



## **ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SQUILLACE**

*Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado con Indirizzo Musicale*

*Via Damiano Assanti, n. 15 – 88069 Squillace (CZ) - Tel. E fax: 0961 912049/912034*

*- email: [czic87200x@istruzione.it](mailto:czic87200x@istruzione.it) - pec: [czic87200x@pec.istruzione.it](mailto:czic87200x@pec.istruzione.it) -  
C.M. CZIC87200X - c.f. 97069210793 - Sito Web [www.scuolesquillace.gov.it](http://www.scuolesquillace.gov.it)*

### **AGGIORNAMENTO DEL CURRICOLO VERTICALE**

#### **SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO**

#### **RELAZIONI DI AVVIO E LINEE PROGRAMMATICHE INTEGRATIVE PER IL TRIENNIO 2022/2025**

#### **DIPARTIMENTO AMBITO UMANISTICO**

In un'ottica di continua innovazione e di confronto con una realtà sempre più complessa in cui la tecnologia occupa un posto di rilievo, la scuola di oggi, accanto a quanto già consolidato da anni, propone percorsi didattici specifici in riferimento alla formazione e all'educazione digitale degli utenti. Le attività didattiche ormai hanno luogo sia in ambienti fisici sia in aule virtuali e, accanto a strumenti tradizionali come libri, quaderni, penne e lavagne, se ne utilizzano altri più "recenti" come PC, tablet, LIM o smartphone.

Sebbene gli alunni di oggi, nella maggior parte dei casi, padroneggino con disinvoltura le abilità digitali, tuttavia essi vanno guidati verso un uso consapevole e maturo degli strumenti a loro disposizione; la scuola, dunque, vuole orientarli verso un impiego strategico degli stessi, rivolto soprattutto allo sviluppo della creatività o alla risoluzione di problemi; inoltre, gli studenti vanno guidati al riconoscimento dei possibili rischi di un uso maldestro di tali strumenti e, pertanto, responsabilizzati ed educati a una "cittadinanza digitale" consapevole.

I docenti del dipartimento umanistico accolgono costantemente le innovazioni in atto, riconoscendo la competenza digitale come un elemento importante nella progettazione delle esperienze di apprendimento. Già da qualche anno l'attenzione nei confronti di tale competenza si è intensificata. In tale contesto, si propone per il prossimo triennio anche la sperimentazione di percorsi di coding all'interno delle discipline dell'area umanistica, per lo sviluppo negli studenti di un insieme di abilità legate al cosiddetto "pensiero computazionale".

## **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 ed informazioni, per distinguere informazioni attendibili da quelle che necessitano di approfondimento, di controllo e di verifica e per interagire con soggetti diversi nel mondo.”*

### **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”.*

### **QUADRO DI RIFERIMENTO PER LE COMPETENZE DIGITALI DEI CITTADINI EUROPEI**

- **INFORMAZIONE:** *l’alunno identifica, localizza, recupera, conserva, organizza e analizza informazioni digitali.*
- **COMUNICAZIONE:** *l’alunno comunica in ambienti digitali, condivide risorse attraverso strumenti online, sa collegarsi con gli altri e collabora attraverso strumenti digitali, interagisce e partecipa alle comunità e alle reti.*
- **CREAZIONE DI CONTENUTI:** *l’alunno crea e modifica contenuti (da elaborazione testi a immagini e video); integra e rielabora conoscenze, produce espressioni creative, conosce e applica i diritti di proprietà intellettuale e le licenze.*
- **SICUREZZA:** *l’alunno riflette e acquisisce consapevolezza su protezione personale, protezione dei dati, protezione dell’identità digitale, misure di sicurezza, uso sicuro e sostenibile.*
- **PROBLEM SOLVING:** *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.*

