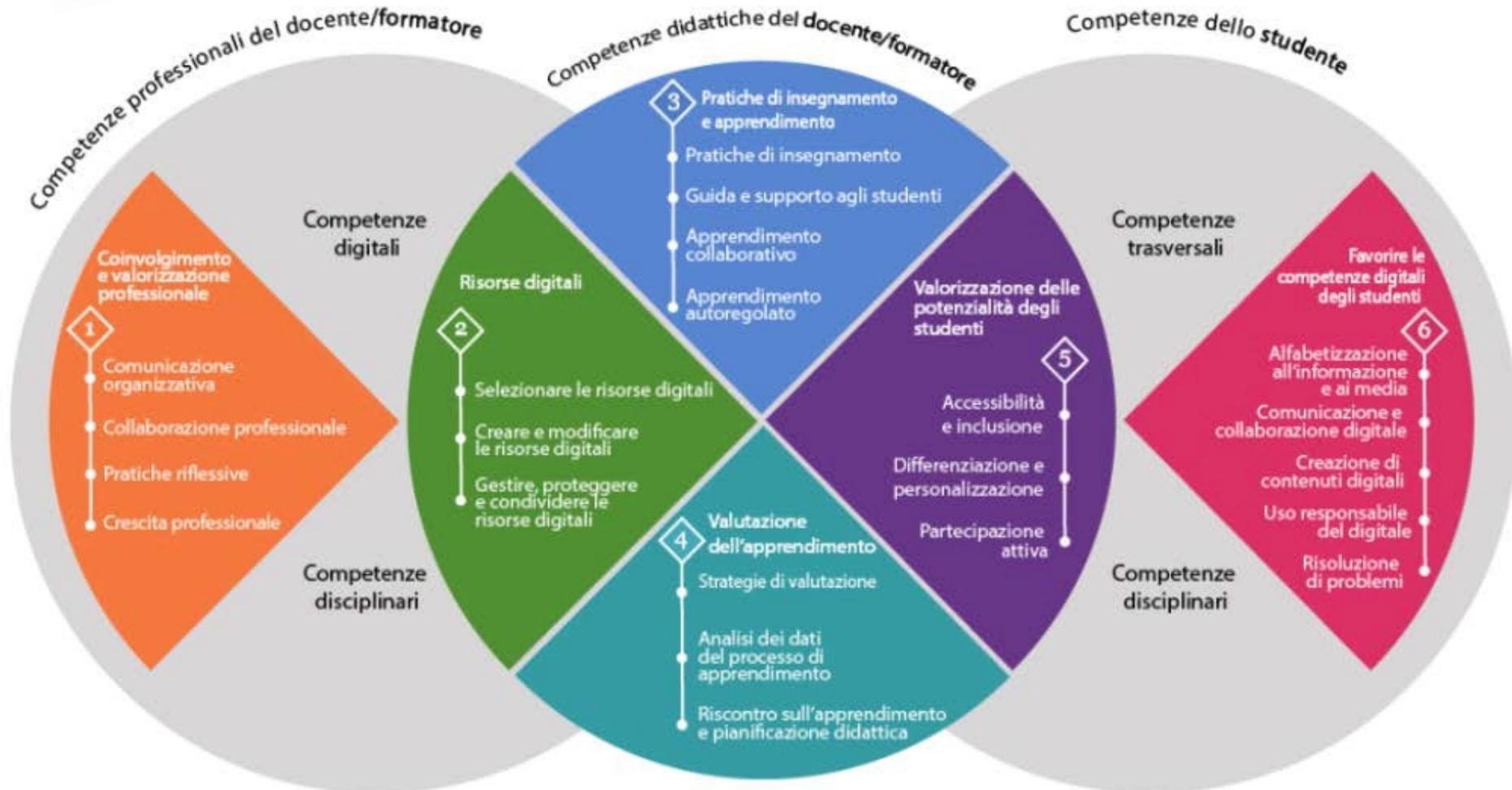


CURRICOLO DIGITALE VERTICALE D'ISTITUTO

IC ZANDONAI

Scuola Futura, una guida per rinnovarci



RIFERIMENTI LEGISLATIVI

- **La Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre del 2006** (2006/962/CE) ha fornito una definizione chiara e precisa della competenza digitale: “La competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa implica abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC): l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”.
- **Le Indicazioni Nazionali 2012 e i Nuovi Scenari 2018** definiscono il profilo dello studente al termine del primo ciclo riguardo alle competenze digitali: “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.”
- **Il DigComp** è il quadro di riferimento europeo che raccoglie le principali competenze digitali che tutti i cittadini (compresi gli studenti) dovrebbero possedere. Il DigComp è stato redatto nel 2013 da un Centro Comune di Ricerca della Commissione Europea; nel 2016 è stata poi pubblicata la versione 2.0 e nel 2017 la versione 2.1.
- **Il Consiglio dell'Unione Europea**, nel 2018, ha inserito la competenza digitale tra le competenze di base, accanto a quelle alfabetiche e matematiche, considerandole, nel loro insieme, competenze chiave per l'apprendimento permanente: “La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza, spirito critico e responsabilità 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.”
- **La certificazione delle competenze** (D.M. 724/2017 e SMI) descrive la competenza digitale al termine della scuola primaria “ L'alunno usa con responsabilità le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare informazioni e per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi semplici” e al termine della scuola secondaria di I grado “ e al termine della scuola secondaria di I grado “L'alunno utilizza con consapevolezza e responsabilità le tecnologie per ricercare, produrre ed elaborare dati e informazioni, per interagire con altre persone, come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi.
- **L'Agenda ONU 2030** tra le finalità indicate nell'Obiettivo 4 “Istruzione di qualità” prevede di incrementare le competenze scientifiche e tecnico professionali della popolazione, di eliminare le disparità di genere e favorire l'accesso all'istruzione e alla formazione anche alle persone più vulnerabili, garantendo che la popolazione giovane acquisisca sufficienti e consolidate competenze di base linguistiche e logico matematiche”
- **La Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea** sul programma nazionale di riforma 2020 dell'Italia ha richiesto al nostro Paese di investire nell'apprendimento a distanza, nonché nell'infrastruttura e nelle competenze digitali di educatori e discenti, anche rafforzando i percorsi didattici relativi alle discipline STEM.
