



ISTITUTO COMPrensIVO LEINI  
Via Provana, 22 - 10040 Leini (TO)  
tel. 011-9988398 fax 011-9978582  
email: TOIC86100V@istruzione.it  
Posta Elettronica Certificata: TOIC86100V@pec.istruzione.it

# CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

A.S.2020-2021

SCUOLA DELL'INFANZIA

SCUOLA PRIMARIA

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO



## PREMESSA

La competenza digitale è ritenuta dall'Unione Europea competenza chiave, per la sua importanza e pervasività nel mondo d'oggi: con l'avvento del computer negli anni '80, e l'avvento di internet, negli anni '90, infatti, ci sono stati cambiamenti radicali nella società, tanto che si parla di nuovi linguaggi, nuovi alfabeti, nuove competenze che, intrecciandosi tra loro a ritmi sempre più sostenuti, stanno disegnando, in modo sempre più articolato, il nostro panorama culturale. La scuola non può ignorare questo processo già in atto. Il rischio è quello di consegnare al mondo nuovi analfabeti. Nelle Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione del Settembre 2012 si legge:

*-La diffusione delle tecnologie di informazione e di comunicazione è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale, non riconducibile a un semplice aumento dei mezzi implicati nell'apprendimento. La scuola non ha più il monopolio delle informazioni e dei modi di apprendere. Le discipline e le vaste aree di cerniera tra le discipline sono tutte accessibili ed esplorate in mille forme attraverso risorse in continua evoluzione. Sono chiamati in causa l'organizzazione della memoria, la presenza simultanea di molti e diversi codici, la compresenza di procedure logiche e analogiche, la relazione immediata tra progettazione, operatività, controllo, tra fruizione e produzione. Dunque il "fare scuola" oggi significa mettere in relazione la complessità di modi radicalmente nuovi di apprendimento con un'opera quotidiana di guida, attenta al metodo, ai nuovi media e alla ricerca multi-dimensionale. Al contempo significa curare e consolidare le competenze e i saperi di base, che sono irrinunciabili perché sono le fondamenta per l'uso consapevole del sapere diffuso e perché rendono precocemente effettiva ogni possibilità di apprendimento nel corso della vita. E poiché le relazioni con gli strumenti informatici sono tuttora assai diseguali fra gli studenti come fra gli insegnanti il lavoro di apprendimento e riflessione dei docenti e di attenzione alla diversità di accesso ai nuovi media diventa di decisiva rilevanza.-*

La scuola attuale si confronta però con scenari ancora più complessi rispetto a qualche anno fa alla luce dell'emergenza sanitaria che stiamo affrontando; 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; 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: CD/DVD, LIM, e-book, PC, tablet, smartphone...
- 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) piattaforme social (Facebook, Edmodo, Moodle), software web based (Google apps, Office365, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi
- d) 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 in questo paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, ma hanno un estremo bisogno di acquisire competenza, 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 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: 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).

Il team digitale ha perciò sviluppato nel corrente anno scolastico il seguente curriculum digitale verticale. Il documento, basato sulle 5 competenze digitali europee (digicomp), presenta elementi di smaccante attualità rispetto alla didattica a distanza che stiamo massivamente attuando a seguito della attuale situazione legata alle misure di contrasto al Covid-19. Vogliamo quindi condividere il curriculum digitale verticale di istituto con tutta la comunità educante facendone un punto di riferimento per

- i docenti: come base di partenza per la progettazione delle attività didattiche a distanza
- le famiglie: come punto di riferimento per comprendere il senso delle attività e degli strumenti che stiamo proponendo
- alunne e alunni: come base di lavoro sulle proprie competenze, soprattutto in una società fortemente pervasa da fake news, informazioni di facile accesso ma non verificate, e lavoro cooperativo online

## RIFERIMENTO NORMATIVO “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 cibersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la **risoluzione di problemi** e il pensiero critico”.

<b>AREE di COMPETENZA</b> Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)	<b>DESCRITTORI di COMPETENZA</b>	<b>PAROLE CHIAVE</b>
1)INFORMAZIONE  2)COMUNICAZIONE  3)CREAZIONE DI CONTENUTI  4)SICUREZZA  5)PROBLEM-SOLVING	<p>→ <b>L'alunno</b> identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali</p> <p>→ <b>L'alunno</b> comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti</p> <p>→ <b>L'alunno</b> 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</p> <p>→ <b>L'alunno</b> riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile</p> <p>→ <b>L'alunno</b> 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</p>	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 PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY SITO ISTITUZIONALE SOCIAL NETWORK SPAM URL WEBCAM YOUTUBE

## PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

(Indicazioni Nazionali 2012)

