



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "IGNAZIO BUTTITTA"

Via F. Gioia, 4 - 90011 BAGHERIA (PA)

TEL: 091 966837 - sito web: www.icsbuttitta.edu

Codice Meccanografico: PAIC86500L

Codice Univoco: UFO6PF - Codice Fiscale: 90000850827

email: PAIC86500L@istruzione.it - PEC: PAIC86500L@pec.istruzione.it

Curriculum Digitale Verticale dell'I.C.S. "Ignazio Buttitta" di Bagheria

L'Istituto Comprensivo Statale Ignazio Buttitta mira a sviluppare nei suoi studenti competenze digitali trasversali, promuovendo l'innovazione didattica e la cittadinanza attiva attraverso l'uso consapevole delle tecnologie.

Grado Scuola	Scuola dell'infanzia
Anno-Triennio	1°-2°-3°
Prerequisiti	—
Parole Chiave	ESPLORAZIONE, GIOCO, CURIOSITÀ DIGITALE, INTERAZIONE, CREATIVITÀ MULTISENSORIALE
Traguardi	Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.

Area Competenza	Competenza	Attività	Evidenze
1. Informazione e data literacy	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	• Visionare fotografie, scattate precedentemente con la fotocamera digitale. • Prendere visione dei propri disegni cartacei dopo esser stati digitalizzati dall'insegnante e dunque riprodotti con formato ingrandito su monitor. • Visionare e far scorrere sul monitor fotografie, immagini, opere artistiche, documentari, filmati.	Aprire, seguendo uno schema o istruzioni forniti dall'insegnante documenti, fotografie o filmati da visionare (con la supervisione dell'insegnante)
2. Comunicazione e collaborazione	2.1 Interagire con le tecnologie digitali	• Giochi educativi su tablet • Storytelling digitale • Attività con la LIM:	Esplorazione di forme, suoni e colori attraverso app interattive. Racconto di storie con immagini e suoni generati da strumenti digitali. Riconoscimento di oggetti e associazioni visive interattive.
5. Risolvere i problemi	5.1 Risolvere problemi tecnici	• Accendere e spegnere il pc su guida e consegna dell'adulto. • Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. • Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio.	Utilizzare il mouse per accedere al proprio account, per aprire un programma, per aprire una cartella, per aprire un documento.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	• Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al tablet/computer.	Utilizzare tablet/computer per accedere a programmi e/o piattaforme per svolgere giochi didattici (con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante)

LIVELLI DI VALUTAZIONE SCUOLA INFANZIA

PARZIALMENTE RAGGIUNTO	Assiste a rappresentazioni multimediali. Assiste in piccolo gruppo a giochi effettuati al computer dall'adulto. Sotto la stretta supervisione e le istruzioni precise dell'insegnante, esegue semplici giochi di tipo linguistico, logico, matematico, grafico al computer, utilizzando il mouse e le frecce per muoversi nello schermo. Visiona immagini e fotografie presentate dall'insegnante
RAGGIUNTO	Con precise istruzioni dell'insegnante, esegue giochi matematici, linguistici e logici. Realizza semplici elaborazioni grafiche. Visiona immagini, brevi documentari, cortometraggi, fotografie. In coppia o in piccolissimo gruppo, con la sorveglianza dell'insegnante, utilizza il computer per attività e giochi matematici, logici, linguistici e per elaborazioni grafiche, utilizzando il mouse cercando di affinare la coordinazione oculo-manuale

Grado Scuola	Scuola Primaria		
Anno-Triennio	Classi 1°-2°-3°		
Prerequisiti	Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.		
Parole Chiave	VIDEOSCRITTURA - FOGLIO DI CALCOLO - PROGRAMMAZIONE UNPLUGGED - INTERNET - MOTORE DI RICERCA - ACCOUNT - NICKNAME - PASSWORD - APP - CHAT - EMOJI - CYBERBULLISMO		
Traguardi alla fine delle "classi 1, 2, 3" scuola primaria	L'allievo/a • inizia a comprendere un algoritmo come una procedura che si presta ad essere automatizzata in modo preciso e non ambiguo • inizia a riconoscere la differenza tra l'informazione e i dati; • sa riconoscere la presenza dei computer nei dispositivi tecnologici della vita quotidiana; • conosce gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni essenziali fra di essi. • inizia ad usare il computer e la rete per reperire informazioni • inizia a conoscere le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica; • usa la tecnologia informatica per scegliere ed usare contenuti digitali; • inizia a riflettere sulle potenzialità e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.		
Area Competenza	Competenza	Attività	Evidenze
3. Creazione di contenuti	3.1 Sviluppare contenuti	• Utilizzare il PC, con la supervisione dell'insegnante, per scrivere e compilare documenti e tabelle.	3.1 Saper identificare e scegliere quale strumento è idoneo rispetto ad un compito/scopo dato/indicato (documenti,

