ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "SPERONE-PERTINI"

Via Nicolò Giannotta n. 4 - 9OI2I - PALERMO
Ambito 17– Cod. Mecc. PAIC8AT00X

ALLEGATO AL CURRICOLO DIGITALE

Proposte didattiche

per campi di esperienza, discipline e ambiti disciplinari



aggiornate al 30 settembre 2025

Indice

Scuola dell'Infanzia 2

IL SÉ E L'ALTRO

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IMMAGINI SUONI E COLORI

I DISCORSI E LE PAROLE

LA CONOSCENZA DEL MONDO

Scuola primaria - classi I, II e III 3

ITALIANO - INGLESE - RELIGIONE CATTOLICA

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

MATEMATICA

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

EDUCAZIONE FISICA

Scuola primaria - classi IV e V 6

ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE CATTOLICA

STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE

MATEMATICA

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE – MUSICA

EDUCAZIONE MOTORIA

Scuola secondaria di I grado - classe I 9

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Scuola secondaria di I grado - classi II e III 12

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

MATEMATICA

SCIENZE

TECNOLOGIA

ARTE E IMMAGINE

MUSICA

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

Scuola dell'Infanzia

IL SÉ E L'ALTRO

- Giochi di ruolo online collaborativi
- Creazione di emoji e identità digitali
- Discussioni guidate sull'uso responsabile della tecnologia

IL CORPO E IL MOVIMENTO

- Robotica educativa (Bee-bot)
- Video giochi attivi (Just dance).
- Creazioni di cartografie digitali (utilizzo di tablet, Digital board)

IMMAGINI SUONI E COLORI

- Storytelling con l'aiuto di app
- Disegno e pittura digitale
- Creazione musicale digitale (utilizzare app. es.Incredibox, garageband)

I DISCORSI E LE PAROLE

- Libri interattivi e app. di lettura
- Registrazioni vocali
- Costruzione di storie collaborative con strumenti digitali
- Traduttori di lingua semplice

LA CONOSCENZA DEL MONDO

- Esplorazione virtuale (google maps)
- Coding unplugged e coding con blocchi
- Organizzare incontri virtuali per scambiare esperienze

Scuola primaria - classi I, II e III

ITALIANO - INGLESE - RELIGIONE CATTOLICA

- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Uso di tabelle
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE Essential)
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Dettati e testi al pc
- Copiati con particolare attenzione alla formattazione del testo
- Autocorrezione
- Visione di storie multimediali sul web (YOUTUBE)
- Produzione di storie multimediali con Scratch junior, Canva.
- Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)

STORIA - GEOGRAFIA - SCIENZE

- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding Corso A e B su www.programmailfuturo.it
- Uso di tabelle
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Dettati e testi al pc
- Visione di storie multimediali sul web (YOUTUBE)
- Produzione di storie multimediali con Scratch junior, Canva.

MATEMATICA

- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding Corso A e B su www.programmailfuturo.it
- Disegno su quadrettatura - utilizzo di paint
- Disegno in pixel /pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential, etc.)
- Uso di tabelle
- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)

- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici

TECNOLOGIA

- Utilizzo del sistema operativo (Windows - Android): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla
- Utilizzo corretto di mouse e tastiera (Patente del mouse, tastiera fisica e virtuale)
- Videoscrittura (Blocco note, Documenti Google, software di videoscrittura opensource)
- Programmazione visuale a blocchi: Coding (www.programmailfuturo.it Corso A e B)
- Disegno in pixel /pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Uso di tabelle
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo
- Animazione di giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Lego WeDo, LEGO SPIKE essential)
- Disegni con Scratch jr
- Cacce al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

ARTE E IMMAGINE

- Disegno in pixel/pixel art
- Passaggio da schema grafico a oggetto tridimensionale (chiodini, perline e Pyssla, post it, mattoncini LEGO; robotica con Lego WeDo, LEGO SPIKE essential, etc.)
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Disegni con Scratch jr
- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche

MUSICA

- Utilizzo dello xilofono digitale con APP Junior Xylophone 3D
- Approccio alle note musicali con APP Kids Music
- Video tutorial per Body Percussion
- Creazione e produzione di storie musicali
- Percorsi di verifica con APP Panquiz

EDUCAZIONE FISICA

- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)
- Giochi di movimento e percorsi su scacchiera gigante da pavimento e griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo

Scuola primaria - classi IV e V

ITALIANO – INGLESE – RELIGIONE CATTOLICA

- Videoscrittura (Word di Office di Microsoft, Writer di Libre Office o Documenti Google Workspace)
- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione di un testo
- Strumenti di presentazione (Presentazione di Google Workspace – Impress di LibreOffice)
- Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
- Caccia al tesoro digitale o co-costruzione di giochi interattivi
- Dettati e testi al pc - copiare una pagina al pc seguendo la stessa formattazione – particolare attenzione all'autocorrezione e alla revisione del testo
- Videoscrittura creativa (testo e immagini).
- Storytelling (progetto, storyboard): storie, fumetti, cartoni animati.
- Poesie multimediali (ricerca musica e immagini pertinenti al testo).
- Storie con Scratch.
- Poesie multimediali (scelta di immagini e suoni pertinenti e coerenti ad un testo poetico)
- Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole")
- Navigazione sicura e uso corretto di social network (Progetto SOS internet)
- Presentazioni di argomenti studiati mediante mappe concettuali e/o schemi

STORIA – GEOGRAFIA – SCIENZE

- Elaborazione e scrittura procedure metodologiche (metodo di studio, osservazione, lettura di carta e/o documento)
- Dettati e testi al pc - Copiare una pagina con particolare attenzione alla formattazione e all'autocorrezione
- Storie multimediali
- Storie con Scratch
- Caccia al tesoro nel web come prime esperienze di ricerca in internet
- Ricerche ipertestuali nel web
- Creazione/Remix di progetti di Scratch (cambio di sprite, sfondo, testi) per esposizione di lavori fatti o creazione di quiz
- Percorsi esplorativi e caccia al tesoro con il coding
- Uso di tools e applicativi free nel web per creare tour virtuali e mappe interattive

MATEMATICA

- Percorsi tecnologici e unplugged per la costruzione di linee e figure geometriche
- Calcolo con foglio di Google (Spesa totale, unitaria)
- Elaborazione e scrittura procedure metodologiche

- Rappresentazione di dati o di risultati di un problema mediante l'uso di tabelle, alberi o grafici
- Uso della tastiera alfanumerica

TECNOLOGIA

- Utilizzo del sistema operativo (Windows su pc – Android su tablet): creare un file e una cartella – salvare un file – drag and drop – copia e incolla
- Utilizzo corretto di mouse e tastiera
- Videoscrittura (Writer di Libre Office o Documenti Google Workspace)
- Videoscrittura: stesura, formattazione e revisione di un testo
- Strumenti di presentazione (Presentazione di Google Workspace – Impress di LibreOffice)
- Strumenti di calcolo (Foglio di Google Workspace – Calc di LibreOffice)
- Coding (Corso A, B, C Programma il futuro)
- Uso di un browser (Google/FireFox).
- Programmazione visuale a blocchi Coding (Corso 3 e 4 Programma il futuro)
- App per fare coding: Code Spark, The Foos, Kodable, Tynker e altri
- Ricerca di immagini e informazioni in rete – Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete
- Paint o Scratch per la grafica e per il fotoritocco
- Caccia al tesoro digitale o co-costruzione di giochi interattivi
- Bag e Debugging di progetti (individuare e correggere errori, scrivere codici più concisi) e verifica progettazione con Scratch jr.
- Paint o altri software di grafica (disegno in pixel/pixel art)
- Utilizzo e progettazione creativa con Scratch
- Animazione tridimensionale con Lego WeDo, Lego Spyike Essential)
- Elaborazione e manipolazione di immagini
- Muovere giocattoli robotici o oggetti su scacchiere (coding unplugged o robotica educativa: Bee Bot, mTiny, Blue Bot, Sphero Indi, Sphero Bolt)
- Approccio agli algoritmi semplici, istruzioni, procedure, diagrammi (concetti già introdotti, condizioni, variabili, funzioni)
- Giochi di movimento con procedure e comandi Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi
- Percorsi tecnologici da Programma il futuro
- Percorsi unplugged Programma il futuro

ARTE E IMMAGINE – MUSICA

- Esecuzione di percorsi con le attività del Maestro libero
- Paint o altri software di grafica (Tux Paint – disegno in pixel/pixel art)
- Ricerca di immagini e informazioni in rete
- Salvare e riutilizzare immagini reperite in rete

EDUCAZIONE MOTORIA

- Percorsi in palestra e giochi di esplorazione dell'ambiente (coding unplugged)

- Giochi di movimento con procedure e comandi Codyway: ricavare procedure per istruzioni e percorsi
- Percorsi su griglie (su carta, coding unplugged, o su dispositivo), con comandi e carte (es. CodyRoby).

