



CURRICOLO VERTICALE DI CITTADINANZA DIGITALE

SCUOLA DELL'INFANZIA

Raccordi Scuola dell'infanzia – Scuola Primaria

SCUOLA PRIMARIA

Raccordi Scuola Primaria – Scuola Secondaria di I grado

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

La scuola di oggi si confronta con scenari molto più complessi rispetto a qualche decina di anni fa; non si può prescindere ormai dall'ampia diffusione della tecnologia e dei dispositivi digitali, ma proprio per questo motivo non si può rinunciare a diffondere "un'educazione digitale" che rilanci il ruolo attivo e responsabile degli utenti e sviluppi attenzione e consapevolezza relativamente ai possibili pericoli presenti in rete. In una scuola orientata all'innovazione, le attività si sviluppano in ambienti fisici ma anche in ambienti virtuali, si usano strumenti tradizionali, come penne, quaderni, lavagne, libri, banchi, accanto ad altri decisamente più recenti come LIM, computer, tablet, smartphone; 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, piattaforme social (Facebook, Edmodo, Moodle), software web based (Google apps, Office 365, molteplici app didattiche), strumenti cloud (Drive, Dropbox, ecc.) facilitano ricerca, produzione, comunicazione e condivisione di saperi,
- c) sono disponibili strumenti di comunicazione quali e-mail, chat e videochat, di archiviazione, sharing e produzione collaborativa di testi, video, immagini, link

Gli alunni di oggi, i cosiddetti "nativi digitali" sono immersi nel paesaggio tecnologico-informatico, padroneggiano con disinvoltura abilità e procedure, 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 (nelle quali trovano riferimento sia le diverse discipline sia i campi di esperienza della Scuola dell'Infanzia): **tutti gli insegnanti sono coinvolti e tutti concorrono alla sua costruzione**. Per i docenti, impegnati in questa rivoluzione tecnologica, si tratta di sperimentare una didattica integrata e innovativa che riconosca il ruolo degli strumenti digitali, padroneggi buone prassi educative, valorizzi i codici delle diverse forme di intelligenza e favorisca l'uso consapevole della tecnologia, anche per quanto concerne l'aspetto dell'inclusione di tutti e di ognuno. Accogliere il cambiamento e l'innovazione significa, in conclusione, riconoscere la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione di esperienze di apprendimento nelle quali l'alunno diventa consapevole del proprio ruolo di "cittadino digitale, di attore proattivo nella società locale, nazionale e globale. L'aula, attraverso la rete, si apre al mondo e la progettazione didattica della scuola si orienta ad una completa integrazione della tecnologia nel processo di apprendimento perché "la scuola digitale non è un'altra scuola. È, più concretamente, la sfida dell'innovazione della scuola." (Dal Piano Nazionale Scuola Digitale)

| AREE di COMPETENZA | DESCRITTORI di COMPETENZA | PAROLE CHIAVE |
|--|--|---|
| <p>Dal “Quadro di riferimento per le competenze digitali dei cittadini europei” (Framework EQF sulle DIGICOMP)</p> <p>INFORMAZIONE</p> <p>COMUNICAZIONE</p> <p>CREAZIONE DI CONTENUTI</p> <p>SICUREZZA</p> <p>PROBLEM-SOLVING</p> | <ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza le informazioni digitali ● L'alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti on- line, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti ● L'alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce ed applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze ● L'alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell'identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile, Cyberbullismo | <p>ACCOUNT ADESCAMEN TO APP BL OG CH AT CYBERBULLIS MO CITAZIONE DIRITTO D'AUTORE DOWNLOAD EMAIL EM OJI FAK E FOGLIO DI CALCOLO INTERNET IPERTESTO LICENZA D'USO LINK MOTORE DI RICERCA NETIQUETTE NICKNAME PASSWORD PHISHING PIATTAFORMA PLAGIO PRIVACY</p> |

- **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.