digitali	digitali		tabelle).
	3.4 Programmazione	• Riconoscere gli elementi algoritmici in operazioni abituali della vita quotidiana (p.es.: lavarsi i denti, vestirsi, uscire dall'aula...); • Ordinare correttamente la sequenza di istruzioni;	
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Comprendere il concetto di informazioni private e la necessità di tenerle riservate	Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
	4.3 Tutelare la salute e il benessere	• Comprendere l'importanza del rispetto degli altri nell'uso delle tecnologie digitali • Saper chiedere aiuto in caso di problemi relativi a materiali scaricati o contatti in cui si è coinvolti su Internet o attraverso altre tecnologie online	Esprimersi in ambienti on line privati e pubblici secondo le regole della <i>netiquette</i> Denunciare comportamenti sospetti nell'uso delle TIC
5. Risolvere i problemi	5.1. Risolvere i problemi tecnici	• Orientarsi nell'architettura del <i>file system</i>	Creare una cartella o un file, Salvare o spostare un file. Ricerca file di vario tipo sia in rete sia nel pc Caricare sul pc file di vario tipo da una periferica esterna o dalla rete, in un'apposita cartella
	5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche	• Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione.	Utilizzare i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relativi all'ambito in cui si trova ad operare

LIVELLI DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA

INIZIALE	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare il mouse e i tasti principali della tastiera.
BASE	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti: mouse, tastiera, stampante. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.
INTERMEDIO	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail. Con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del smartphone.
AVANZATO	Scriva e revisiona in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni dell'adulto. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete, dell'uso dello smartphone.

Grado Scuola	Scuola Primaria
Anno-Biennio	Classi 4°-5°
Prerequisiti	Padroneggiare prime abilità di tipo logico, iniziare ad interiorizzare le coordinate spazio-temporali e ad orientarsi nel mondo dei simboli, delle rappresentazioni, dei media, delle tecnologie.
Parole Chiave	VIDEOSCRITTURA - FOGLIO DI CALCOLO - PENSIERO COMPUTAZIONALE - PROBLEM SOLVING - INTERNET - MOTORE DI RICERCA - PIATTAFORMA - ACCOUNT - NICKNAME - PASSWORD - PRIVACY - SICUREZZA - EMAIL - COLLABORAZIONE - APP - CHAT - SOCIAL NETWORK - WEBCAM - YOUTUBE - ADESCAMENTO - CYBERBULLISMO
Traguardi alla fine delle "classi 4-5" scuola primaria	L'allievo/a • comprende che un algoritmo descrive una procedura che si presta ad essere automatizzata in modo preciso e non ambiguo • comprende come un algoritmo può essere espresso mediante un linguaggio di programmazione • legge e scrive programmi strutturalmente semplici • inizia a riconoscere la differenza tra l'informazione e i dati; • esplora la possibilità di rappresentare dati di varia natura (numeri, immagini, suoni, ...) mediante formati diversi, anche arbitrariamente scelti; • sa riconoscere la presenza dei computer nei dispositivi tecnologici della vita quotidiana; • conosce gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni essenziali fra di essi. • usa il computer e la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. • riconosce Internet come infrastruttura di comunicazione, distinguendola dai relativi servizi (es: motori di ricerca, posta elettronica, WWW) e dai contenuti trasmessi; • comprende le regole fondamentali per un utilizzo sicuro e socialmente responsabile della tecnologia informatica; • usa la tecnologia informatica per scegliere ed usare contenuti digitali; • sviluppa un atteggiamento positivo nei confronti delle applicazioni informatiche riconoscendone le potenzialità come strumenti di espressione personale nella vita; • riflette sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.

