

CURRICOLO DIGITALE

Istituto Comprensivo "Via Eva Gioia - Sammichele" Gioia del Colle
Prot. 0012448 del 28/12/2025
IV (Uscita)

I.C. "Via Eva Gioia – Sammichele"





CURRICOLO DIGITALE

I percorsi relativi al digitale non sono ancora solidamente codificati in modo definito e, pertanto, si fa necessaria la costruzione di percorsi curriculari da mettere a disposizione di tutti coloro i quali fanno parte dell'istituzione scolastica (azione #15 del Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD), introdotto con la L. 107/2015).

Il curriculum digitale è un percorso didattico:

- progettato per sviluppare competenze digitali;
- di facile replicabilità, utilizzo e applicazione;
- verticale (su più anni di corso e/o su più livelli di istruzione);
- con forti elementi di interdisciplinarietà e trasversalità curricolare;
- declinato attraverso modalità di apprendimento pratico e sperimentale, metodologie e contenuti a carattere altamente innovativo;
- volto al rinnovamento delle metodologie didattiche.

COMPETENZA DIGITALE

«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 cbersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico». **(Raccomandazioni del Parlamento Europeo relative alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, 2018)**

Le persone dovrebbero essere in grado di utilizzare le tecnologie digitali come ausilio per la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale; dovrebbero anche utilizzare, accedere a, filtrare, valutare, creare, programmare e condividere contenuti digitali, gestire e proteggere informazioni, contenuti, dati e identità digitali, oltre a riconoscere software, dispositivi, intelligenza artificiale o robot e interagire efficacemente con essi.

L'utilizzo delle tecnologie richiede un atteggiamento riflessivo e critico, ma anche improntato alla curiosità, aperto e interessato al futuro della loro evoluzione. Impone anche un approccio etico, sicuro e responsabile all'utilizzo di tali strumenti.

QUADRO DI RIFERIMENTO EUROPEO SULLE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI 2.1

Il quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei, noto anche come DigComp, rappresenta uno strumento per migliorare le competenze digitali dei cittadini. La versione attuale si intitola DigComp 2.1 ed è incentrata sull'ampliamento dai tre livelli iniziali di padronanza a una descrizione a otto livelli più particolareggiata e fornisce inoltre esempi di utilizzo per questi otto livelli, con l'obiettivo di sostenere gli stakeholder nell'implementazione futura di DigComp

AREA DI COMPETENZA	DESCRIPTORI DI COMPETENZA
ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI	L'alunno trova dati, informazioni, contenuti attraverso ricerche digitali; identifica strategie di ricerca; descrive come ha operato nella ricerca delle informazioni; mostra come accedere a dati e informazioni nell'ambiente digitale; riconosce l'attendibilità delle fonti.
COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE	L'alunno identifica mezzi di comunicazione adeguati al contesto e allo scopo ed è in grado di mostrarli agli altri; conosce quali sono le tecnologie digitali adeguate per condividere informazioni e dati; individua le tecnologie digitali appropriate per partecipare alla vita sociale; conosce e padroneggia le norme di comportamento da rispettare negli ambienti di interazione digitali (Netiquette).
CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI	L'alunno individua modalità per creare contenuti attraverso gli strumenti digitali nel rispetto delle regole del copyright e delle licenze cui sono sottoposti dati, informazioni digitali e contenuti.
SICUREZZA	L'alunno individua semplici modalità per proteggere i propri dispositivi e le informazioni all'interno contenute; è in grado di valutare e riconoscere eventuali minacce e rischi degli ambienti digitali
RISOLVERE PROBLEMI	L'alunno identifica eventuali problemi tecnici e cerca di individuare la soluzione più adeguata

Dal "Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei"

PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL PRIMO CICLO DI ISTRUZIONE

“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”. (**Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e della scuola primaria – 2012**)



TRAGUARDI FORMATIVI

AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
• 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.	• Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi. • Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. • Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. • Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.	• Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. • Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie. • Usare il computer e la rete per reperire, valutare, produrre, presentare, scambiare informazioni. • Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA

- 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

CAMPI DI ESPERIENZA	AMBITI DISCIPLINARI	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
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

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO NELLA SCUOLA PRIMARIA

AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA	AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA	AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA
• 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 e la tastiera	• 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.	• 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.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUARTA

- 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 (Dèclic, GeoGebra ...)
- Gestire righe e colonne di Excel.
- Inserire i dati nel foglio di lavoro.
- Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.

AL TERMINE DELLA CLASSE QUINTA

- 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 (Dèclic, 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.
- Creare un ipertesto.

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 NELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

AL TERMINE DELLA CLASSE PRIMA

- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, in modo autonomo, testi scritti con il computer
- Salvare i documenti anche su memoria rimovibile Utilizzare semplici programmi di grafica
- Creare diapositive digitali inserendo immagini, audio, video
- Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi grafici
- Utilizzare i dizionari digitali
- Elaborare e costruire semplici tabelle di dati e grafici con la supervisione dell'insegnante.
- Usare software di geometria
- Introdurre il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding
- 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.)
- Fruire di video e documentari didattici in rete Sa utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.
- Proteggere i dispositivi.
- Proteggere i dati personali e la privacy.
- Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).

AL TERMINE DELLA CLASSE SECONDA

- Conoscere le procedure per la produzione di testi, presentazioni e utilizzo dei fogli di calcolo.
- Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)
- Utilizzare i dizionari digitali
- Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici di vario tipo
- Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni
- Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini , disegno tecnico
- Usare software di geometria
- Fruire di video e documentari didattici in rete
- Conoscere il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding
- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare. Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.
- Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).

AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA

- Conoscere e utilizzare in autonomia programmi di videoscrittura, presentazioni, disegni, per comunicare, eseguire compiti e risolvere problemi
- Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling)
- Utilizzare il foglio elettronico Excel per costruire tabelle e grafici statistici di vario tipo
- Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni
- Utilizzare i necessari software per editing video, elaborazione testi, suoni e immagini e per disegno tecnico
- Usare software di geometria
- 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
- Conoscere la struttura di base di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione
- Acquisire i concetti fondamentali di "Input", "Processo" e "Output" in un sistema informatico
- Scegliere e sviluppare argomenti interdisciplinari con il supporto di strumenti multimediali: realizzare video, mappe concettuali, quiz, presentazioni.
- Saper utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata creata e utilizzata nella didattica.
- Saper convertire file in formati utilizzabili, scaricabili e caricabili su piattaforme.
- Fruire di video e documentari didattici in rete.
- Utilizzare i dizionari digitali.
- Proteggere i dispositivi.
- Proteggere i dati personali e la privacy.
- Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.).
- 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.).
- Conoscere i principali servizi di archiviazione Cloud (Box, Dropbox, Drive)

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; Canva, 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, Canva, ecc...)
- 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, Mentimeter, ecc...)

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...)
- 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; Canva, 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, ecc...)
- 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; Canva, 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, Mentimeter, ecc...)
- Software specifici (LibreCAD disegno tecnico, Dèclic, 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.

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 e altri 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; Canva, 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, Mentimeter, Fidenia, ecc...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)

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, Mentimeter, Fidenia, ecc...)
- Software specifici (MuseScore compone 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.

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, Mentimeter, Fidenia, ecc...)