- **Il PNRR** ha previsto una specifica linea di investimento “Nuove competenze e nuovi linguaggi” (Missione 4 componente 1 investimento 3.1) per promuovere l'integrazione all'interno dei curricula di tutti i cicli scolastici, di attività, metodologie e contenuti volti a sviluppare le competenze STEM, digitali e di innovazione, secondo un approccio di piena interdisciplinarietà e garantendo pari opportunità nell'accesso alle carriere STEM.
- **La legge 197 del 29 dicembre 2022** ha emanato ai sensi dell'articolo 1, comma 552, lett. a), le Linee guida per le discipline STEM, finalizzate ad introdurre nel piano triennale dell'offerta formativa delle istituzioni scolastiche azioni volte a rafforzare nei curricula lo sviluppo delle competenze matematico scientifico-tecnologiche e digitali e l'apprendimento delle discipline STEM, anche attraverso metodologie didattiche innovative

QUADRO DI RIFERIMENTO DELLE COMPETENZE DIGITALI (DigComp 2.2)
AREE DI COMPETENZE DIGITALI E DESCRITTORI

AREA DI COMPETENZA DIGITALE	DESCRITTORI AREA
<p>AREA 1 ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Articolare le esigenze informative, individuare e recuperare dati, informazioni e contenuti digitali. ▪ Giudicare la rilevanza della fonte e del suo contenuto. ▪ Archiviare, gestire e organizzare dati, informazioni e contenuti digitali.
<p>AREA 2 COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Creare e modificare contenuti digitali. ▪ Migliorare e integrare le informazioni e i contenuti in un corpus di conoscenze esistenti, comprendendo come applicare il copyright e le licenze. ▪ Saper dare istruzioni comprensibili ad un sistema informatico.
<p>AREA 3 CREAZIONE CONTENUTI DIGITALI</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Sviluppare, integrare e rielaborare contenuti digitali. ▪ creare e sviluppare contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali.
<p>AREA 4 SICUREZZA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proteggere i dispositivi, i contenuti, i dati personali e la privacy negli ambienti digitali. ▪ Proteggere la salute fisica e psicologica ed essere competenti in materia di tecnologie digitali per il benessere e l'inclusione sociale. ▪ Essere consapevoli dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.
<p>AREA 5 PROBLEM-SOLVING</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. ▪ Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. ▪ Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

AREA DI COMPETENZE 1: ALFABETIZZAZIONE SU INFORMAZIONI E DATI

Obiettivi:

Ricerca: L'alunno ricerca dati, informazioni e contenuti digitali utilizzando strumenti e metodi appropriati.

