I grado

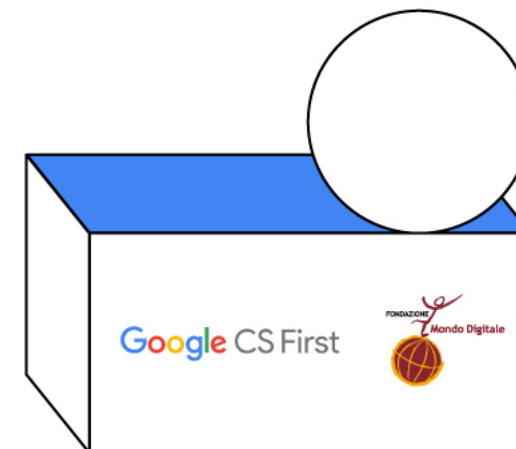
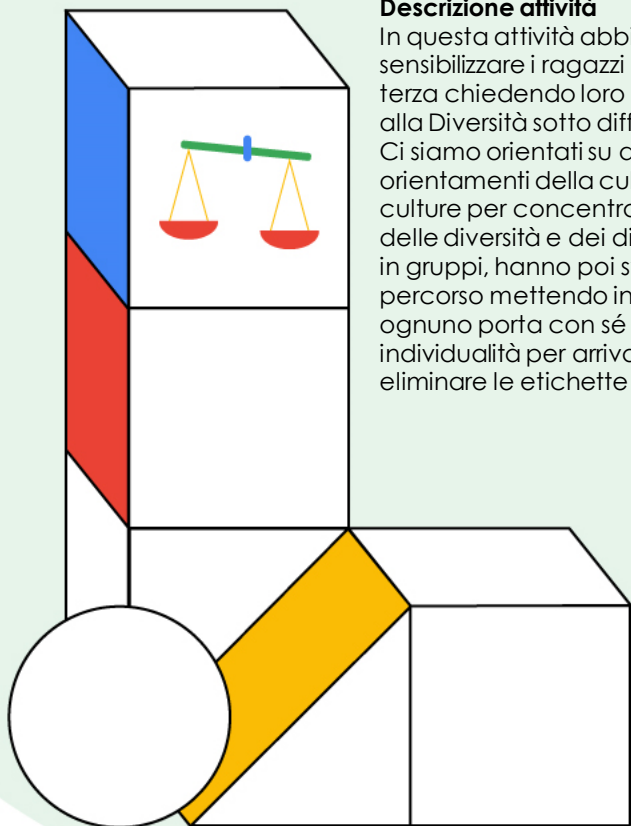


Altre materie collegate
Italiano, Geografia

Area CS First
Animazione

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



EDUCAZIONE CIVICA

EQUALITY: L'ACCOGLIENZA ALLA BASE DELL'UGUAGLIANZA

Maria Grazia Fonti

Descrizione attività

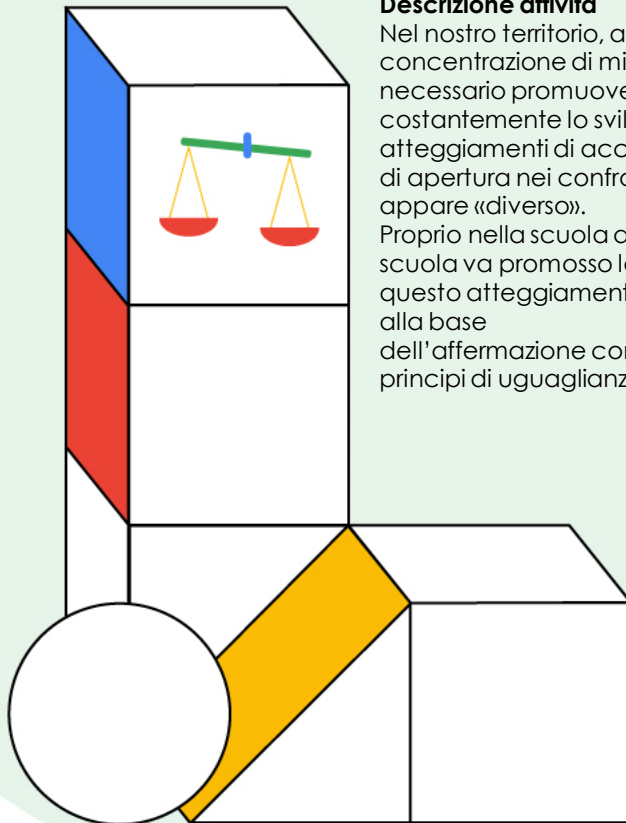
Nel nostro territorio, ad alta concentrazione di migranti, è necessario promuovere costantemente lo sviluppo di atteggiamenti di accoglienza e di apertura nei confronti di chi appare «diverso». Proprio nella scuola e dalla scuola va promosso lo sviluppo di questo atteggiamento mentale, alla base dell'affermazione concreta dei principi di uguaglianza.

Obiettivi di apprendimento

- Acquisire competenze chiave di cittadinanza.
- Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente.

Area CS First
Animazione

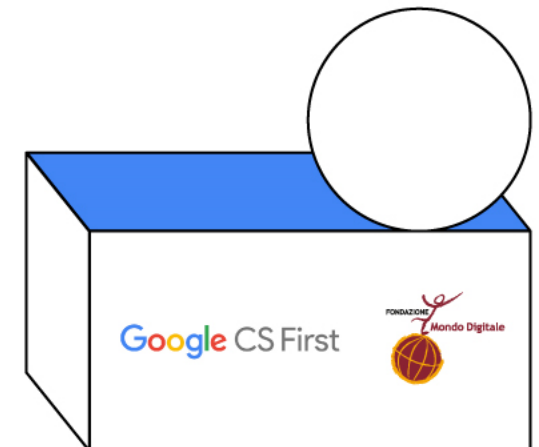
Come utilizzare l'attività
Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



Ordine di insegnamento
Biennio scuola primaria



Altre materie collegate



EDUCAZIONE CIVICA

UN PONTE PER UNIRE I NOSTRI COLORI IN UN ARCOBALENO

Angela Fumasoni

Descrizione attività

Il progetto nasce dall'esigenza di abbattere i pregiudizi razziali provenienti dal mondo esterno e proporre la scuola come modello di contesto multi-etnico.

