



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Ufficio Scolastico Regionale per l' Abruzzo  
Istituto Comprensivo Statale TE 3 "**D'Alessandro-Risorgimento**"  
64100 Teramo- Via Aeroporto 2 - Tel. 0861 415628 - Fax 0861 415626  
e-mail: [teic83200a@istruzione.it](mailto:teic83200a@istruzione.it) - PEC: [teic83200a@pec.istruzione.it](mailto:teic83200a@pec.istruzione.it)  
sito web [www.ic-te-dalessandro-risorgimento.edu.it](http://www.ic-te-dalessandro-risorgimento.edu.it)  
C.F. 92026000676 - C.M. TEIC83200A

## **CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE COMPETENZE CHIAVE EUROPEE**

### FONTI LEGISLATIVE:

- DigComp 2.1 (pag 2)
- Raccomandazione del Parlamento Europeo 2006 (pag 3)
- Indicazioni Nazionali per il curricolo 2012 (pag 3)
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea 2018 (pag 3)
- Scheda Certificazione Competenze (pag 9)

### \_\_SCUOLA DELL'INFANZIA

- Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

### \_\_SCUOLA PRIMARIA

- Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

### \_\_SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AREE DI COMPETENZA	DESCRITTORI DI COMPETENZA	PAROLE CHIAVE
<p><b>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP 2.1)</b></p> <p><b>INFORMAZIONE:</b> identificare, localizzare, recuperare, conservare, organizzare e analizzare le informazioni digitali, giudicare la loro importanza e lo scopo</p> <p><b>COMUNICAZIONE:</b> comunicare in ambienti digitali, condividere risorse attraverso strumenti on-line, collegarsi con gli altri e collaborare attraverso strumenti digitali, interagire e partecipare alle comunità e alle reti.</p> <p><b>CREAZIONE DI CONTENUTI:</b> creare e modificare nuovi contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integrare e rielaborare le conoscenze e i contenuti; produrre espressioni creative, contenuti media e programmare; conoscere e applicare i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.</p> <p><b>SICUREZZA:</b> protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.</p> <p><b>PROBLEM-SOLVING:</b> identificare i bisogni e le risorse digitali, prendere decisioni informate sui più appropriati strumenti digitali secondo lo scopo o necessità, risolvere problemi concettuali attraverso i mezzi digitali, utilizzare creativamente le tecnologie, risolvere problemi tecnici, aggiornare la propria competenza e quella altrui</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali</li> <li>☐ L'alunno 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</li> <li>☐ 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</li> <li>☐ L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile</li> <li>☐ 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.</li> </ul>	<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  PHISHING  PIATTAFORMA  PLAGIO  PRIVACY  SITO ISTITUZIONALE  SOCIAL NETWORK  SPAM  URL  WEBCAM  YOUTUBE</p>

**Dalle RACCOMANDAZIONE DEL PARLAMENTO EUROPEO 2006**

La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

**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 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**

Al termine della Scuola dell'INFANZIA

- 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

*"Riconosce e distingue strumenti di ricerca semplice o di gioco*

*Inizia a usare lo strumento tecnologico (mouse, tastiera, touch)"*

Al termine della Scuola PRIMARIA

- 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

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**

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

Registrazione e collegamento 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

<b>RACCORDI SCUOLA DELL'INFANZIA – SCUOLA PRIMARIA</b>		
<b>CAMPI DI ESPERIENZA</b>	<b>AMBITI DISCIPLINARI</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>
LA CONOSCENZA DEL MONDO	MATEMATICA - SCIENZE - TECNOLOGIA	L'alunno: -dimostra interesse per giochi multimediali -si approccia 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

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA PRIMARIA</b>				
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.            Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, CPU, mouse).            Saper utilizzare semplici programmi per disegnare e giochi didattici.            Scrivere lettere, semplici parole e semplici frasi con programma di videoscrittura            Utilizzare correttamente il mouse.            Utilizzare la tastiera</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.            Utilizzare il mouse per dare alcuni semplici comandi al computer.            Usare i principali comandi della tastiera.            Aprire e chiudere un file.            Aprire e chiudere un'applicazione.            Utilizzare programmi di videoscrittura e disegno.            Usare software didattici.</p>	<p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.            Utilizzare il mouse e tastiera.            Creare una cartella personale.            Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.            Aprire e chiudere un file.            Aprire e chiudere un'applicazione.            Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.            Usare software didattici.            Eseguire ricerche, on line, guidate.            Costruire la linea del tempo in forma digitale.            Prendere visione del foglio di calcolo di Excel e delle sue principali funzioni.</p>	<p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.            Usare corsivo, grassetto e sottolineatura.            Colorare un testo.            Usare i comandi di allineamento e di giustificazione del testo            Usare la formattazione del paragrafo            Inserire elenchi puntati            Usare il programma di videoscrittura.            Usare software didattici.            Eseguire ricerche, on line, guidate.            Costruire la linea del tempo in forma digitale.            Usare software di geometria(Dè clic, GeoGebra ...)            Gestire righe e colonne di Excel.            Inserire i dati nel foglio di lavoro.            Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p>	<p>Inserire bordi e sfondi            Utilizzare la barra del disegno Inserire WordArt e Clipart.            Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione (email...), ricerca e svago.            Conoscere potenzialità e rischi connessi all'uso delle tecnologie informatiche            Costruire la linea del tempo in forma digitale.            Usare il programma di videoscrittura.            Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.            Inserire tabelle            Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra ...)            Navigare in Internet, attraverso un browser, in alcuni siti selezionati.            Conoscere i più comuni motori di ricerca.            Creare un grafico con Excel            Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p>

**RACCORDI SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA A 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

<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO</b>		
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</p> <p>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</p> <p>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>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>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</p> <p>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</p> <p>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>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</p>	<p>Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi</p> <p>Creare diapositive 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</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico, il rapporto tra pensiero computazionale e coding</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" di programmazione</p> <p>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo" "Output"</p> <p>Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di 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>
--	--	--

**SCHEDA DI CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA E AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA**

Utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.

**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

**SCUOLA PRIMARIA - SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO**

La conoscenza dei programmi di base per la scrittura, la presentazione, il calcolo e il disegno costituisce il prerequisito per poter sperimentare le numerosissime App didattiche disponibili on line. La competenza nelle funzioni base di questi programmi 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.....)
- 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...)
- 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, 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...)
- 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 (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 (Dè clic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- 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)
- 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...)
- 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 ...)