Area Competenza	Competenza	Attività	Evidenze
1. Informazione e data literacy	1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e dati digitali	Utilizzare piattaforme, programmi e materiali digitali per l'apprendimento. anche per lavori di gruppo (es. Google Workspace)	Conosce gli strumenti e le funzioni di base dei principali programmi di elaborazione di dati.
	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	Avviare alla conoscenza e all'utilizzo consapevole della rete internet per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago.	Utilizzare computer per visionare documenti o fotografie o filmati, avvalendosi della rete come supporto alla ricerca
3. Creazione di contenuti digitali	3.1 Sviluppare contenuti digitali	- Creare semplici contenuti multimediali (documenti, presentazioni, fogli, tabelle, semplici video); - Creare semplici applicazioni informatiche a fini espressivi (es. storie, giochi, musiche, ...) usando ambienti adatti; - Selezionare, modificare e combinare contenuti digitali a fini espressivi, usando in modo semplice applicazioni e tecnologie informatiche	Produrre elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo (come video disegni e testi collaborativi)
	3.4 Programmazione	- Utilizzare il ragionamento logico per spiegare il funzionamento di alcuni semplici algoritmi; - Risolvere problemi mediante la loro scomposizione in parti più piccole. - Esaminare il comportamento di programmi semplici anche al fine di correggerli; - Scrivere cicli per ripetere una stessa azione	Elaborare file con il linguaggio di programmazione tipo Scratch junior per realizzare semplici storytelling e videogiochi

		mentre permane una condizione verificabile in modo semplice; • Riconoscere che una sequenza di istruzioni può essere considerata come un'unica azione oggetto di ripetizione o selezione; • Scrivere semplici programmi che reagiscono ad eventi;	
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	• Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. (attività ludiche per comprendere i concetti di privacy e netiquette)	Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
5. Risolvere problemi	5.1. Risolvere i problemi tecnici	• Utilizzare nelle funzioni principali un pc o un notebook • Utilizzare alcune funzioni principali del SO (<i>file system</i>) come creare una cartella o un file, caricare immagini, salvare il file.	Riconoscere in un pc o un notebook le icone importanti: batteria, audio, connessione in rete.
	5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali	5.3 Utilizzare il PC, alcune periferiche e programmi applicativi per realizzare un artefatto di diverso tipo (ppt, programmi di Coding tipo Scratch junior)	5.3 Utilizzare i mezzi di comunicazione che possiede in modo opportuno, rispettando le regole comuni definite e relativi all'ambito in cui si trova ad operare.

LIVELLI DI VALUTAZIONE SCUOLA PRIMARIA

INIZIALE	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti, in particolare il mouse e i tasti principali della tastiera.
BASE	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante identifica gli elementi fondamentali che compongono lo strumento. Con la supervisione dell'insegnante, utilizza i principali componenti: mouse, tastiera, stampante. Sotto la diretta supervisione dell'insegnante e con sue istruzioni, scrive un semplice testo al computer e lo salva.

INTERMEDIO	Sotto la diretta supervisione dell'insegnante, scrive un semplice testo al computer e lo salva. Comprende semplici testi inviati da altri via mail. Con l'aiuto dell'insegnante, trasmette semplici messaggi di posta elettronica. Utilizza la rete solo con la diretta supervisione dell'adulto per cercare informazioni. Conosce alcuni rischi della navigazione in rete e dell'uso del smartphone.
AVANZATO	Scriva e revisiona in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati con la supervisione dell'insegnante. Utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli, con istruzioni dell'adulto. Confeziona e invia autonomamente messaggi di posta elettronica. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce e descrive alcuni rischi della navigazione in rete, dell'uso dello smartphone.

Grado Scuola	Scuola Secondaria di Primo grado
Anno-Triennio	Classi 1°-2°-3°
Prerequisiti	Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni essenziali fra di essi. Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie. Usare il computer e la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni. Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.
Parole Chiave	PROGETTAZIONE - COLLABORAZIONE AVANZATA - CITTADINANZA DIGITALE - PROBLEM SOLVING TECNICO - PRODUZIONE MULTIMEDIALE
Traguardi alla fine della scuola secondaria di primo 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. L'allieva/o • comprende l'esigenza di precisione affinché le istruzioni vengano interpretate sempre nello stesso modo da un esecutore automatico; • descrive in maniera algoritmica semplici processi della natura o della vita quotidiana o studiati in altre discipline; • comprende l'importanza e la necessità di riflettere sulla correttezza delle descrizioni algoritmiche; • comprende l'uso delle variabili per rappresentare dati all'interno del programma; • progetta, scrive e mette a punto, usando linguaggi di programmazione facili da usare, programmi che applicano selezione, cicli, variabili e forme elementari di ingresso e uscita;