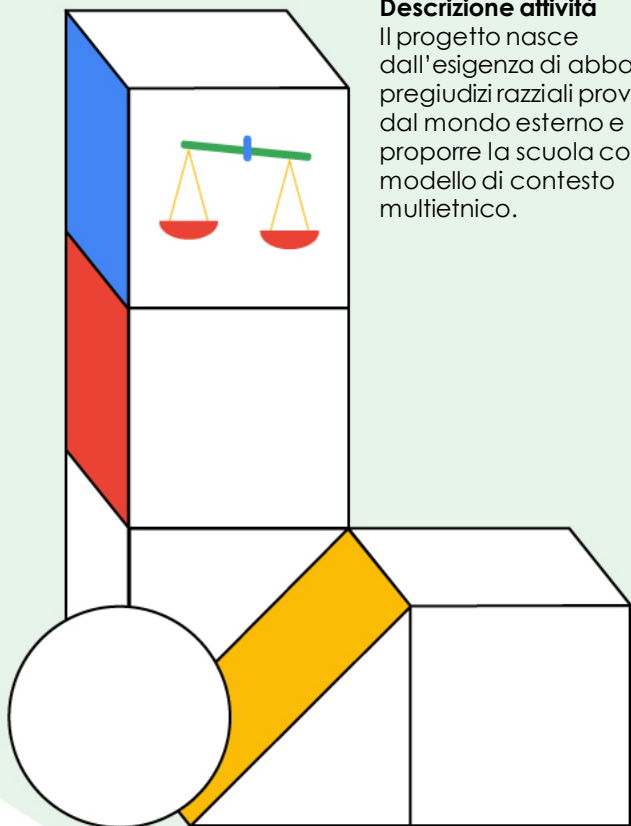
Obiettivi di apprendimento

- Promuovere la valorizzazione dei principi di solidarietà, uguaglianza e rispetto della diversità per la prevenzione di ogni forma di discriminazione razziale.

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



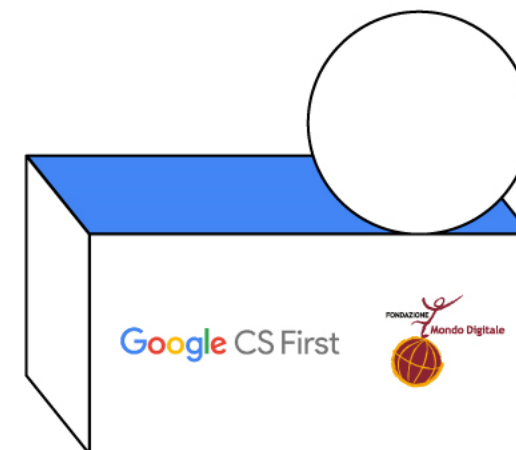
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Italiano



EDUCAZIONE CIVICA

BIANCA, LA COLOMBA

Loredana Teghini

Descrizione attività

Il progetto affronta la tematica della diversità come risorsa e opportunità di "vedere" il mondo in modo "diverso"; Bianca è una colomba nata senza ali che vive la sua vita in modo normale. Finché, un giorno, impaurita a causa di un temporale, incontra un pappagallo gentile le presta le sue ali.

Obiettivi di apprendimento

- Scrivere correttamente testi di vario genere, adeguati a situazione, argomento, scopo e destinatario, padroneggiando la lingua e utilizzando un lessico appropriato.
- Assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva.
- Trovare soluzioni a problemi di esperienza, adottare strategie di problem solving.
- Utilizzare in modo pertinente gli organizzatori temporali.
- Utilizzare tecniche, codici ed elementi del linguaggio iconico per dar vita a progetti. Utilizzare strumenti anche tecnologici per produrre o riprodurre messaggi musicali



Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

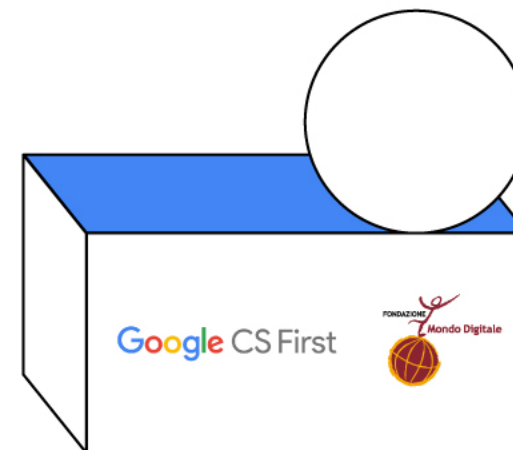
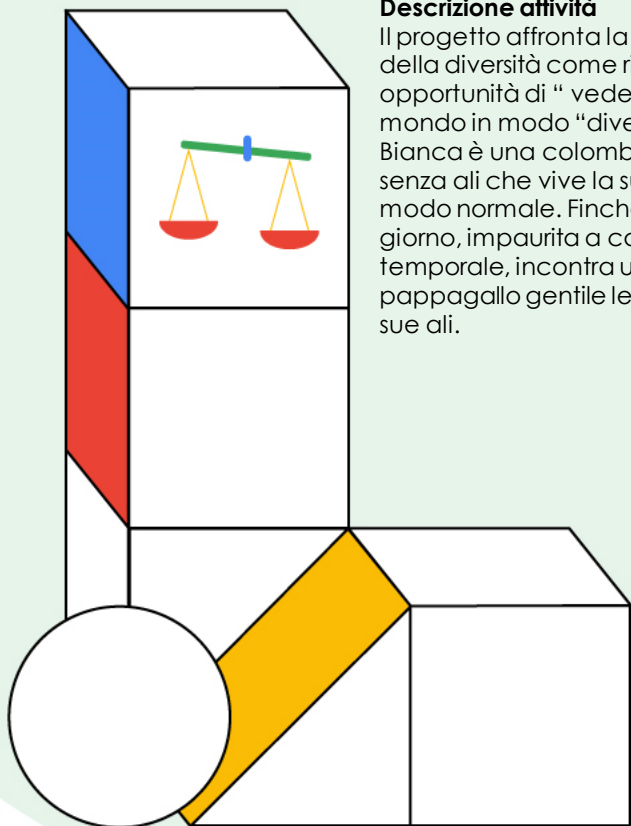
Italiano

Area CS First

Animazione

Come utilizzare l'attività

- Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.
- Promuovere lo spirito collaborativo e la totale inclusione e integrazione del compagno



EDUCAZIONE CIVICA

AMICO BULLO

Antonella Caroni

Descrizione attività

Ascolto e dialogo sono la ricetta universale per costruire una relazione basata sul rispetto e sulla fiducia. Una storia per promuovere la diversità come valore e ricchezza e aiutare i bambini a capire come possono reagire ai fenomeni di bullismo.

Obiettivi di apprendimento

- Imparare che la diversità è un valore e che i contrasti e le discussioni vanno risolti in modo sereno e con gli strumenti appropriati attraverso l'ascolto e il dialogo.
- Offrire il buon esempio, rappresentare una voce equilibrata per il bullo e dimostrare gentilezza nei confronti della vittima aiuta a diffondere positività.
- Comportarsi amichevolmente con la vittima può fare la differenza. Questo dimostrerà che non sono soli e li aiuterà sia nel caso fossero vittime di bullismo sia nel caso si sentissero semplicemente tristi o incapaci di affrontare una situazione difficile.

