

Schede Didattiche – Esempi per la Scuola Primaria

Storytelling digitale: Il mio animale fantastico

- Area disciplinare: Italiano / Arte / Tecnologia
- Ambiente/Strumento digitale: Book Creator

1. Obiettivi didattici:

- Sviluppare la narrazione scritta e orale
- Usare strumenti digitali per creare storie multimediali
- Stimolare l'immaginazione e la capacità descrittiva

2. Attività proposta:

Gli alunni inventano un animale fantastico, lo disegnano e creano un breve racconto digitale utilizzando Book Creator. Inseriscono immagini, registrazioni audio e testi.

3. Materiali necessari:

- Digital board o tablet
- App Book Creator
- Fogli e colori per il disegno iniziale

4. Verifica e documentazione:

- Visione collettiva delle storie create
- Valutazione tramite griglia di osservazione
- Condivisione con le famiglie

Disegno digitale: La mia città ideale

- Area disciplinare: Arte e immagine / Geografia / Educazione civica
- Ambiente/Strumento digitale: Tayasui Sketches School

5. Obiettivi didattici:

- Stimolare la creatività e la rappresentazione visiva
- Riflettere su spazi urbani e bisogni collettivi
- Utilizzare strumenti grafici digitali

6. Attività proposta:

Gli alunni disegnano una città immaginaria con tablet o digital board, usando strumenti realistici (pennelli, colori, texture). Poi la presentano spiegandone le funzioni.

7. Materiali necessari:

- Digital board o tablet
- App Tayasui Sketches o Kleki

8. Verifica e documentazione:

- Presentazione orale della città
- Esposizione dei disegni in formato digitale
- Autovalutazione guidata

Ritmi in cerchio: componiamo con Groove Pizza

- Area disciplinare: Musica / Matematica / Educazione motoria
- Ambiente/Strumento digitale: Groove Pizza

9. Obiettivi didattici:

- Riconoscere strutture ritmiche semplici
- Comporre sequenze musicali digitali
- Collaborare alla creazione di un ritmo comune

10. Attività proposta:

In piccoli gruppi gli alunni usano Groove Pizza per comporre una sequenza ritmica su base circolare. Successivamente riproducono il ritmo con body percussion.

11. Materiali necessari:

- Digital board o PC con internet
- Accesso a Groove Pizza
- Spazio per attività motoria

12. Verifica e documentazione:

- Ascolto collettivo e riproduzione corporea
- Riflessione orale sul ritmo
- Registrazione video dell'esecuzione

Programmiamo un percorso: il robot va al parco

- Area disciplinare: Tecnologia / Matematica / Italiano
- Ambiente/Strumento digitale: ScratchJr

13. Obiettivi didattici:

- Introdurre la logica delle sequenze
- Sviluppare capacità di previsione e problem solving
- Utilizzare un linguaggio di programmazione visuale

14. Attività proposta:

Gli alunni creano un percorso urbano nel quale un personaggio deve raggiungere un luogo scelto (es. il parco). Usano blocchi di movimento in ScratchJr per programmarne il cammino.

15. Materiali necessari:

- Tablet con ScratchJr
- Scheda per progettare il percorso
- Digital board per dimostrazioni collettive

16. Verifica e documentazione:

- Presentazione del percorso
- Confronto tra percorsi alternativi
- Scheda di riflessione individuale