Scuola secondaria di I grado - classe I

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

- Dizionario digitale online
- Videoscrittura di testi multimediali → Google Documenti, Canva
- Ebook → Canva, Google Documenti
- Presentazioni → Google Presentazioni, Canva
- Podcast/Storytelling → Audacity
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Storie e fumetti → Scratch, Canva
- Codice di comportamento digitale → Google Documenti
- Regole BYOD, uso social, cyberbullismo, privacy → produzione materiali informativi con Canva e Google Documenti
- Linea del tempo illustrata → Canva, Timeline JS
- Viaggio virtuale ed Escape room → Genially, Google Moduli
- Carte geografiche collaborative → Google My Maps, Padlet
- Webquest geografico → Canva, Google Sites, WordPress
- Infografiche → Canva

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

- Giochi interattivi → attività lessicali e grammaticali
- Creazione di e-book → Google Documenti, Canva
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione → Google Presentazioni, Canva
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Creazione fumetti/cartoni animati → Canva
- Giochi interattivi → attività lessicali e grammaticali
- Creazione di e-book → Google Documenti, Canva
- Presentazioni digitali a supporto di un'esposizione → Google Presentazioni, Canva
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Creazione fumetti/cartoni animati → Canva

MATEMATICA

- Produzione testi → Google Documenti
- Fogli di calcolo → Google Fogli
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Software specifici → GeoGebra, Dèclic, Geoboard
- Presentazioni/ipertext → Google Presentazioni, Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet, Classroom
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, HUB Scuola

- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

SCIENZE

- Elaborazione schemi e procedure sperimentali → Google Documenti, Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva
- Microscopio digitale con software PC → acquisizione immagini e video
- Simulazioni → Scratch
- Mappe concettuali e classificazioni → Canva, Cmap Tools
- Linee del tempo scientifiche → Canva, Timeline JS
- Diari di bordo digitali → app di scrittura, registrazione e foto
- Ambienti immersivi e realtà aumentata → Google Earth VR, piattaforme AR/VR
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet, Classroom
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Quiz e test → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

TECNOLOGIA

- Produzione testi → Writer di Libreoffice, Google Documenti
- Ipertesti multimediali → Impress di Libreoffice, Google Presentazioni, Canva
- Grafici, tabelle, database → Calc di Libreoffice, Google Fogli
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Google Classroom, Gmail
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Realizzazione video → Audacity, Google Presentazioni, Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, Ovovideo, Geopop, Mozaik
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz
- Disegno → Draw, tinkerCad
- Tinkering, coding, robotica, programmazione → Scratch, software robotica educativa, Cospaces

ARTE E IMMAGINE

- Produzione testi → Google Documenti
- Presentazioni digitali → Google Presentazioni
- Ipertesti con media integrati → Canva
- Digital Storytelling → Storybird, Canva
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Editing video → Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → Paint, Tux Paint, Blender

MUSICA

- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools

- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → MuseScore, Wavosaur, LMMS, Audacity, vanBasco

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

- Racconti biblici a fumetti → Canva
- Presentazioni → Google Presentazioni
- Webquest → Google Moduli
- Quiz interattivi → Google Moduli, Wordwall, Panquiz
- Museo virtuale → Google Arts & Culture
- Produzione video → Canva
- Digital Storytelling → Canva, Storybird
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools

Scuola secondaria di I grado - classi II e III

ITALIANO - STORIA - GEOGRAFIA E APPROFONDIMENTO LETTERARIO - EDUCAZIONE CIVICA

- Ebook e antologie digitali → Google Documenti, Canva
- Podcast letterari → Audacity, Anchor
- Booktrailer e storytelling multimediale → Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva, Prezi
- Blog di classe e giornale online → WordPress, Blogger, Google Sites
- Webquest e percorsi di ricerca → Google Sites, Canva, WordPress
- Mappe concettuali → Cmap Tools, MindMeister, Canva
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Linee del tempo storiche → Timeline JS, Canva
- Carte geografiche interattive → Google My Maps
- Infografiche per dati storici e civici → Canva
- Escape room digitali su temi storici e civici → Genially, Google Moduli
- Viaggio virtuale tra epoche e territori→ Mozaik
- Dizionario digitale
- Videoscrittura creativa testi multimediali → Google e Canva;
- Booktrailer digitale con Canva e Imovie per creare una video recensione di un libro
- Storie, fumetti → Scratch e Canva
- Elaborazione e scrittura "codice" di comportamento (es. "Programma le regole") →applicativi Google
- Mostra digitale tematica → Canva, Google Slides, Genially
- Viaggio virtuale tra epoche e territori → Mozaik 10
- Booktrailer digitale con Canva e Imovie per creare una video recensione di un libro