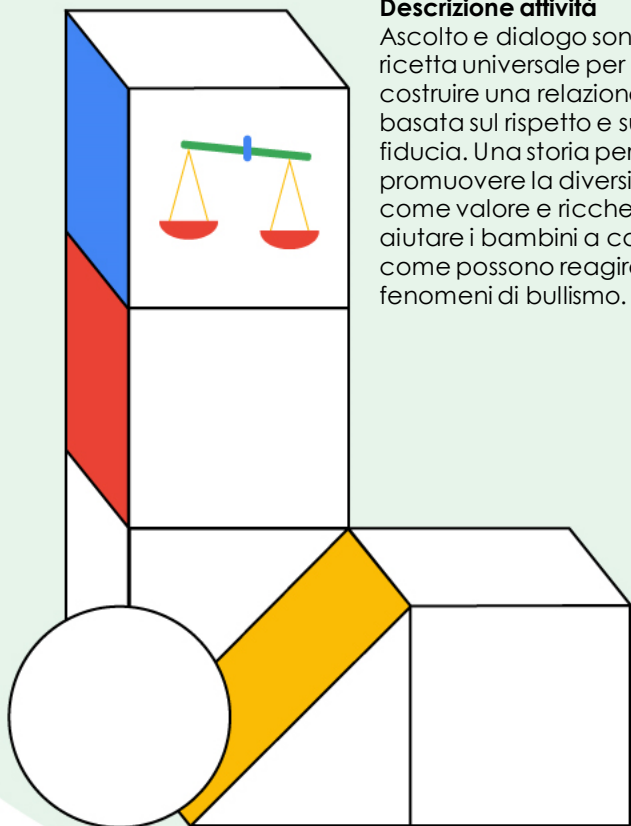


Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

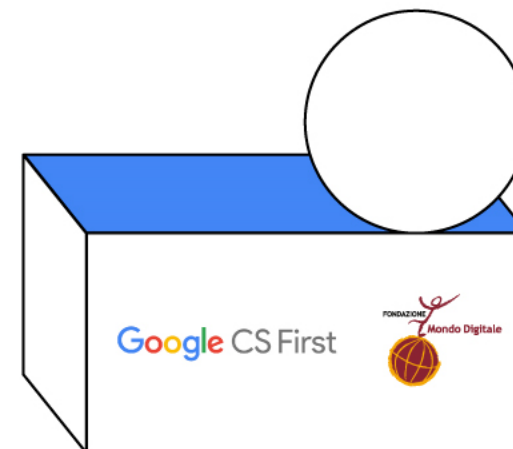


Area CS First

Storytelling

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



GEOGRAFIA

ORIENTIAMOCI CON SCRATCH

Sonia Gabrielli

Descrizione attività

Il progetto intende fornire alcuni concetti chiavi per un orientamento geografico efficace.

Obiettivi di apprendimento

Orientarsi nello spazio attraverso punti di riferimento chiari e precisi e utilizzando gli indicatori topologici.
Orientarsi con l'uso di piante o mappe
Utilizzare sistemi di orientamento convenzionali per orientarsi.



Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

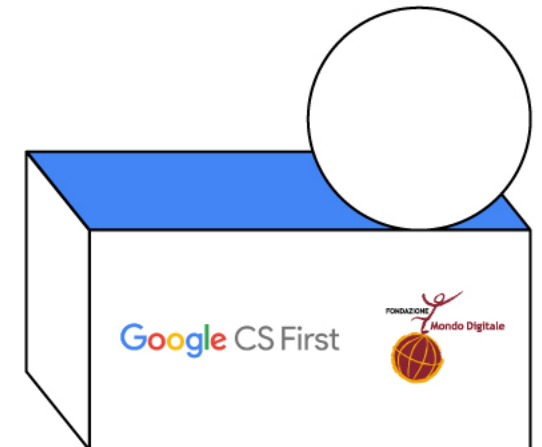
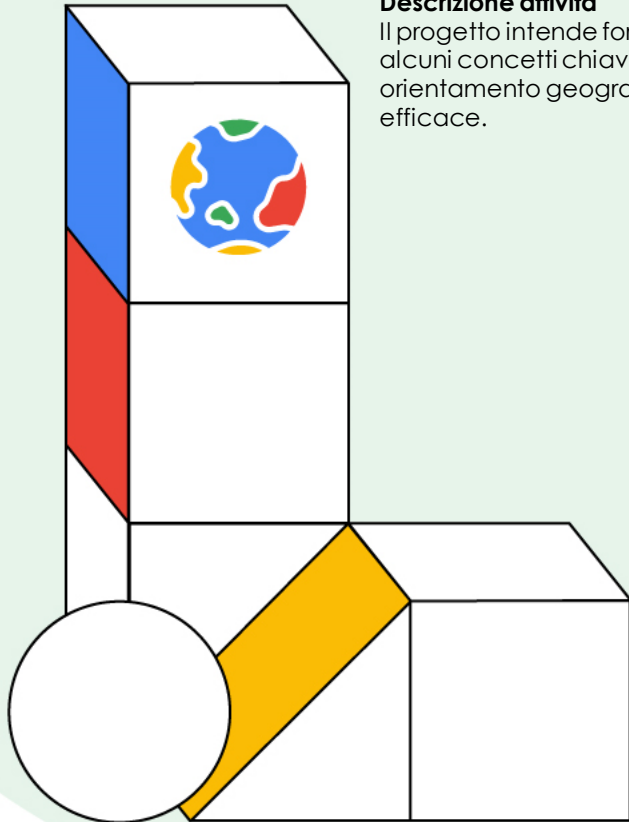
Italiano

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze



GEOGRAFIA

INDOVINA LE REGIONI

Mauro Crepaldi

Descrizione attività

Impariamo le regioni d'Italia con Scratch: il programma fa lampeggiare una regione a caso, poi viene chiesto all'utente di scrivere il nome della regione che lampeggia.