Circa i **traguardi** per lo sviluppo delle competenze digitali, al termine della Scuola Sec. di I grado, si fa riferimento alle “Indicazioni per il Curricolo per la Scuola dell’Infanzia e per il primo ciclo di istruzione” emanate con D.M. n.254 del 16/11/2012 gazzetta ufficiale n.30 del 05/02/2013 dove si legge:

*“L’alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati e 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		
<b>Al termine della Scuola dell’INFANZIA</b>	<b>Al termine della Scuola PRIMARIA</b>	<b>Al termine della Scuola SECONDARIA di I grado</b>
<p>- Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spaziotemporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie</p>	<p>Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie - Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni - Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell’uso delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione</p>	<p>- 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</p>

#### OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA DELL’INFANZIA - Alunni sezione 5 anni

- Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti
- 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 e forme di scrittura attraverso il computer
- Utilizzare la tastiera alfabetica e numerica una volta memorizzati i simboli
- Prendere visione di numeri e realizzare numerazioni utilizzando il computer
- Visionare immagini, brevi filmati e documentari didattici
- Sperimentare semplici programmi di grafica (Paint)
- Ricomporre un’immagine virtuale, per trascinamento delle varie parti costitutive
- Conoscere e utilizzare gli strumenti per “ritagliare” immagini
- Registrare e collegare audio a immagini e oggetti
- Lettura di una storia e rappresentazione grafica da parte dei bambini su sfondo colorato

- Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al computer

### RACCORDI SCUOLA dell'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA

Al termine della Scuola dell'infanzia l'alunno:

- dimostra interesse per giochi multimediali
- si avvicina con macchine e strumenti tecnologici
- sperimenta le prime forme di comunicazione attraverso la scrittura, incontrando anche 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
<p>Accendere e spegnere il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).</p> <p>Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.</p> <p>Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura</p> <p>Utilizzare correttamente il mouse.</p> <p>Utilizzare la tastiera.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.</p> <p>Usare i principali comandi della tastiera.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Utilizzare il mouse e tastiera.</p> <p>Creare una cartella personale.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Aprire e chiudere un file e chiudere un'applicazione.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo)</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</p> <p>Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.</p> <p>Colorare un testo.</p> <p>Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo.</p> <p>Usare la formattazione del paragrafo Inserire elenchi puntati.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi</p> <p>Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.</p> <p>Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.</p> <p>Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche .</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale. Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p>

	<p>Usare software didattici.</p>	<p>per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eeguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>Usare software didattici. Eeguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Costruire la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare software di geometria.</p> <p>Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>Inserire i dati nel foglio di lavoro.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p>	<p>Inserire tabelle Usare software di geometria (Dèclic, GeoGebra ...)</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser.</p> <p>Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni. (GeoGebra ...)</p> <p>Gestire righe e colonne di Excel.</p> <p>Inserire i dati nel foglio di lavoro. Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali. alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Creare un grafico con Excel Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Creare un ipertesto.</p>
--	----------------------------------	---	---	---

## 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 al computer
- Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati
- Scrive ed invia autonomamente messaggi di posta elettronica, rispettando le principali regole della netiquette
- Sa utilizzare app e semplici software di vario tipo
- Costruisce presentazioni e semplici ipertesti
- 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
<p>Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer.</p> <p>Salvare i documenti anche su memoria rimovibile Utilizzare semplici programmi di grafica.</p> <p>Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video.</p> <p>Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici .</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Usare software di geometria Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Conoscere le 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.)</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.</p>	<p>Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling).</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo.</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini , disegno tecnico.</p> <p>Usare software di geometria Fruire di video e documentari didattici in rete.</p> <p>Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare.</p> <p>Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi.</p> <p>Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling).</p> <p>Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo.</p> <p>Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni.</p> <p>Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico.</p> <p>Usare software di geometria Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding.</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione.</p> <p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" "Output" in un sistema informatico.</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di</p>



<p>Proteggere i dispositivi.</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p>	<p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p>	<p>strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni...</p> <p>Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.</p> <p>Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.</p> <p>Fruire di video e documentari didattici in rete.</p> <p>Utilizzare i dizionari digitali.</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Proteggere i dati personali e la privacy.</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).</p> <p>Conoscere procedure di utilizzo sicuro e legale di Internet 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.) .</p> <p>Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive).</p>
--	---	--

## 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, 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...**)
- 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, Powtoon, Google documenti, Impress di LibreOffice, Impress di OpenOffice...**)
- Iper testi 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...**)
- Iper testi 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**)
- 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, Spredshee...**)
- Mappe concettuali (**MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...**)
- Software specifici (**Dè clic, 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 ...**)