LINGUA INGLESE E LINGUA FRANCESE

- Cruciverba, giochi interattivi
- Piattaforma per creare e interagire con contenuti in realtà virtuale (VR) e realtà aumentata
- Fumetti,cartoni animati
- Consultazione dizionari digitali
- Podcast linguistici (drammatizzazioni, interviste) → Audacity, Anchor
- Creazione di e-book e glossari digitali → Google Documenti, Canva
- Presentazioni multimediali per esposizioni orali → Google Presentazioni, Canva
- Booktrailer e video → YouTube, Canva
- Digital Storytelling avanzato → Canva, Storybird
- Mappe concettuali e grammaticali → Cmap Tools, MindMeister
- Giochi e quiz interattivi → Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Attività di traduzione collaborativa → Google Documenti condivisi

MATEMATICA

- Fogli di calcolo per problemi e statistica → Google Fogli,
- Geometria e algebra → Geogebra

- Coding matematico → Scratch, Blockly
- Mappe concettuali e schemi → Cmap Tools, Canva
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Prezi
- Simulazioni e modellizzazioni → GeoGebra, PhET Interactive Simulations
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Video-lezioni create dagli studenti → Canva, YouTube

SCIENZE

- Documentazione di esperimenti con foto/video →, Canva
- Creazione diari di bordo digitali → Google Documenti, Padlet
- Mappe concettuali e classificazioni → Cmap Tools, Canva
- Presentazioni multimediali su fenomeni scientifici → Google Presentazioni
- Simulazioni interattive → PhET, Scratch
- Realtà aumentata e virtuale → Google Expeditions
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Infografiche scientifiche → Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola
- Apprendimento attivo → Mozaik
- Visualizzazione digitale delle molecole →Avogadro
- Esplorare il corpo umano in 3D → Innerbody

TECNOLOGIA

- Produzione testi → Writer di Libreoffice, Google Documenti
- Ipertesti multimediali → Impress di Libreoffice, Google Presentazioni, Canva
- Grafici, tabelle, database → Calc di Libreoffice, Google Fogli
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Google Classroom, Gmail
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Realizzazione video → Audacity, Google Presentazioni, Canva
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola, Ovovideo, Geopop, Mozaik
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz
- Disegno → Draw, tinkerCad
- Tinkering, coding, robotica, programmazione → Scratch, software robotica educativa (wedo2.0 LEGO, Spike LEGO), Cospaces
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni, Canva
- Webquest e ricerche guidate → Google Sites, Canva

ARTE E IMMAGINE

- Produzione eBook di arte digitale → Canva
- Presentazioni multimediali su artisti → Google Presentazioni
- Mappe concettuali e schede su correnti artistiche → Cmap Tools, Canva
- Videoarte e videoclip → Canva
- Editing immagini → GIMP, Paint.NET
- Modellazione 3D → Blender, Tinkercad
- Mostre virtuali → Google Arts & Culture, Genially
- Infografiche artistiche → Canva

- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, PanquiMusica

MUSICA

- Creazione di basi musicali e composizioni → MuseScore, LMMS, GarageBand
- Produzione e remix audio → Audacity, Soundtrap
- Podcast musicali e rubriche audio → Anchor, Audacity
- Presentazioni multimediali con integrazione audio/video → Google Presentazioni, Canva
- Mappe concettuali per analisi brani → Cmap Tools
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Video musicali e videoclip didattici → Canva
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Ascolto guidato e commento → YouTube, RAI Scuola
- Analisi di un brano musicale→ Google Slides o Canva
- Ascolto basi musicali→ vanBasco
- Produzione testi → Google Documenti
- Ipertesti con media integrati → Canva, Google Presentazioni
- Mappe concettuali → Canva, Cmap Tools
- Video didattici → YouTube, RAI Scuola,
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet
- Quiz e autoverifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Software specifici → MuseScore, Wavosaur, LMMS, Audacity, vanBasco

SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

- Video-tutorial di esercizi e schede motorie digitali → YouTube
- Creazione di ipertesti e schede multimediali con esercizi motori svolti a casa per promuovere uno stile di vita sano → Google Documenti, Canva
- Progettazione di una scheda di allenamento personalizzata → applicativi Google e Canva
- Mappe concettuali su apparato motorio e su sport esistenti → Cmap Tools, Canva, Genially
- Monitoraggio attività fisica con app → Google Fit, MapMyRun (uso guidato e consapevole)
- Quiz e verifiche → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Archiviazione/condivisione → Google Drive, Padlet

INSEGNAMENTO DELLA RELIGIONE CATTOLICA

- Creazione di e-book religiosi e fumetti biblici → Canva, Pixton
- Presentazioni multimediali → Google Presentazioni
- Podcast di riflessione/intervista → Audacity
- Webquest su temi religiosi e interculturali → Google Sites, Canva
- Quiz interattivi → Google Moduli, Wordwall, Kahoot, Quizizz, Panquiz
- Mostre virtuali su luoghi di culto e opere sacre → Google Arts & Culture, Genially
- Storytelling multimediale → Storybird, Canva