

PNRR & SCUOLA 4.0
CORSO DI FORMAZIONE
CURRICULUM DIGITALE
 RETE ANIMATORI DIGITALI AMBITO 8 IC ESINE

ISTITUTO COMPRENSIVO F.lli Rosselli di Artogne e Pian Camuno
Curriculum Digitale Verticale

| Grado Scuola | Scuola dell'infanzia | | | |
|-------------------------|---|---|---|------|
| Anno-Triennio | 1°-2°-3° | | | |
| Prerequisiti | — | | | |
| Parole Chiave | ACCOUNT - ADESCAMENTO - APP - EMOJI - NICKNAME - PASSWORD - PIATTAFORMA - SITO ISTITUZIONALE - SOCIAL NETWORK - WEBCAM - YOUTUBE | | | |
| 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 | Note |
| 5. Risolvere i problemi | 5.1 Risolvere problemi tecnici | 5.1 Accendere e spegnere il pc su guida e consegna dell'adulto. 5.1 Muovere correttamente il mouse e i suoi tasti. 5.1 Utilizzare i tasti delle frecce direzionali, dello spazio, dell'invio. | 5.1 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 | 5.3 Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, al tablet/computer. | 5.3 Utilizzare tablet/computer per accedere a programmi e/o piattaforme per svolgere giochi didattici (con la supervisione e le istruzioni dell'insegnante) | |

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati | 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali | 1.3 Prendere visione dei propri disegni cartacei dopo esser stati scannerizzati dall'insegnante e dunque riprodotti con formato ingrandito su monitor. 1.3 Visionare e far scorrere sul monitor fotografie, immagini, opere artistiche, documentari, filmati. 1.3 Visionare fotografie, scattate precedentemente con la fotocamera digitale. | 1.3 Aprire, seguendo uno schema o istruzioni forniti dall'insegnante documenti, fotografie o filmati da visionare (con la supervisione 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 | ACCOUNT - ADESCAMENTO - APP - CHAT - CYBERBULLISMO - EMOJI - FOGLIO DI CALCOLO - INTERNET - MOTORE DI RICERCA - NICKNAME - PASSWORD - PIATTAFORMA - SITO ISTITUZIONALE - SOCIAL NETWORK - WEBCAM - YOUTUBE | | | |
| Traguardi alla fine delle "classi 1, 2, 3" scuola primaria | Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni essenziali fra di essi. Usare il computer e la rete per reperire informazioni. Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. | | | |
| Area Competenza | Competenza | Attività | Evidenze | Note |
| 5. Risolvere i problemi | 5.1. Risolvere i problemi tecnici | 5.1 Utilizzare nelle funzioni principali televisore e telefono. | 5.1 Accendere e spegnere la tv e cambiare canale; 5.1 Accendere e spegnere il telefono. 5.1 Digitare sul telefono un numero, copiandolo, per effettuare una chiamata | |
| | 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche | 5.2 Spiegare le funzioni principali e il funzionamento elementare degli apparecchi per la comunicazione e l'informazione. | 5.2 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. | |
| 3. Creazione di contenuti digitali | 3.1 Sviluppare contenuti digitali | 3.1 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, tabelle). | |
| | | 3.1 Utilizzare alcune funzioni principali, come creare un file, caricare immagini, salvare il file. | 3.1 Creare file di diverso tipo. 3.1 Ricercare immagini sia in rete sia nel pc 3.1 Salvare le immagini in un'apposita cartella nel pc. | |

| | | | | |
|--------------|--|--|--|--|
| | | | 3.1 Arricchire il proprio prodotto utilizzando le immagini salvate. | |
| 4. Sicurezza | 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy | 4.2 Individuare alcuni rischi nell'utilizzo della rete Internet e ipotizzare alcune semplici soluzioni preventive. | 4.2 Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. | |
| | | | | |