### **POSSIBILI PERCORSI NEL DIGITALE**

Si propone l’approfondimento di percorsi digitali da attuare nel settore umanistico. Premettendo che la conoscenza dei programmi base per la scrittura e la presentazione costituisce il punto di partenza per poter sperimentare ulteriori possibilità, si propone di favorire le seguenti competenze digitali attraverso l’adozione e l’utilizzo di applicazioni strutturate per finalità specifiche (disponibili online):

- produzione digitale di un testo (Word, Google documenti, OpenOffice...);
- realizzazione di presentazioni digitali a supporto di un’esposizione, di ipertesti con possibilità di inserimento immagini, filmati, mappe concettuali, tabelle, per relazionare argomenti (PowerPoint, Google presentazioni, Padlet, StoryMaps, Prezi, Powtoon...);
- realizzazione di digital storytelling (Issuu, Storybird...);
- fruizione di dizionari digitali;
- fruizione di video didattici in rete (Youtube, Zanichelli, HubScuola, RAI scuola...);
- modalità di verifica e autoverifica: quiz e test a risposta multipla, Vero/Falso, a

- risposta breve, sondaggi on line, consegna compiti su Google documenti (Google moduli, Kahoot...);
- utilizzo di piattaforme per consultare, condividere, archiviare (GSuite, Google Drive...);
  - realizzazione di mappe concettuali (MindMaple, CMap Tools...);
  - fruizione di libri digitali con materiali multimediali e audiolibri;
  - realizzazione di una linea del tempo digitale (Frise Chrono, Tiki-Toki, Timetoast ...);
  - consultazione di atlanti digitali (Google maps, Google earth...);
  - scrittura di testi con il coding (Scratch...).

## OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

### **Al termine della classe prima**

- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare, guidati dall' insegnante, testi scritti con il computer su vari dispositivi utilizzando programmi di videoscrittura;
- Manipolare e modificare i testi prodotti, inserendo elementi multimediali;
- Utilizzare i dizionari digitali;
- Introdurre i concetti di pensiero computazionale e coding;
- Avvio delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, email, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.);
- Fruire di video e documentari didattici in rete;
- Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata adottata nella didattica.

### **Al termine della classe seconda**

- Scrivere, formattare, revisionare e archiviare in autonomia, testi scritti con il computer su vari dispositivi;
- Creazione di semplici diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling);
- Utilizzare i dizionari digitali;
- Realizzare ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni sotto la guida dell'insegnante;
- Avvio delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc.);
- Fruire di video e documentari didattici in rete;
- Applicare il pensiero computazionale e il coding a qualche aspetto delle discipline umanistiche;
- Proteggere i dispositivi;
- Proteggere i dati personali e la privacy.

### **Al termine della classe terza**

- Conoscere e utilizzare in autonomia i più comuni programmi di videoscrittura e presentazione;
  - Creare diapositive e racconti digitali inserendo immagini, audio, video (storytelling);
  - Realizzare semplici ipertesti utilizzando gli applicativi più comuni;
  - Scrivere sequenze di comandi per inventare una storia o un gioco;
  - Sviluppare il pensiero logico;
  - Applicare il pensiero computazionale e il coding a qualche aspetto delle discipline umanistiche;
  - Conoscere i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione;
  - Conoscere le procedure di utilizzo della rete per ottenere dati, fare ricerche, comunicare;
  - Utilizzare una piattaforma per l'accesso alle informazioni e agli usi per le quali è stata adottata nella didattica;
  - Consolidamento delle conoscenze relative alle procedure di utilizzo sicuro e legale di reti informatiche per ottenere dati e comunicare (motori di ricerca, sistemi di comunicazione mobile, e-mail, chat, social network, protezione degli account, download, diritto d'autore, ecc...).
- 