Obiettivi di apprendimento

- Localizzare sulla carta geografica dell'Italia le regioni fisiche, storiche e amministrative; localizzare sul planisfero e sul globo la posizione dell'Italia in Europa e nel mondo.
- Localizzare le regioni fisiche principali e i grandi caratteri dei diversi continenti e degli oceani.
- Acquisire il concetto di regione geografica (fisica, climatica, storico-culturale, amministrativa) e utilizzarlo a partire dal contesto italiano.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

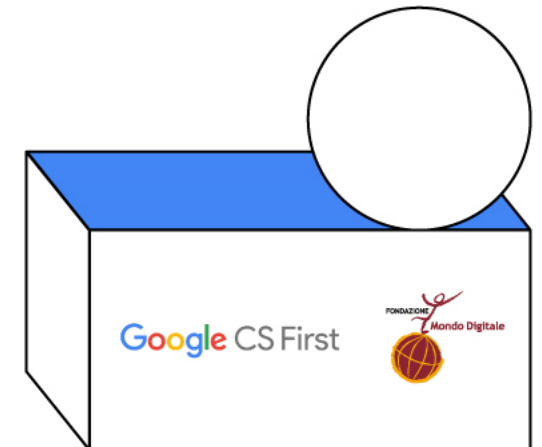
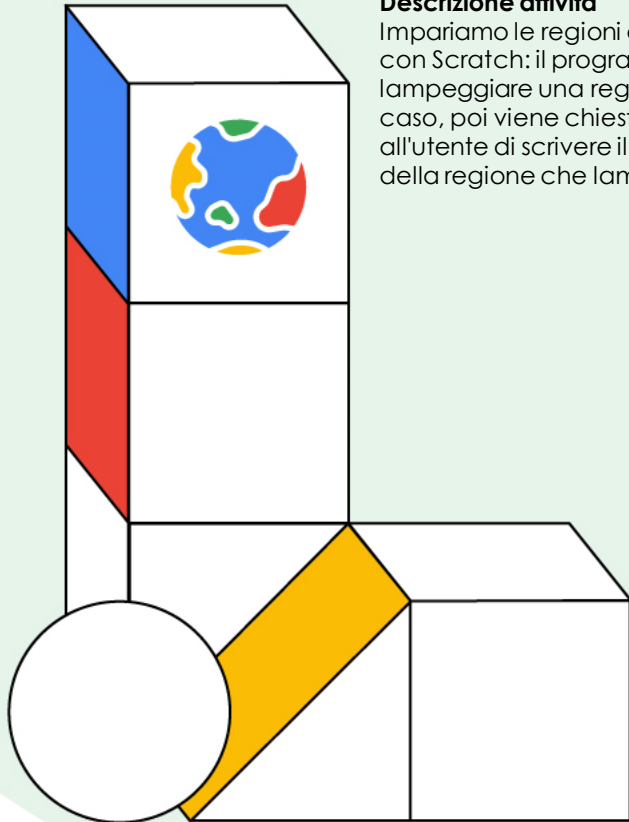
Italiano

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze



ARTE

INTERACTIVE ART

Angela Fumasoni

Descrizione attività

Alla scoperta di opere d'arte in una galleria audiovisiva. Con questo progetto è possibile osservare i dettagli delle opere e procedere alla rielaborazione grafica.

Obiettivi di apprendimento

- Riconoscere in un testo iconico-visivo gli elementi grammaticali e tecnici del linguaggio visivo (linee, colori, forme, volume, spazio) individuando il loro significato espressivo.
- Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni; rappresentare e comunicare la realtà percepita.



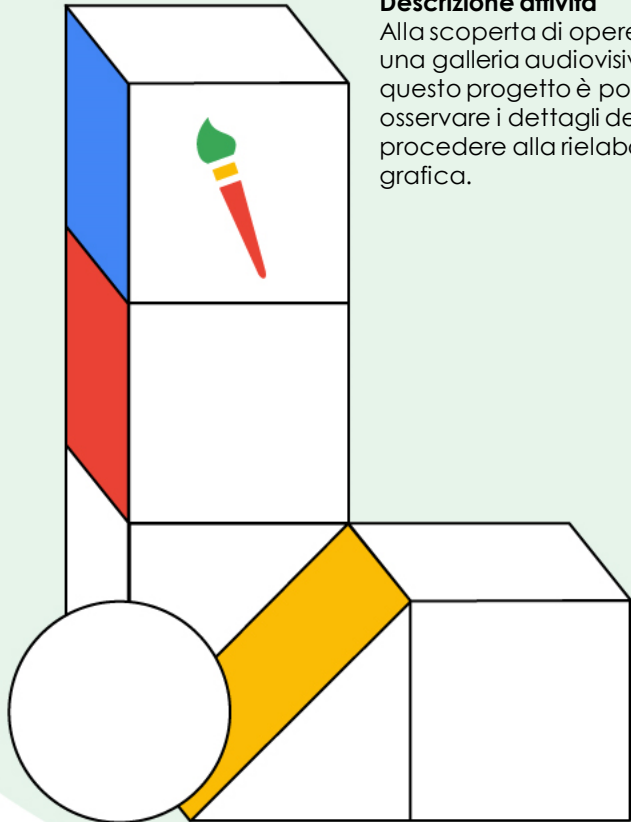
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Italiano

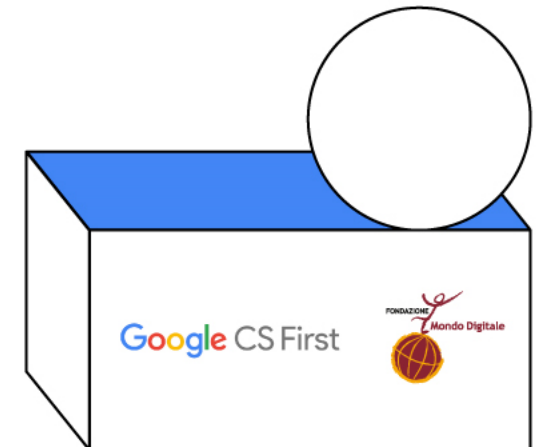


Area CS First

Arte

Come utilizzare l'attività

Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



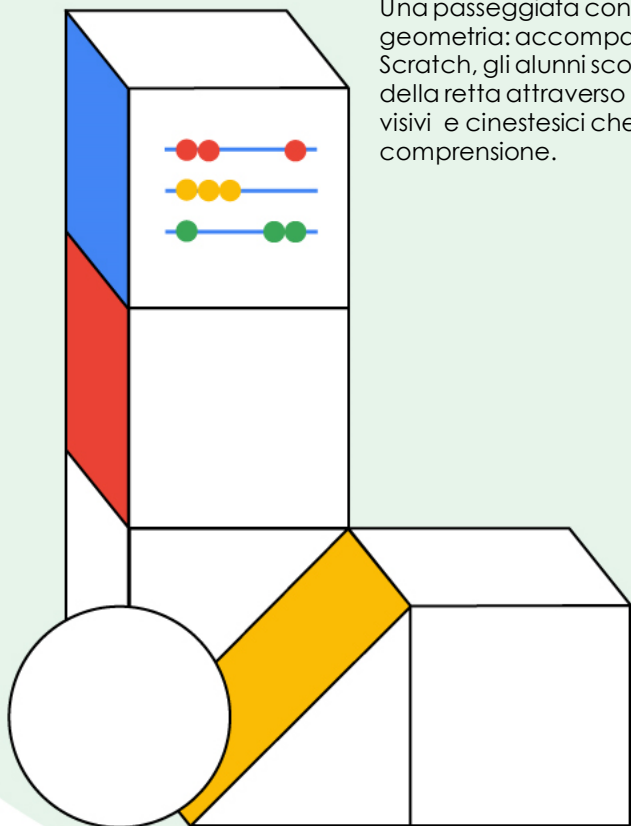
MATEMATICA GEOMETRIA


A SPASSO SULLA RETTA

Silvia Borella

Una passeggiata conoscitiva nella geometria: accompagnati dal gatto di Scratch, gli alunni scopriranno le proprietà della retta attraverso l'utilizzo di elementi visivi e cinestesici che ne faciliteranno la comprensione.