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 | Scrive 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 | ACCOUNT - ADESCAMENTO - APP - CHAT - CYBERBULLISMO - EMAIL - EMOJI - FOGLIO DI CALCOLO - INTERNET - MOTORE DI RICERCA - NICKNAME - PASSWORD - PIATTAFORMA - PRIVACY - SITO ISTITUZIONALE - SOCIAL NETWORK - WEBCAM - YOUTUBE | | | |
| Traguardi alla fine delle "classi 4-5" scuola primaria | <p>Conoscere gli elementi che compongono un computer (tastiera, mouse, monitor...) e le relazioni fra di essi.</p> <p>Utilizzare con dimestichezza le nuove tecnologie.</p> <p>Usare il computer e la rete per reperire, produrre, presentare, scambiare informazioni.</p> <p>Riflettere sulle potenzialità, i limiti e i rischi dell'uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione.</p> | | | |
| Area Competenza | Competenza | Attività | Evidenze | Note |
| 5. Risolvere problemi | 5.1. Risolvere i problemi tecnici | 5.1 Utilizzare nelle funzioni principali un notebook. | 5.1 Riconoscere in 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 per stampa 3D) | 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. | |
| 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati | 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e dati digitali | 1.1 Utilizzare piattaforme, programmi e materiali digitali per l'apprendimento. | 1.1 Conosce gli strumenti e le funzioni di base dei principali programmi di elaborazione di dati. | |
| | 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti | 1.3 Avviare alla conoscenza e all'utilizzo consapevole della rete internet per scopi di | 1.3 Utilizzare computer per visionare documenti o fotografie o filmati, avvalendosi della rete come supporto alla ricerca | |

| | | | | |
|-----------------------------------|--|--|--|--|
| | digitali | informazione, comunicazione, ricerca e svago. | | |
| 4. Sicurezza | 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy | 4.2 Individuare i rischi nell'utilizzo della rete Internet e individuare alcuni comportamenti preventivi e correttivi. | 4.2 Riconoscere i rischi nell'utilizzo della rete con PC e telefonini. | |
| 3 Creazione di contenuti digitali | 3.1 Sviluppare contenuti digitali | 3.1 Utilizzare gli strumenti digitali per la produzione di documenti, presentazioni, fogli, tabelle, semplici video. | 3.1 Produrre elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. | |
| | | | | |

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 | Scrive 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 | <p>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.</p> | | | |
| Parole Chiave | 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 - NICKNAME - PASSWORD - PHISHING - PIATTAFORMA - PLAGIO - PRIVACY - SITO ISTITUZIONALE - SOCIAL NETWORK - SPAM - URL - WEBCAM - YOUTUBE | | | |
| Traguardi alla fine della scuola secondaria di primo grado | <p>Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per elaborare dati, testi e immagini e produrre documenti in diverse situazioni. Utilizzare la rete per scopi di informazione, comunicazione, ricerca e svago. Conoscere le caratteristiche e le potenzialità tecnologiche degli strumenti d'uso più comuni. Riconoscere vantaggi, potenzialità, limiti e rischi connessi all'uso delle tecnologie più comuni, anche informatiche.</p> | | | |
| Area Competenza | Competenza | Attività | Evidenze | Note |
| 5. Risolvere problemi | 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, Microsoft app...). | |
| | 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 5.1 Utilizzare la tastiera per muoversi sul monitor e per scrivere un documento. 5.1 Utilizzare il mouse per accedere al proprio | |

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | | | account, per aprire un programma, per aprire una cartella, per aprire un documento. | |
| 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati | 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. | |
| 3. Creazione di contenuti digitali | 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali | 3.2 Utilizzare materiali digitali (app, siti, programmi...) presenti nel pc e nella rete internet, per l'apprendimento. | 3.2 Produrre elaborati (di complessità diversa) utilizzando i programmi, la struttura e le modalità operative più adatte al raggiungimento dell'obiettivo. | |
| 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. | |
| 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. | |
| | | | | |

LIVELLI DI VALUTAZIONE SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

| | |
|----------|---|
| INIZIALE | <p>Scrive, revisiona e archivia in modo guidato testi scritti con il computer.</p> <p>Costruisce tabelle di dati e utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli in modo guidato.</p> <p>Accede alla rete guidato dall'insegnante per ricavare semplici informazioni.</p> <p>Conosce i rischi della navigazione in rete e dell'uso dello smartphone.</p> |
| BASE | <p>Scrive, revisiona e archivia in modo autonomo testi scritti con il computer.</p> <p>Costruisce tabelle di dati; utilizza fogli elettronici per semplici elaborazioni di dati e calcoli.</p> <p>Accede alla rete con la supervisione dell'insegnante per ricavare informazioni.</p> |

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

ITALIANO E LINGUE STRANIERE

- Produzione digitale di un testo (Word, Google documenti,...)
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione (PowerPoint, Google presentazioni, Google disegni, Jamboard, 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, Sutori...)
- 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, We-school, ...)
- 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...)
- Ipertesti 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, 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, Blender...)
- Lettura opere d'arte dal web o da libri digitali

TECNOLOGIA

- 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, 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, Dèclic, 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 (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 ...)

- 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, ...)