Valutazione: L'alunno valuta l'affidabilità e la qualità delle fonti trovate per distinguere informazioni attendibili da quelle non verificate.

Filtraggio: L'alunno seleziona e filtra i contenuti digitali in base a criteri specifici, come rilevanza e utilità.

Gestione: L'alunno organizza, archivia e recupera dati, informazioni e contenuti digitali in modo efficace negli ambienti digitali.

Navigazione: L'alunno esplora e utilizza in modo consapevole piattaforme e strumenti digitali per accedere alle informazioni.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Utilizzare le nuove tecnologie per avviare un rapporto creativo con l'informatica, per disegnare, colorare, inventare, stampare, costruire immagini.</p> <p>Familiarizzare, con l'aiuto dell'adulto, con lim e monitor interattivi e le sue periferiche.</p> <p>Ricerca e selezionare informazioni, immagini e video in base ad argomenti di interesse del gruppo classe o dei singoli alunni, guidato dall'insegnante.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD come supporto all'apprendimento con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Trovare dati, informazioni e contenuti attraverso una semplice ricerca in ambienti digitali, offline e online, sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Selezionare informazioni utili e pertinenti alle indicazioni dell'insegnante.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando file e cartelle di archiviazione, guidato dall'insegnante.</p> <p>Analizzare, confrontare e valutare dati, informazioni e contenuti all'interno di ambienti digitali strutturati con il supporto dell'insegnante.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD e altri dispositivi messi a disposizione della scuola come supporto all'apprendimento con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Svolgere ricerche per individuare dati, informazioni e contenuti negli ambienti digitali.</p> <p>Selezionare informazioni utili e pertinenti alla consegna del docente o in base alla propria necessità di ricerca.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) creando cartelle di archiviazione, con la supervisione dell'insegnante</p> <p>Organizzare, archiviare e recuperare dati e informazioni in un ambiente digitale strutturato.</p>	<p>Utilizzare la DIGITAL BOARD come supporto all'apprendimento.</p> <p>Conoscere l'iconografia digitale e riconoscere app, ambienti visivi, applicativi e software simili e/o equivalenti</p> <p>Impostare in maniera semplice i device e le periferiche a disposizione.</p> <p>Usare dizionari digitali e enciclopedie on line</p> <p>Ricerca e selezionare dati, informazioni, immagini e video sul web. Usare strategie per riconoscere le fonti poco attendibili e per discriminare le informazioni affidabili dalle fake news.</p> <p>Organizzare i contenuti digitali (dati, informazioni, immagini, documenti) utilizzando vari metodi di archiviazione.</p> <p>Utilizzare caselle di posta elettronica, mail e strumenti di comunicazione dei documenti.</p> <p>Conoscere e distinguere negli usi i più comuni strumenti di messaggistica digitale</p> <p>Decodificare i messaggi proposti dai mass-media in modo consapevole.</p>

AREA DI COMPETENZE 2: COMUNICAZIONE E COLLABORAZIONE

Obiettivi:

Interazione e collaborazione: L'alunno utilizza strumenti e tecnologie digitali per interagire e collaborare con gli altri in modo efficace.

Condivisione responsabile: L'alunno condivide dati, informazioni e contenuti attraverso le tecnologie, rispettando le norme della comunicazione digitale.

Riconoscimento delle fonti: L'alunno cita correttamente le fonti e attribuisce la paternità agli autori dei contenuti, promuovendo il rispetto della proprietà intellettuale.