Obiettivi di apprendimento
Riconoscere, denominare e descrivere figure geometriche.

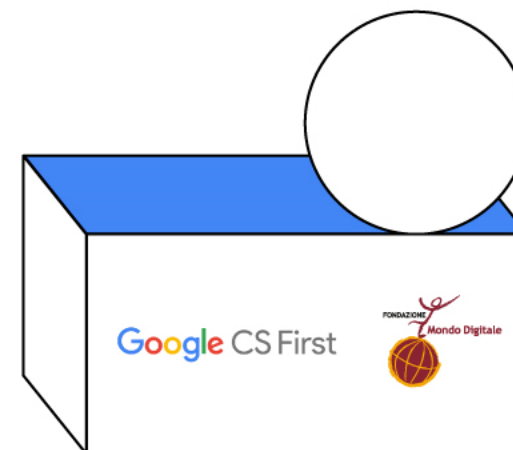


 **Ordine di insegnamento**
Triennio scuola primaria

 **Altre materie collegate**
Matematica, Italiano

Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività
Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.



MATEMATICA GEOMETRIA

ADDIZIONI COL MAGO UNIONE

Marzia Trumino e Carmela Cundari

Descrizione attività

Il progetto nasce dall'idea di aiutare i bambini del primo ciclo di scuola primaria, con difficoltà nella comprensione della corrispondenza numero/quantità, nelle abilità di conteggio, e nel calcolo delle addizioni e. L'intenzione è quella di facilitare l'apprendimento dei primi dieci numeri in lingua inglese, attraverso la rappresentazione visiva dei numeri e delle quantità corrispondenti, e mettendo in evidenza i principali elementi di pronuncia.

Obiettivi di apprendimento

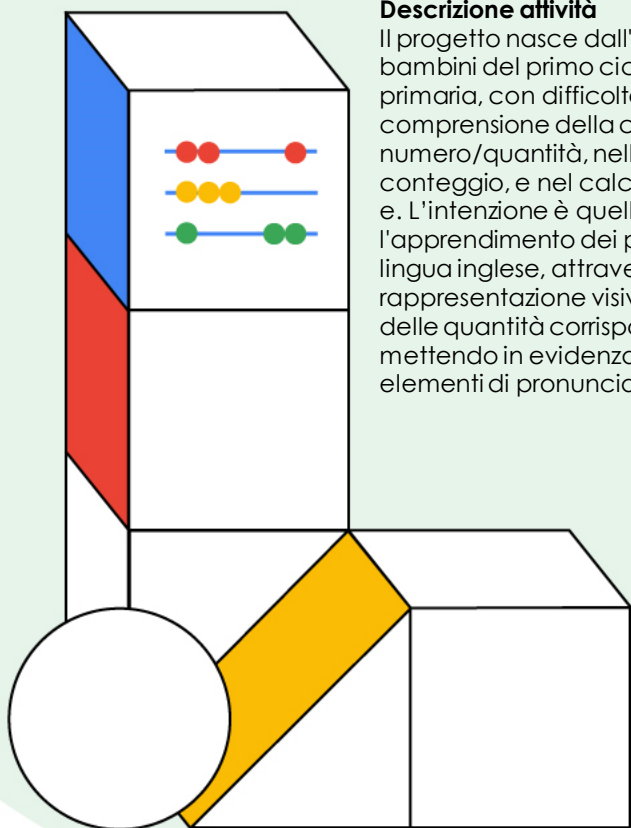
- Eseguire semplici operazioni con i numeri naturali.
- Comprendere vocaboli, istruzioni, espressioni pronunciate chiaramente in lingua inglese.

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



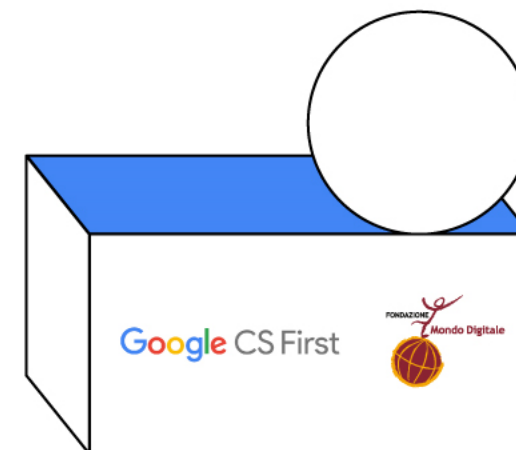
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Inglese



MATEMATICA GEOMETRIA

VETRINA IN ALLESTIMENTO

Angela Fumasoni

Descrizione attività

C'è una svendita in corso! Attraverso la presentazione di diversi articoli in saldo i bambini imparano a calcolare il più velocemente possibile il valore della percentuale per ottenere il prezzo dei prodotti scontati al 50%

Obiettivi di apprendimento

- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.
- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