SITO
ISTITUZIONALE
SOCIAL NETWORK
SPAM
URL
WEBCA
M
YOUTUBE

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

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

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

“L'alunno ha buone competenze digitali, usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare dati 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

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 5 anni

- ✓ Muovere correttamente il mouse
- ✓ 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 e utilizzare il codice alfanumerico attraverso 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
- ✓ Lettura iconografica 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: <ul style="list-style-type: none">● 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● conosce i principi base del pensiero computazionale (anche attraverso il coding) |

**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, 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 i principali tasti della tastiera.</p> | <p>Accendere e spegnere in modo corretto il computer e la Lim.</p> <p>Conoscere le principali parti del computer e loro funzioni (monitor, tastiera, mouse, CPU).</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>Usare software didattici.</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.</p> <p>Aprire e chiudere un file.</p> <p>Aprire e chiudere un'applicazione.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire semplici ricerche, on line, guidate.</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>Inserire elenchi puntati</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Salvare con nome in una cartella e/o su supporto removibile.</p> <p>Utilizzare i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi.</p> <p>Usare software didattici.</p> <p>Eseguire ricerche, on line, guidate.</p> <p>Conoscere PowerPoint e le sue funzioni principali.</p> | <p>Utilizzare semplici programmi per elaborare mappe utili per lo studio.</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 e/o completare la linea del tempo in forma digitale.</p> <p>Usare il programma di videoscrittura.</p> <p>Utilizzare il controllo ortografico e grammaticale.</p> <p>Inserire semplici tabelle.</p> <p>Usare software di geometria (Dè clic, GeoGebra, ...)</p> <p>Navigare in Internet, attraverso un browser, in</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>alcuni siti selezionati.</p> <p>Conoscere i più comuni motori di ricerca.</p> <p>Prendere visione di Excel e delle sue principali funzioni.</p> <p>Creare una diapositiva con PowerPoint inserendo immagini e/o audio e/o video.</p> <p>Creare un ipertesto.</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco.</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
- ✓ Conosce 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 pensiero computazionale (anche attraverso il coding)
- ✓ Scrive sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco

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 (storytelling)</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</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 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</p> <p>Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco</p> <p>Sviluppare il pensiero logico e algoritmico</p> <p>Approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding</p> <p>Conoscere la struttura di base di un algoritmo</p> |

| | | |
|---|--|--|
| network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.) Fruire di video e documentari didattici in rete | Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare | ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione |
|---|--|--|

| | | |
|--|---|---|
| <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 dati personali e la privacy</p> <p>Proteggere i dispositivi</p> <p>Riconoscere contenuti pericolosi o fraudolenti nella rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.)</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>Acquisire i concetti fondamentali di "Input" - "Processo"</p> <p>"Output" in un sistema informatico</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 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

Si suggerisce la creazione di repository scolastiche disponibili sulle piattaforme multimediali in uso, che siano esplicitamente dedicate alla conservazione di attività o video-lezioni svolte e tenute dal docente disponibile. Le attività potranno costituire strumento utile non solo per la conservazione, ma anche per ulteriore fruibilità nel tempo di quanto prodotto dai docenti stessi, anche in modalità asincrona, sempre nel rispetto della disciplina in materia di protezione dei dati personali con specifico riferimento alla necessaria regolazione dei rapporti con eventuali fornitori esterni, e della normativa di settore applicabile ai rapporti di lavoro, con particolare riguardo alla conservazione di immagini e/o audio.

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, LINGUE STRANIERE E ITALIANO L2

- Produzione digitale di un testo (Word, Text, 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, Scratch, Story Jumper...)
- 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, Google presentazione, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia, GSuite...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Libri digitali e audiolibri (Flipbook Maker Pro, ScribaEPUB...)
- Duolingo e altre App per le lingue straniere
- Blog multiculturale di L2 multiculturaitalianol2.altervista.org
- Si suggerisce di assicurare per i percorsi di alfabetizzazione e apprendimento della lingua italiana almeno 9 ore alla settimana di didattica in modalità sincrona con l'intero gruppo di apprendimento (Progetto multiculturalità L2)

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, Scratch...)
- 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, GSuite...)
- 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...)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- **Digital Storytelling** (Issuu, Storybird...)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister...)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic ...)
- Approccio all'editing video (Windows Live Movie Maker, Free Video Joiner...)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia, GSuite...)
- 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, 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)
- Mappe concettuali (MindMaple Lite, CMap Tools, MindMeister, ecc)
- Fruizione di video didattici in rete (Youtube, OVO, Zanichelli, RAI scuola, Screencast-o-Matic, ecc)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia, GSuite, ecc)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia, ecc)
- Foglio di calcolo per elaborazione numerica e grafica di dati
- Programmazione e condivisione di giochi e animazioni (Scratch, ecc)
- Modellazione 3D al computer (SketchUp, ecc)
- Disegno tecnico assistito da calcolatore (DraftSight, ecc)

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,

GSuite...)

