

CODING NELLA SCUOLA PRIMARIA: SUDDIVISIONE ATTIVITÀ PER CLASSI

Classe	Materie coinvolte	Descrizione dell'attività
I primaria	Geografia, matematica, tecnologia, arte	- Retticoli geografici - Pixel Art
II primaria	Geografia, storia, matematica, tecnologia, arte	- Retticoli geografici: trovare le coordinate - Pixel Art - Corso 1 da code.org
III primaria	Storia, matematica, tecnologia, arte	- Sequenze logiche - Sequenze temporali - Pixel Art - Corso 2 da code.org
IV primaria	Tecnologia, matematica	- Pixel Art - Corso 3 (prima parte) da code.org
V primaria	Tecnologia, matematica	- Pixel Art 3D - Corso 3 (seconda parte) da code.org - Avvio all'uso di Scratch

ESEMPI PER LA PIXEL ART

Classe I

Griglia 10x10: operazioni semplici risultato un colore; es. $2+3=$ giallo $1+4=$ giallo ogni quadretto della griglia ha un'operazione che corrisponde al colore che si deve mettere in base alla legenda.

Classe II

Griglia 20x20 operazioni più complicate con la procedura precedente.

CLIL con i numeri o i colori in inglese

Classe III

Griglia 20x20 uso delle tabelline

Con i numeri in inglese per semplici operazioni come per la prima.

Classe IV

Trasformare un'immagine in pixel

Classe V

Uso della grafica vettoriale

Pixel Art 3D creare disegni in 3D creando piccoli cubi.