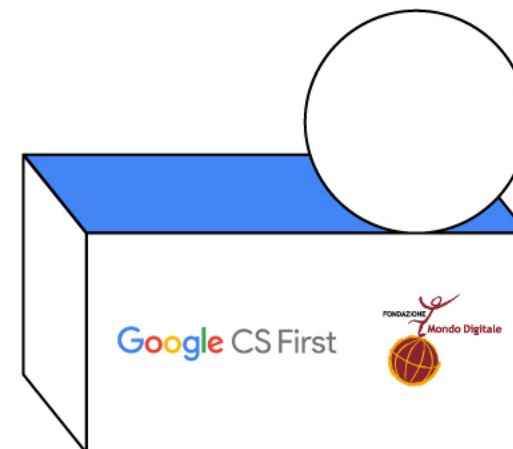
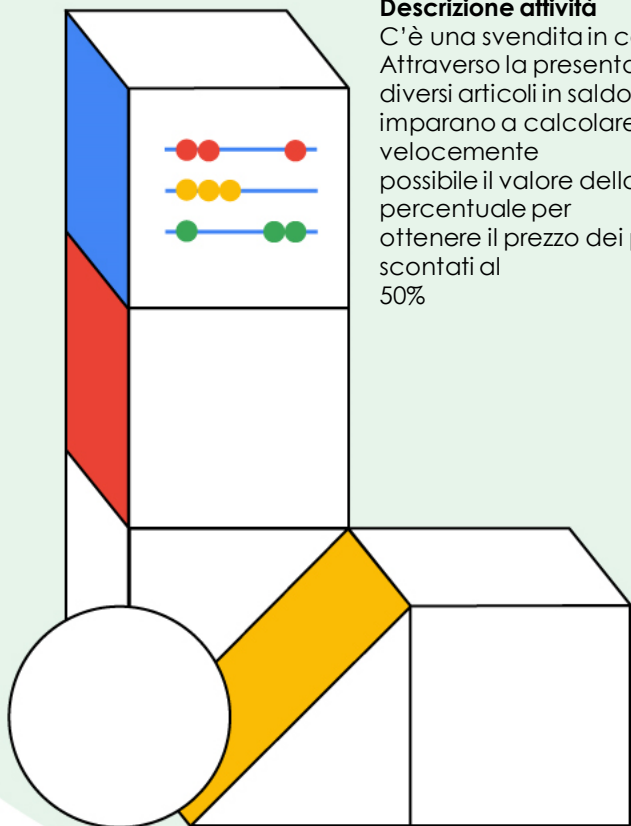
Arte

Area CS First

Programmare la moda

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



MATEMATICA GEOMETRIA

SONDAGGIO ALLA MODA

Angela Fumasoni

Descrizione attività

Rispondendo a dei quiz i bambini si avvicinano agli elementi della statistica e imparano a riconoscere il dato più frequente attraverso alcune azioni: registrazione, votazione e confronto.

Obiettivi di apprendimento

- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.
- Utilizzare numeri decimali, frazioni e percentuali per descrivere situazioni quotidiane.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.



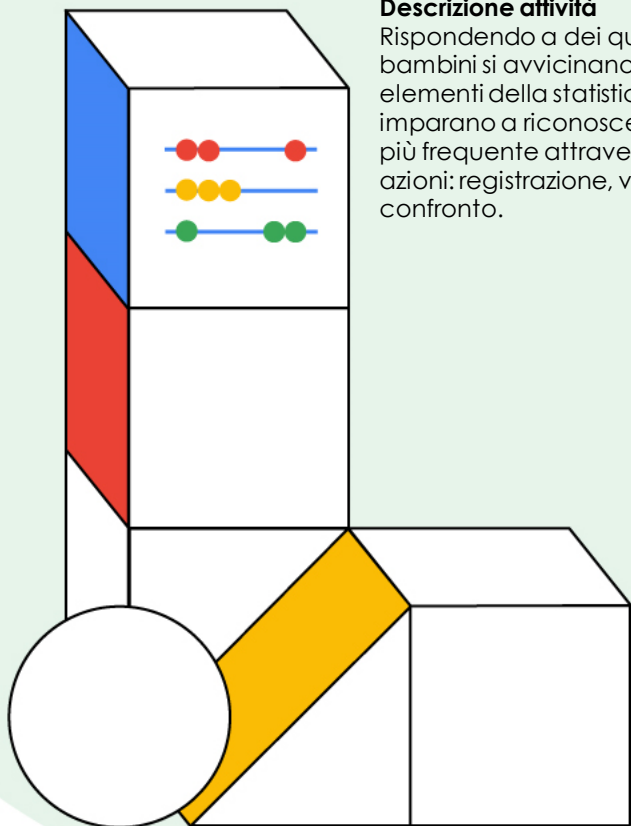
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Arte

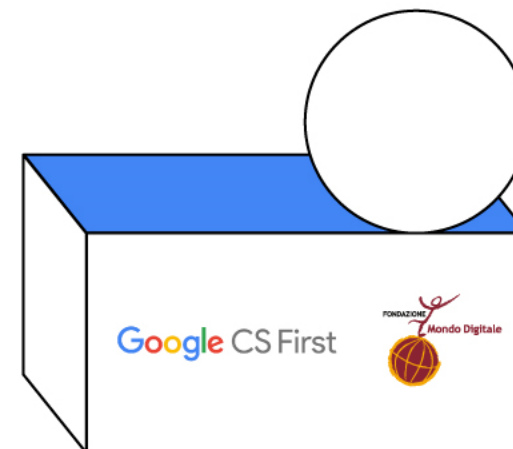


Area CS First

Programmare la moda

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



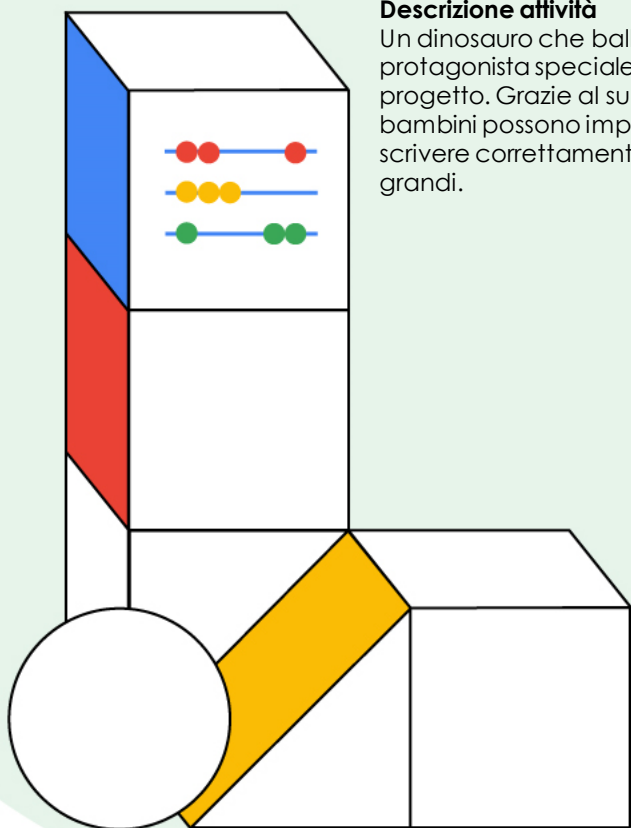
MATEMATICA GEOMETRIA

IL BALLO DEL DINOSAURO

Mauro Crepaldi

Descrizione attività

Un dinosauro che balla è il protagonista speciale di questo progetto. Grazie al suo aiuto i bambini possono imparare a scrivere correttamente i numeri grandi.



Obiettivi di apprendimento

- Leggere, scrivere, confrontare numeri decimali.
- Eseguire le quattro operazioni con sicurezza, valutando l'opportunità di ricorrere al calcolo mentale, scritto o con la calcolatrice a seconda delle situazioni.



Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



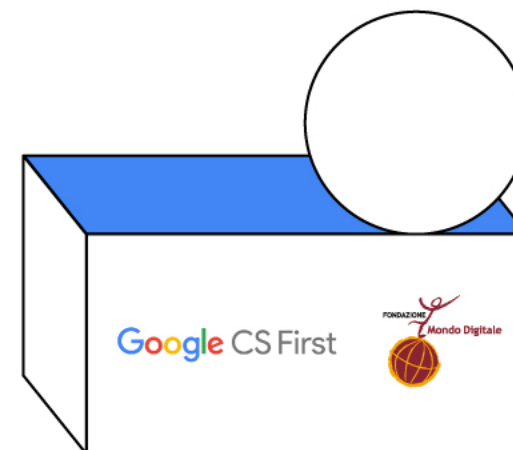
Altre materie collegate

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



RELIGIONE

SE I QUADRI PARLASSERO

Vincenzo Di Pumpo

Descrizione attività


Conoscere la storia di alcuni personaggi religiosi attraverso una galleria di quadri che rappresentano scene bibliche e evangeliche.

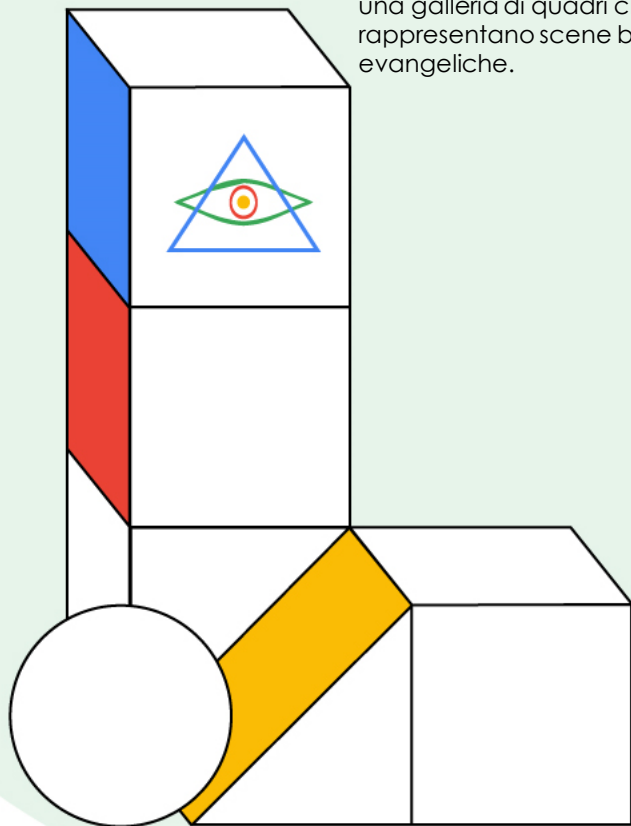
Obiettivi di apprendimento

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.

Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria

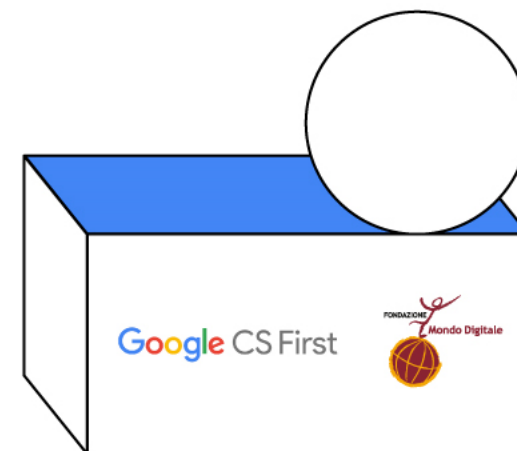
 **Altre materie collegate**
Arte



Area CS First
Storytelling

Come utilizzare l'attività

- Raccontare un concetto, un evento, un fenomeno.
- Remixare



RELIGIONE

IL GIOCO DI ABRAMO

Vincenzo Di Pumpo

Descrizione attività

Conoscere la vita di Abramo attraverso una serie di giochi che permettono ai bambini di imparare la vita del profeta giocando.

Obiettivi di apprendimento

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.



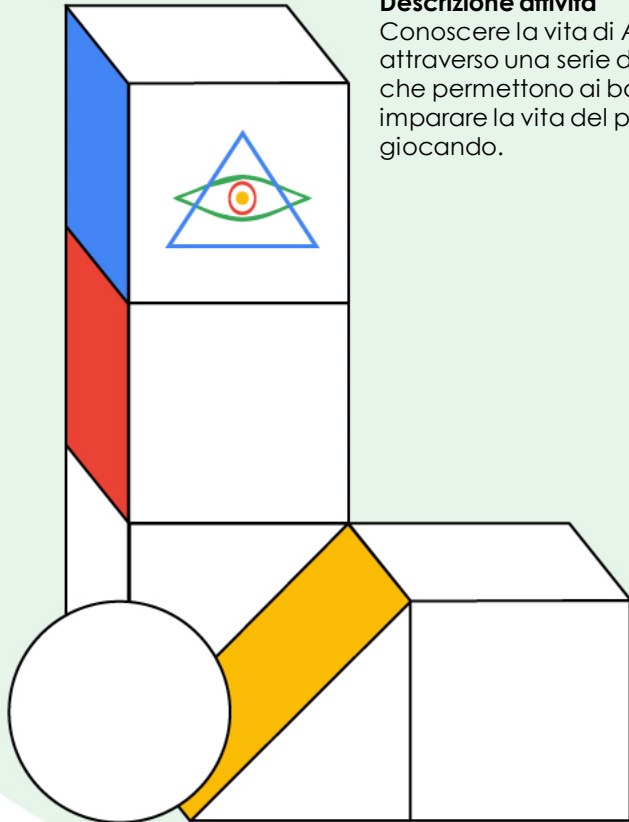
Ordine di insegnamento

Triennio scuola primaria



Altre materie collegate

Storia

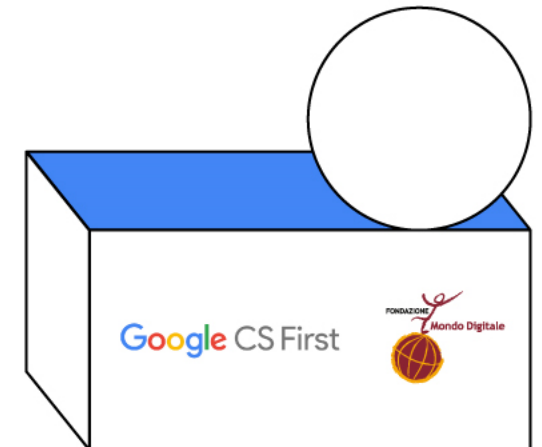


Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



RELIGIONE

L'INVESTIGATORE

Vincenzo Di Pumpo

Descrizione attività

L'investigatore è un gioco basato sui simboli del cristianesimo antico. Gli sfondi ricalcano quelli di catacombe esistenti.

