

ISTITUTO COMPRENSIVO PIETRASANTA 2

CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, come penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, accanto ad altri decisamente più recenti come LIM, computer, tablet, smartphone (eventuali progetti in modalità BYOD); è una scuola in cui l'orizzonte di riferimento sono le competenze che la società richiede, dove i "contenuti" spesso risiedono nel cloud e dove oltre ai libri, tradizionalmente presenti in classe:

- a) è diffusa la presenza di dispositivi tecnologici, piattaforme social, software web based, strumenti cloud che facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi;
- b) si ha accesso, grazie a Internet e ai motori di ricerca, a biblioteche virtuali, musei, archivi multimediali, siti scientifici di tutto il mondo;
- c) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link.

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali", sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure (spesso però solo in ambiti specifici, vedi i social), ma hanno un estremo bisogno di acquisire consapevolezza, cioè di maturare capacità di utilizzo autonomo e responsabile dei mezzi e degli strumenti che hanno a disposizione, per un uso strategico degli stessi, per risolvere problemi nel rispetto di sé e degli altri, per riconoscere ed evitare i possibili rischi, senza, nel contempo, arrecare danno a se stessi e ad altri. L'approccio per discipline scelto dalle Indicazioni Nazionali non consente di declinare **la competenza digitale** con le stesse modalità con cui si possono declinare le competenze chiave (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): **tutti gli insegnanti e tutti gli insegnamenti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione**. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

AREE di COMPETENZA	DESCRIPTORI di COMPETENZA	ALCUNE PAROLE CHIAVE
“Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” INFORMAZIONE COMUNICAZIONE CREAZIONE DI CONTENUTI SICUREZZA PROBLEM-SOLVING	➤ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali. ➤ L'alunno Comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on- line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti. ➤ L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze. ➤ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile. ➤ L'alunno utilizza gli strumenti digitali per identificare e risolvere piccoli problemi tecnici, contribuisce alla creazione di conoscenza, produce risultati creativi ed innovativi, supporta gli altri nello sviluppo delle competenze digitali.	ACCOUNT ADESCAMENTO APP BLOG CHAT CYBERBULLISMO CITAZIONE DIRITTO D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL EMOJI FAKE FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO LICENZA D'USO LINK MOTORE DI RICERCA NETIQUETTE NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM URL WEBCAM YOUTUBE

COMPETENZA CHIAVE: competenza digitale (revisione Consiglio Europeo, maggio 2018)

“La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico”.

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE (Indicazioni Nazionali 2012):

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”

TRAGUARDI FORMATIVI

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare a fare proprie le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Al termine della Scuola PRIMARIA

- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi;
- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie;
- Usare i dispositivi e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni;
- Sensibilizzazione sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado

- Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni;
- Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago;
- Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni;
- Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL'INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

- ✓ Giocare correttamente con il mouse e i suoi tasti
- ✓ Riconoscere e distinguere le parti principali del computer
- ✓ Sapersi orientare tra gli elementi principali del computer e/o tablet e le loro funzioni: tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio
- ✓ Prendere visione di lettere, numeri e forme di scrittura attraverso gli strumenti tecnologici
- ✓ Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- ✓ Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici e distinguere tra quelli di svago e d'informazione
- ✓ Sperimentare semplici programmi di grafica (es. Paint)
- ✓ Ricomporre un'immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- ✓ Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico al computer e rispettare il proprio turno
- ✓ Scegliere i giochi in base ai propri interessi

RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	Al termine della Scuola dell'infanzia
TUTTI I CAMPI DI ESPERIENZA	TECNOLOGIA MATEMATICA ITALIANO SCIENZE ARTE E IMMAGINE INGLESE MUSICA	L'alunno: • dimostra interesse per giochi multimediali • si avvicina con macchine e strumenti tecnologici • sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso le tecnologie digitali e i nuovi media • esegue giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PRIMARIA