	• rielabora, per migliorarli, i programmi strutturandoli in componenti modulari come funzioni e procedure; • riconosce dati di ingresso e di uscita delle applicazioni informatiche; • comprende i diversi ruoli dei dati in un programma: di ingresso, per rappresentare lo stato dell'elaborazione, di uscita; • classifica le tipologie di dati (es.: numerici, testuali, ...); • conosce l'architettura di principio (fisica e funzionale) di un sistema di elaborazione digitale; • riconosce le componenti hardware e software dei sistemi di elaborazione digitale; • riconosce i meccanismi fondamentali con cui i sistemi di elaborazione digitale comunicano e forniscono servizi su Internet; • conosce i modi appropriati/inappropriati sicuri/pericolosi responsabili/irresponsabili di usare la tecnologia informatica • seleziona ed utilizza, anche in modo combinato, programmi e servizi software per raggiungere uno specifico obiettivo; • sperimenta le potenzialità della tecnologia informatica come strumento di espressione personale.		
Area Competenza	Competenza	Attività	Evidenze
1. Informazione e data literacy	1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali	1.3 Utilizzare il PC, periferiche (hard disk, USB...) e programmi applicativi.	1.3 Conoscere alcuni programmi applicativi in base alla disciplina insegnata e utilizzarli per l'apprendimento. 1.3 Utilizzare gli strumenti forniti dal pc (rete internet, excel e altre app) per l'elaborazione di dati.
2. Comunicazione e collaborazione	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	2.4 Utilizzare app per videoconferenze disponibili sulla piattaforma d'istituto per scopi di informazione e comunicazione.	2.4 Identificare quale mezzo di informazione è più utile usare rispetto ad un compito dato
3. Creazione di contenuti digitali	3.2 Integrare e rielaborare	3.2 Utilizzare materiali digitali (app, siti, programmi...) presenti nel pc e nella rete internet,	3.2 Produrre elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la

	contenuti digitali	per l'apprendimento.	struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo.
	3.4 Programmazione		
4. Sicurezza	4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	4.2 Riconoscere potenzialità e rischi , inerenti ai dati sensibili, connessi all'uso delle tecnologie informatiche.	4.2 Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini.
5. Risolvere problemi	5.1. Risolvere i problemi tecnici	5.1 Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (monitor, tastiera, mouse ...).	5.1 Accendere e spegnere il pc e utilizzarlo per accedere al proprio account scolastico, per aprire un programma, per aprire una cartella, per aprire un documento 5.1 Utilizzare la tastiera per muoversi sul monitor e per scrivere un documento. 5.1 Utilizzare il mouse per accedere al proprio account
	5.2 Individuare i fabbisogni e risposte tecnologiche	5.2 Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per ricercare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni	5.2 Utilizzare gli strumenti informatici per ricercare informazioni e produrre documenti 5.2 Creare documenti utilizzando le piattaforme a disposizione (Google Workspaces).

LIVELLI DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

INIZIALE	Scrive, revisiona e archivia in modo guidato testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato. Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.
----------	---

	Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone.
BASE	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli. Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni. Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e guidato adotta i comportamenti preventivi.
INTERMEDIO	Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer; è in grado di modificarli, inserendo immagini, disegni e tabelle. Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per elaborazioni di dati e calcoli. Accede alla rete per ricavare informazioni. Conosce e descrive i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone e adotta i comportamenti preventivi.
AVANZATO	Utilizza in autonomia programmi di videoscrittura, fogli di calcolo, presentazioni per elaborare testi, comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi. Sa utilizzare la rete per reperire informazioni; organizza le informazioni in file, schemi, tabelle, grafici; collega file differenti. Confronta le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche. Rispetta le regole della corretta navigazione in rete e sa riconoscerne i principali pericoli evitandoli.

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti,...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Thinglink...)
- Realizzazione di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, giochi per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Thinglink ...)
- Digital Storytelling (Thinglink, Canva, Sutori...)
- Dizionari digitali
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Socrative...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...) • 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, Google documenti,...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, giochi, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Learning App, Thinglink...)
- Digital Storytelling (Thinglink, Sutori...)
- Linea del tempo digitale (Google disegni, Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast, My histro....)
- Atlante digitale, Google maps, Google earth...
- 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, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...) • Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school, ...)

ARTE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...) ● Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint; Google presentazioni, Google disegni, Screencast-o-matic, Learning App, Thinglink...)
- Digital Storytelling (Thinglink, Sutori...)
- 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, Canva, Audacity..)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi online (Google moduli, Kahoot, We- school, ...)
- Software specifici (Paint, Gimp, Blender...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- 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, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, ...)
- Software specifici
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati

MUSICA

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Iper testi con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google

presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)

- 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, Wee-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school,...)
- Software specifici (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, Google documenti...)
- Strumenti per la raccolta dei dati, calcoli e formule e la loro elaborazione (Excel, Google fogli...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Software specifici (Geogebra, 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 (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle,...) • Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school, ...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

ED. FISICA - RELIGIONE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, Thinglink...)
- 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, We-school, Padlet, Wikischool, Moodle, ...) • Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, We-school, ...)