Al centro la grande "torcia" dell'investigatore che deve cercare nella stanza buia i simboli e cliccarci sopra. buon divertimento.



Obiettivi di apprendimento

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

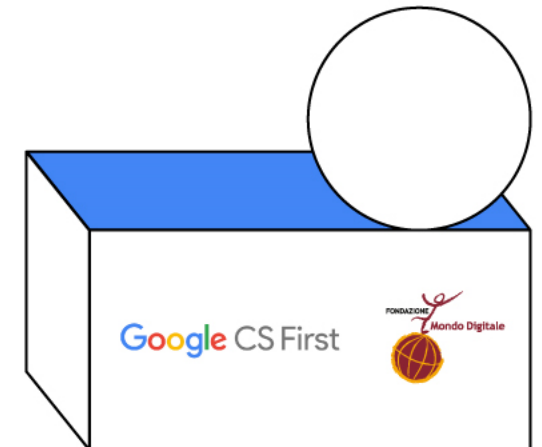
Storia

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



RELIGIONE

LA STORIA DI KINWUN

Vincenzo Di Pumpo

Descrizione attività

Il gioco si basa sul mito della creazione di Kinwun.

Nel primo livello, Kinwun si muove con le frecce destra e sinistra per raccogliere le noci ed evitare qualunque altro oggetto.

Nel secondo livello, il coccodrillo deve raccogliere le stelline evitando gli squali e i pappagalli.

Obiettivi di apprendimento

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.

- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.



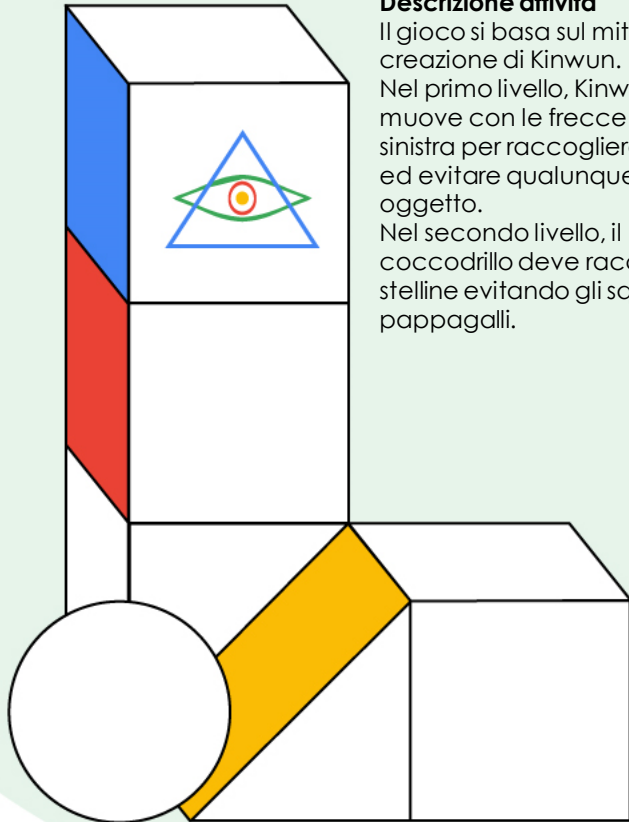
Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Storia

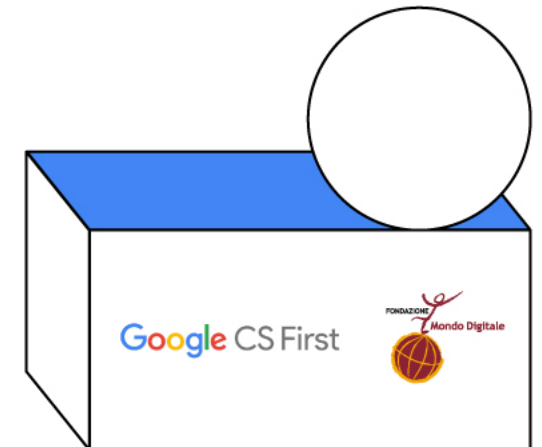


Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento



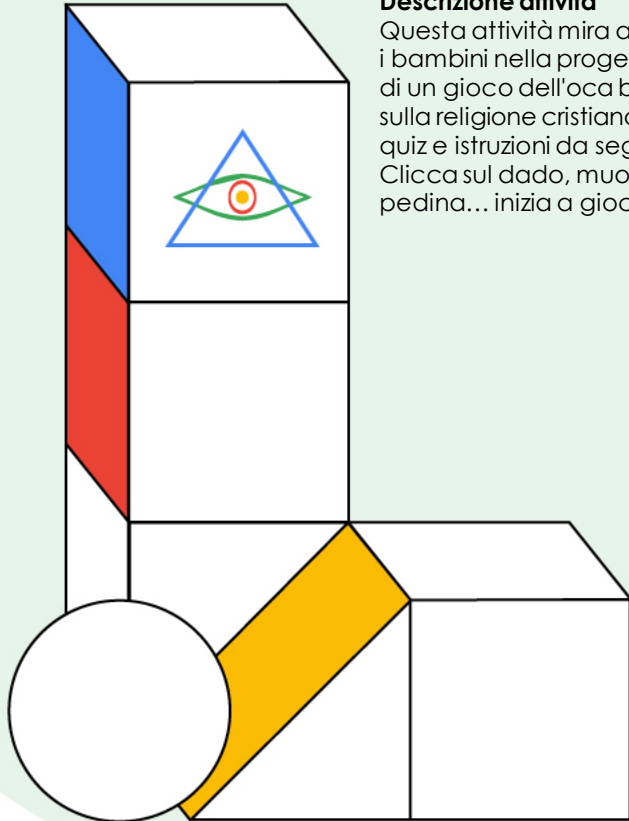
RELIGIONE

IL GIOCO DELL'ORA DI RELIGIONE

Vincenzo Di Pumpo

Descrizione attività

Questa attività mira a guidare i bambini nella progettazione di un gioco dell'oca basato sulla religione cristiana, con quiz e istruzioni da seguire. Clicca sul dado, muovi la pedina... inizia a giocare!



Obiettivi di apprendimento

- Sapere che per la religione cristiana Gesù è il Signore, che rivela all'uomo il volto del Padre e annuncia il Regno di Dio con parole e azioni.
- Leggere direttamente pagine bibliche ed evangeliche, riconoscendone il genere letterario e individuandone il messaggio principale.



Ordine di insegnamento

Biennio scuola primaria



Altre materie collegate

Storia

Area CS First

Programmare i giochi

Come utilizzare l'attività

Giocare per consolidare conoscenze o scoprire un nuovo argomento