- 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 (Dèclic, Geoboard... strumenti intuitivi e semplici che permettono di introdurre e sviluppare in modo visuale molti concetti geometrici e matematici)
- Ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (Voki: applicativo gratuito che consente la creazione di un avatar parlante personalizzato; PowerPoint; Amico 4.0)
- Piattaforme per consultare, condividere archiviare (Drive, Edmodo, Weeschool, Padlet, Wikischool, Moodle, Fidenia, GSuite...)
- 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, GSuite...)
- Verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, Corrispondenze, a risposta breve, sondaggi on line (Google moduli, Kahoot, Weschool, Fidenia ...)

1. Didattica online

<https://drive.google.com/file/d/1hprzupPnVCDk5fNGDuCj8OVQIXWxk4YW/view?usp=sharing>

a. DAD e privacy

<https://drive.google.com/file/d/19HokK7yLDfTZlroj1BtJXb8a9lBkz-qX/view?usp=sharing>

b. Disposizioni operative per l'erogazione di servizi di Didattica a Distanza (DAD) e Formazione a Distanza (FAD)

https://drive.google.com/file/d/12tFrS9R_D7yNQso5uHif_4mFYar_E2lC/view?usp=sharing

c. DAD Infanzia

https://drive.google.com/file/d/1GoWJGtc41L_5mGQgGeWLalmle8MApEuo/view?usp=sharing

d. DAD valutazione

https://drive.google.com/file/d/1bboS_kM2NrGkiKkIXto18rIsOo6RAGx/view?usp=sharing

e. DAD e scuola in ospedale

https://drive.google.com/file/d/1qdKRScurmTG3Tww9hsKn6XO8W_adZCn-/view?usp=sharing

f. Strumenti inclusivi per la didattica

<https://drive.google.com/file/d/1wdf0prODnzgkYMv8WG72kAzTvfEDOrMe/view?usp=sharing>

2. Organi Collegiali a distanza

<https://drive.google.com/file/d/1pwO6ZYuH-9YmwxYjiAVr5GN1Y8YuH224/view?usp=sharing>

- a. Indicazioni operative e suggerimenti per lo svolgimento del Collegio dei docenti a distanza

https://drive.google.com/file/d/18TVRsUEtSyR2X4yGdXohHwUtD_cwnsnd/view?usp=sharing

- b. Indicazioni operative e suggerimenti per lo svolgimento del Consiglio di classe a distanza

https://drive.google.com/file/d/1UIEInuKN3vxeHE_2hDWZ6cx5y0C1BoFb/view?usp=sharing

- c. Indicazioni operative e suggerimenti per lo svolgimento del Consiglio di Istituto a distanza

https://drive.google.com/file/d/1b8Ne2x_rQK2S_1Z9z9F8lc93aed3dLFa/view?usp=sharing

3. Gestione della piattaforma G-suite

- a. classroom prime istruzioni

<https://drive.google.com/file/d/15IFTd5FDwoHik0ZYxuEU-of4xf8eN-rb/view?usp=sharing>

- b. gestione materiali

<https://drive.google.com/file/d/1B0WnQ7x3ev9QVWor00UId9U2GNjCdjD6/view?usp=sharing>

- c. assegnare un compito

https://drive.google.com/file/d/1Gk6L2UroKL_aIVBKUDS6pP1rjM8E5MFS/view?usp=sharing

- d. gestione compito con quiz

<https://drive.google.com/file/d/1b0xRNguzmnCOPS-4pvGR3E0f6ZJbIpJo/view?usp=sharing>

- e. registrazione videolezione con meet

https://drive.google.com/file/d/1_ciA_domiH32sgua0RFiNwZ8IA5Hpq6n/view?usp=sharing

f. guida docenti infanzia prima parte

https://drive.google.com/file/d/13zW1qKJoQkF-BC3_BFm4-WFBDPmWtPFy/view?usp=sharing

g. guida docenti infanzia seconda parte

https://drive.google.com/file/d/1gUJlcX0f66_CE9i7T9Q7rEVG7Gv4PBa0/view?usp=sharing