Rispetto dell'identità digitale: L'alunno agisce nel rispetto della propria e altrui identità digitale, consapevole delle implicazioni etiche e legali.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Utilizzare i dispositivi digitali in modo collaborativo, perseguendo obiettivi condivisi.</p> <p>Utilizzare i dispositivi digitali per realizzare risorse didattiche in modo cooperativo insieme ai pari e all'adulto.</p> <p>Ricerca e selezionare informazioni, immagini e video in base ad argomenti di interesse del gruppo classe o dei singoli alunni, guidato dall'insegnante.</p> <p>Rappresentare con altri linguaggi elementi narrativi di un racconto audiovisivo.</p> <p>Eseguire giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico sulla smartboard in autonomia o in collaborazione con i compagni.</p>	<p>Conoscere diversi mezzi di comunicazione digitale (chat, messaggi tramite il web...)</p> <p>Conoscere le parti che compongono una comunicazione (mittente, destinatario, contenuto)</p> <p>Accedere a dati, informazioni e contenuti in ambienti digitali predisposti dalla scuola e condividerli ponendo attenzione.</p> <p>Utilizzare dispositivi digitali chromebook per collaborare con gli altri su piattaforme digitali, con la guida dell'insegnante.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso piattaforme digitali, sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Avviare ed eseguire in autonomia giochi ed esercizi di tipo logico, linguistico, matematico, topologico, attraverso dispositivi digitali</p>	<p>Interagire utilizzando le più diffuse tecnologie digitali (es. tramite email specificando destinatario, oggetto, testo ed eventuale allegato) con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Individuare con la guida dell'insegnante i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto.</p> <p>Conoscere le modalità di condivisione dei contenuti.</p> <p>Utilizzare dispositivi digitali (Chromebook-monitor interattivi, lavagnette digitali, ecc..) per collaborare con gli altri su piattaforme digitali.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso piattaforme digitali, con la supervisione dell'insegnante.</p> <p>Eseguire test e giochi didattici, compilare questionari in formato digitale.</p> <p>Utilizzare Google Presentazioni come supporto alle interrogazioni orali per alunni con certificazione BES o per tutti, in un clima collaborativo-inclusivo.</p>	<p>Utilizzare dispositivi digitali chromebook per collaborare con gli altri su piattaforme digitali per consegne assegnate in Classroom.</p> <p>Scaricare e condividere contenuti digitali attraverso Classroom e le piattaforme digitali integrative del curriculum.</p> <p>Compilare test, questionari e giochi didattici in formato digitale. Utilizzare documenti digitali come supporto alle presentazioni orali.</p> <p>Citare le fonti digitali; saper redigere una sitografia e inserirla responsabilmente nelle sezioni documentali.</p> <p>Utilizzare la fotografia digitale e conoscere i formati audio video per la comunicazione non verbale, creativa</p>

AREA DI COMPETENZE 3: CREAZIONE DI CONTENUTI DIGITALI

Obiettivi:

Creazione: L'alunno crea contenuti digitali utilizzando strumenti adeguati per esprimere idee e concetti.

Sviluppo: L'alunno sviluppa contenuti in diversi formati (testi, immagini, video, ecc.) per rispondere a esigenze specifiche.

Integrazione e rielaborazione: L'alunno integra e rielabora contenuti digitali preesistenti, combinandoli in modo creativo e significativo.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primari Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Conoscere e sperimentare, con l'adulto, programmi di grafica e saperne individuare l'icona.</p>	<p>Individuare quale software/applicazione (tra quelli conosciuti) si adatta meglio al tipo di contenuto che desidero creare</p> <p>Saper accedere al proprio account istituzionale.</p> <p>Aprire e chiudere un file e salvarlo con "nome" nella cartella personale.</p> <p>Usare programmi di video scrittura, utilizzando i primi elementi di formattazione (impostare il carattere e allineare il testo) per scrivere brevi testi, sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Utilizzare semplici programmi di grafica (Paint, ...) sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Completare una presentazione multimediale sulla base di un modello già fornito sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Elencare ed eseguire semplici istruzioni, sia mediante materiali e strumenti unplugged, sia con strumenti informatici: crhomebook/pc per risolvere un semplice problema o svolgere un compito semplice.</p>	<p>Utilizzare programmi di videoscrittura/di grafica/di calcolo, ecc.. per elaborare semplici testi e/o altro</p> <p>Realizzare prodotti multimediali di vario genere individualmente.</p> <p>Creare semplici diagrammi, mappe e schemi per studiare, programmare e progettare oggetti anche digitali.</p> <p>Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini (Powerpoint, ...) sotto la guida dell'insegnante.</p> <p>Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati attraverso gli strumenti digitali, sotto la guida dell'insegnante</p>	<p>Realizzare testi con programmi di videoscrittura, con Google Documenti prima che con ogni altro servizio aggiuntivo (facoltativo).</p> <p>Utilizzare programmi di grafica o di supporto al disegno. Utilizzare il ritocco fotografico e la manipolazione delle immagini digitali</p> <p>Creare diagrammi, mappe e schemi per studiare, programmare e progettare utilizzando applicativi e software.</p> <p>Creare documenti digitali per la presentazione di resoconti o di ricerche, inserendo testo, immagini, audio e video.</p> <p>Creare fogli di lavoro per il calcolo, tabelle e schemi per raccogliere e gestire dati con gli strumenti digitali.</p>

AREA DI COMPETENZE 4: SICUREZZA-

Obiettivi:

Consapevolezza del bene personale e collettivo: L'alunno conosce e si adopera per proteggere i dispositivi, proprio della scuola poiché riconosce il valore del bene comune.