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza	Al termine della classe quarta	Al termine della classe quinta
- Prime interazioni con la LIM, se presente in classe; - Nominare le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, mouse, stampante...); - Presentazione e primo utilizzo di semplici programmi per disegnare e giochi didattici; - Utilizzare la tastiera per scrivere lettere, semplici parole con programma di videoscrittura; - Utilizzare il mouse; - Conoscere l'icona del microfono e saper accendere e chiudere il microfono (anche nella piattaforma Teams); - Coding unplugged e non, se presenti i dispositivi (pixel art, percorsi a terra e/o sul quaderno...).	- Interagire con la LIM, se presente in classe; - Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer; - Ampliare l'uso della tastiera, dei programmi di videoscrittura e disegno; - Aprire e chiudere un file e/o un'applicazione con l'aiuto dell'insegnante; - Partecipare all'uso di software didattici per facilitare l'apprendimento, la collaborazione e l'inclusione; - Coding unplugged e non, se presenti i dispositivi (pixel art, percorsi a terra e/o sul quaderno...); - Ampliare la conoscenza della piattaforma teams e delle sue principali funzionalità.	- Accendere e spegnere in modo corretto il computer, la LIM e altri dispositivi presenti; - Utilizzare il mouse e tastiera; - Aprire e chiudere un file e/o un'applicazione; - Impostare il carattere e usare corsivo, grassetto e sottolineatura; - Usare alcuni software didattici; - Coding unplugged e non, se presenti i dispositivi (pixel art, percorsi a terra e/o sul quaderno...); - Ampliare la conoscenza della piattaforma teams e delle sue principali funzionalità.	- Usare alcuni software didattici tra cui programmi per elaborare collettivamente mappe; - Usare il programma di videoscrittura per colorare un testo, mettere la lettera maiuscola, usare la barra spaziatrice e il tasto invio e altri semplici comandi; - Cercare semplici informazioni, on line, con l'aiuto dell'insegnante; - Usare alcuni giochi didattici online (per disciplina); - Ampliare la conoscenza della piattaforma teams e delle sue principali funzionalità; - Coding unplugged e non, se presenti i dispositivi (code.org, Bee bot, Blockly...).	- Utilizzare la rete con la guida e la supervisione dell'insegnante per scopi di informazione, comunicazione (per es. email), ricerca e svago; - Saper inserire un'immagine e salvare un documento; - Acquisire una prima consapevolezza dei rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche; - Usare alcuni giochi didattici online (per disciplina); - Ampliare la conoscenza della piattaforma Teams e delle sue principali funzionalità - Coding unplugged e non, se presenti i dispositivi (code.org, Bee bot, Blockly...).

RACCORDI SCUOLA PRIMARIA – SCUOLA SECONDARIA di I grado

Al termine della Scuola Primaria, l'alunno:

- ✓ Conosce gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi
- ✓ Scrive, revisiona, arricchisce con immagini e archivia testi scritti su vari dispositivi
- ✓ Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo
- ✓ Inizia a valutare l'impatto del proprio comportamento negli ambienti social sui sentimenti altrui
- ✓ Accede a Internet con la guida dell'insegnante e utilizza la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni
- ✓ Riconosce e descrive alcuni rischi relativi alla navigazione in rete e adotta comportamenti preventivi
- ✓ Conosce i principi base del coding

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SECONDARIA di I GRADO

Al termine della classe prima	Al termine della classe seconda	Al termine della classe terza
- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, guidati dall' insegnante, testi scritti con il computer su vari dispositivi; - Utilizzare semplici programmi di grafica; - Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici; - Utilizzare i dizionari digitali; - Iniziare l'utilizzo di semplici software di geometria; - Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; - Avvio delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.); - Fruire di video e documentari didattici in rete; - Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata adottata nella didattica.	- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare in autonomia, testi scritti con il computer su vari dispositivi; - Creazione di semplici diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling); - Utilizzare i dizionari digitali; - Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni sotto la guida dell'insegnante; - Utilizzare i necessari software per elaborazione testi, suoni e immagini, disegno tecnico; - Usare software di geometria per la soluzione di semplici problemi di geometria piana; - Avvio delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.); - Fruire di video e documentari didattici in rete; - Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding; - Proteggere i dispositivi;	- Conoscere e utilizzare in autonomia i più comuni programmi di videoscrittura, presentazione e disegno; - Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling); - Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire semplici tabelle e grafici statistici; - Realizzare semplici ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni; - Usare software di geometria per la soluzione di semplici problemi di geometria solida; - Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco; - Sviluppare il pensiero logico e algoritmico; - Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding (code.org e simili); - Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione; - Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; - Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle

	- Proteggere i dati personali e la privacy; - Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare; - Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata adottata nella didattica.	informazioni e agli usi per le quali è stata adottata nella didattica; Consolidamento delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc...).
--	--	---

FORMAZIONE

Le *Linee Guida per la Didattica Digitale Integrata*, adottate dal Ministero dell'Istruzione con il Decreto n°39 del 26/06/2020, hanno richiesto l'adozione, da parte delle Scuole, di un Piano affinché gli Istituti siano pronti *“qualora si rendesse necessario sospendere nuovamente le attività didattiche in presenza a causa delle condizioni epidemiologiche contingenti”*.