Consapevolezza dei rischi per la salute e il benessere: L'alunno utilizza le tecnologie digitali individuando i principali rischi per la salute e le più comuni minacce al benessere fisico e psicologico.

Tutela della privacy e della sicurezza: L'alunno rispetta le principali regole sulla tutela della privacy negli ambienti digitali ed è in grado di proteggere se stesso e gli altri dai possibili pericoli del cyberspazio.

Consapevolezza ambientale: L'alunno è consapevole dell'impatto ambientale delle tecnologie digitali e adotta comportamenti responsabili nel loro utilizzo.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
<p>Prendere coscienza dei rischi correlati all'uso prolungato delle tecnologie digitali.</p> <p>Riflettere sulla necessità di un sistema di regole per un utilizzo adeguato e significativo degli strumenti digitali e della rete.</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>	<p>Conoscere le regole di base dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto.</p> <p>Iniziare a conoscere i potenziali rischi nell'uso di Internet e dei dispositivi digitali (con particolare riguardo alle problematiche relative alla validità delle fonti su Internet, alla presenza di contenuti non adeguati, alla simbologia di sicurezza sulle confezioni dei giochi, alla prevenzione delle dipendenze) e attuare comportamenti corretti a riguardo.</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>	<p>Conoscere le regole dell'utilizzo delle tecnologie digitali e i rischi collegati ad un uso scorretto (ambientale, privacy, ...), le tutele e le azioni</p> <p>Conoscere i potenziali rischi nell'uso di internet e dei dispositivi digitali(con particolare riguardo alle problematiche relative alla validità delle fonti su internet, alla presenza di contenuti non adeguati, alla simbologia di sicurezza sulle confezioni dei giochi, alla prevenzione delle dipendenze) e attuare comportamento corretti ala riguardo</p> <p>Conoscere le norme basilari della cittadinanza digitale e attuare comportamenti corretti a riguardo</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali a disposizione.</p>	<p>Conoscere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali (privacy, cyberbullismo, ecc.).</p> <p>Essere consapevole dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite i supporti elettronici (chat, social network, e- mail) e attuare comportamenti di prudenza e protezione adeguati a riguardo nelle proprie scelte quotidiane con i dispositivi personali (non didattici)</p> <p>Essere consapevole delle norme e delle Leggi che regolano il corretto utilizzo di chat, social network e siti web, attuando comportamenti sociali corretti, nel rispetto del prossimo e della Legge n°71 in materia di cyberbullismo. Saper proteggere i propri dati attraverso l'uso di password.</p> <p>Avere cura dei dispositivi digitali messi a disposizione dalla scuola, averne la cura come se fossero propri rispettando le necessità di custodia (non alterare etichette, apporre segni graffi o alterare etichette di inventario.</p> <p>Riconoscere l'impatto ambientale delle tecnologie digitali e del loro utilizzo.</p>

AREA DI COMPETENZE 5: PROBLEM SOLVING

Obiettivi:

Individuazione dei fabbisogni e delle risposte tecnologiche: L'alunno identifica i fabbisogni e seleziona le soluzioni tecnologiche più adatte per rispondere a esigenze specifiche.

Risolvere problemi tecnici: L'alunno affronta e risolve problemi tecnici in contesti digitali, applicando un processo logico e creativo, sia individualmente che in collaborazione con altri.

Utilizzo creativo delle tecnologie: L'alunno utilizza strumenti e tecnologie digitali in modo creativo per elaborare soluzioni innovative che migliorino il proprio apprendimento e quello degli altri.

Risultati attesi al termine del periodo indicato:

Scuola dell'Infanzia (ultimo anno)	Scuola Primaria Classe 3 ^a	Scuola Primaria Classe 5 ^a	Scuola Secondaria di 1° Classe 3 ^a
Progettare un percorso sul reticolo (Coding unplugged) Giocare in squadra per programmare e utilizzare il linguaggio di programmazione (Robotica)	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali con il supporto dell'insegnante. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding in piccolo gruppo.	Elaborare soluzioni di fronte a piccoli problemi d'uso delle tecnologie digitali. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso semplici attività di coding.	Orientarsi nell'uso di materiali e programmi digitali di supporto all'apprendimento. Sviluppare il pensiero logico e algoritmico anche attraverso il linguaggio visivo, le competizioni online, la comunicazione digitale e il coding.

METODOLOGIA

L'approccio alle tecnologie digitali viene utilizzato a supporto dei progetti e delle attività che si sviluppano nel corso dell'anno scolastico sulla base degli stili educativo-metodologici del team insegnanti dei tre ordini di scuola, nel rispetto del percorso di apprendimento degli alunni.

Apprendimento basato sui problemi (Problem-Based Learning - PBL)

- Proponi situazioni reali o simulazioni che richiedano la risoluzione di problemi tecnici o l'individuazione di soluzioni tecnologiche.
- Dividi gli studenti in piccoli gruppi e assegna loro dispositivi per cercare, testare e implementare soluzioni.

Progetti collaborativi digitali (Project-Based Learning - PjBL)

- Assegna agli studenti un progetto interdisciplinare (es. creare un video educativo, un podcast, o un sito web).
- Fai utilizzare dispositivi per ricercare informazioni, sviluppare contenuti e condividere risultati con strumenti di collaborazione online.

Laboratori digitali guidati

- Organizza sessioni pratiche in cui gli studenti utilizzano dispositivi per risolvere esercizi tecnici specifici (es. configurazione di software, editing multimediale).
- Prepara scenari realistici per mettere in pratica competenze come la protezione dei dati e l'uso etico delle tecnologie.

Didattica collaborativa e partecipativa (Cooperative Learning)

- Organizza lavori di gruppo in cui ogni studente ha un ruolo specifico (es. ricercatore, creatore di contenuti, verificatore delle fonti).
- Utilizza piattaforme collaborative per facilitare la condivisione e l'elaborazione delle idee.

Flipped Classroom

- Fornisci agli studenti materiali digitali da esplorare a casa (es. tutorial, video o articoli).
- Usa i dispositivi a scuola per applicare le conoscenze apprese, lavorando su attività pratiche o creative.

Gamification

- Integra giochi digitali educativi o piattaforme interattive che permettano di affrontare problemi e completare missioni legate agli obiettivi didattici.
- Utilizza quiz e app di simulazione per coinvolgere gli studenti in sfide che li motivino.

Queste metodologie, integrate con l'uso consapevole e creativo dei dispositivi disponibili a scuola, aiutano a raggiungere gli obiettivi in modo coinvolgente e formativo.

Strumenti digitali:

Google Workspace: per collaborare e condividere contenuti, una user per alunno dalla scuola primaria alla secondaria e i servizi interni ad esso integrati in Classroom (strumento unificato di assegnazione consegne agli alunni).

Per poter utilizzare servizi aggiuntivi o esterni a **Google Workspace, non coperti da relazioni contrattuali con l'istituto**, si procede definendo un protocollo interno che richiede ai docenti della secondaria di raccogliere le autorizzazioni esplicite dai tutori per ogni classe. L'elenco viene aggiornato annualmente e, se modificato, si procede alla raccolta dei documenti autorizzativi entro dicembre di ogni anno.

1. Strumenti per la creazione di contenuti didattici

- **Mappe concettuali:**
 - Mindmup: [Privacy Policy](#)
 - Think Link (mappe interattive): [Privacy Policy](#)
- **E-Book:**
 - Bookcreator: [Privacy Policy](#)
 - Storyjumper: [Privacy Policy](#)
- **Lavagne e poster:**
 - Canva: [Privacy Policy](#)
- **Presentazioni web:**
 - Genially: [Privacy Policy](#)

2. Strumenti di apprendimento interattivo

- **Quiz e test:**
 - Kahoot (quiz competition): [Privacy Policy](#)
 - Quizlet (quiz test): [Privacy Policy](#)
 - Edpuzzle (test interattivi): [Privacy Policy](#)
- **Lingue straniere:**
 - Duolingo: [Privacy Policy](#)
- **Matematica e altre discipline:**
 - IXL (matematica in inglese): [Privacy Policy](#)

3. Strumenti di progettazione e modellazione

- **Progettazione e modellazione 3D:**
 - Sketchup: [Privacy Policy](#)
 - Tinkercad: [Privacy Policy](#)
- **Disegno digitale:**
 - Chrome Canvas: [Privacy Policy](#)
- **Geometria e calcoli:**
 - Geogebra: [Privacy Policy](#)

4. Strumenti di collaborazione e gestione delle classi

- **Bacheche virtuali:**

- Padlet: [Privacy Policy](#)
- **Classi virtuali:**
 - Zanichelli: [Privacy Policy](#)