Durante il periodo di grave emergenza verificatosi nell'a.s. 2019/2020, i docenti del nostro Istituto hanno garantito, seppur a distanza, la quasi totale copertura delle attività didattiche previste dal curriculum, ciò ha permesso a tutto il personale docente di autoformarsi sulla Didattica a distanza (DAD).

Il presente a.s. 2020/2021, contempla la DAD non più come didattica d'emergenza ma *didattica digitale integrata che prevede l'apprendimento con le tecnologie considerate uno strumento utile per facilitare apprendimenti curricolari e favorire lo sviluppo cognitivo. Potrebbero quindi essere contemplate attività in classe, in remoto e miste, con l'utilizzo della piattaforma come ambiente in cui svolgere e assegnare lezioni e compiti*.

In tal senso, nel caso di parziali chiusure, causa emergenza sanitaria, si renderebbe necessario il passaggio dall'attività esclusivamente SINCRONA alla modalità SINCRONA/ASINCRONA.

Formazione personale docente

Per venire incontro alle nuove *Linee Guida* del MI, i docenti avranno l'opportunità di frequentare alcune ore di formazione riguardanti l'uso delle nuove tecnologie per evitare la dispersione delle competenze acquisite nel corso del periodo di didattica a distanza che ha caratterizzato la maggior parte del secondo quadrimestre dell'anno scolastico 2019/2020.

I settori di interesse della formazione:

Metodologie innovative di insegnamento e di apprendimento, in modalità sincrona e asincrona;

Metodologie innovative per l'inclusione scolastica;

Modelli di didattica interdisciplinare;

Modalità e strumenti per la valutazione;

Conoscenza e uso di piattaforme digitali, prioritariamente Microsoft Teams.

APPENDICE

POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE – esempi di software e applicativi

SCUOLA dell'INFANZIA

- Giocare a riconoscere le vocali: *Il castello di vocali*
- Giochi per imparare a maneggiare il mouse: *Patente mouse*
- Un gioco per memorizzare la posizione dei tasti sulla tastiera del computer: *Obiettivo Qwerty*
- Creare puzzles con immagini, foto o disegni in modo facile e divertente: *Puzzle Wizard*
- Imparare i giorni della settimana in italiano e inglese con l'aiuto di una rana colorata: *La rana Germana*
- Percorsi, labirinti e lettura di semplici parole: *Talpabeta*
- Tanti giochi per imparare a usare il mouse: *Primi Passi*
- Un programma che crea l'illusione di disegnare direttamente sullo schermo del Pc: *Scarabocchio*
- Un programma di disegno progettato per bambini, con tecniche molto semplici: *Drawing for children*

SCUOLE PRIMARIA e SECONDARIA di I GRADO

La conoscenza dei programmi base per la **scrittura**, la **presentazione**, il **calcolo** e il **disegno** costituisce la base per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi, infatti, rende possibile l'adozione e l'utilizzo di altre applicazioni, sempre più complesse e strutturate.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword, Writer di LibreOffice...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice....)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)
- Duolingo e altre App per le lingue straniere

STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Sway, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0...)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Linea del tempo digitale (Sutori, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast)

- Atlante digitale, Google maps, Google earth, Celestia (planetario)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, tour virtuali...)
- Produzione di video da parte dell'insegnante (Tour Creator)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Sway, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Software specifici (Paint, Blender, Draw di LibreOffice, Draw di OpenOffice, Photoshop, Tux Paint, Animata per animare immagini statiche...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)

- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dè clic, Scratch 2.0 - versione Off-Line, per la programmazione di tipo "semplificato" (programmazione "per blocchi logici"
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Software specifici (MuseScore comporre musica usando note e pentagramma, Wavosaur editor audio)
- LMMS creare musica, Audacity registratore di suoni e per applicare effetti speciali, vanBasco per ascoltare basi musicali, cambiando tempo, tonalità, strumenti

MATEMATICA e SCIENZE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Calc di LibreOffice, Calc di OpenOffice, Spreadshee...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Dèclic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

ED. FISICA - RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, Focus Writer, Abiword...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)