### **DIPARTIMENTO AMBITO DI LINGUE STRANIERE**

Nel precedente triennio l'uso delle TIC ha determinato un interesse aggiunto negli studenti per lo svolgimento di attività quali ricerche, ascolti audio, visione di video, esercitazioni online, esercizi di vario tipo. La DAD sperimentata ha fatto sì che i docenti ampliassero le loro conoscenze informatiche imparando a usare nuovi strumenti e nuove applicazioni. Diverse attività sono state svolte online, tra le quali anche il progetto Erasmus. Vista la valenza che ha avuto quest'ultimo nel favorire la creazione di un gruppo di lavoro non solo tra docenti ma anche tra studenti, per il prossimo triennio si propone di ampliare l'uso della piattaforma eTwinning che consente di venire in contatto con persone appartenenti ad altre realtà scolastiche non solo a livello nazionale, ma anche internazionale. Un'altra metodologia che può ampliare l'uso della lingua straniera è il CLIL. Per cui altra proposta per il prossimo triennio è quella di utilizzare questa metodologia nei limiti del possibile. In particolare, laddove l'orario scolastico lo consenta e previa disponibilità dei docenti, l'insegnante di lingua può scambiare una o più ore in base all'attività programmata con l'insegnante per esempio di storia, svolgendo la lezione di storia nella lingua straniera.

---

### **DIPARTIMENTO AMBITO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO**

Si evidenzia la necessità di modificare i piani di lavoro disciplinari inserendo tra le metodologie didattiche anche il *coding* e il pensiero computazionale, che hanno acquisito negli anni una rilevanza sempre più ingombrante in ambito didattico grazie alla versatilità, alla facilità di utilizzo e al

carattere fortemente inclusivo, tanto da indurre il Ministero a valutare di rendere il *coding* quale disciplina curriculare obbligatoria già dal prossimo anno negli ordini di scuola della primaria e dell'infanzia.

Tra gli strumenti più utilizzati per insegnare il *coding* vi è sicuramente *Scratch*, ossia uno strumento di programmazione che permette di creare il proprio gioco virtuale o speciali animazioni.

Da anni il nostro istituto utilizza *MatCos*, un software ideato dal Professor Costabile F. e dalla Professoressa Serpe A. del Dipartimento di Matematica dell'Università della Calabria. Si tratta di un software ideato proprio per le scuole che consente, passo-passo, il monitoraggio costante e quindi la possibilità per lo studente di verificare istantaneamente la correttezza dei suoi processi mentali sia sintattici che concettuali. I docenti di matematica e scienze, per il prossimo anno, decidono di inserire per ogni UDA, tra le metodologie didattiche, l'utilizzo di *Matcos*, come strumento facilitatore degli apprendimenti e/o come strumento di verifica degli stessi. Per l'anno in corso invece si stabilisce di inserire l'utilizzo di suddetto software in due UDA per ogni classe. Si propongono incontri di formazione sull'utilizzo del software. I docenti di tecnologia decidono di lasciare invariati i loro piani di lavoro.

---

## **DIPARTIMENTO AMBITO ARTISTICO**

### **MUSICA**

Come per quasi tutte le discipline, nella nostra scuola secondaria di primo grado anche l'insegnamento della musica è stato investito dalla profonda trasformazione innescata dall'introduzione delle nuove tecnologie.

E' stato un lungo e lento processo di innovazione, soprattutto nel primo ciclo, che ha comportato un necessario rinnovamento delle metodologie didattiche e l'utilizzo delle specifiche dotazioni tecnologiche che, con la gradualità dovuta ai costi necessari, sono entrate definitivamente a far parte delle strumentazioni dell'istituto.

Di pari passo e con la medesima velocità di diffusione, prosegue la formazione specifica dei docenti, partendo dai più volenterosi e motivati.

L'inserimento delle nuove tecnologie ha avuto, come previsto, un impatto significativo sugli stili di apprendimento degli alunni, sollecitando l'interesse e la motivazione degli studenti, che sono nativi digitali sempre più consapevoli delle potenzialità, e dei rischi, delle ICT.

Nell'educazione musicale, in particolare, la digitalizzazione ha comportato un avvicinamento degli studenti all'ostico studio della composizione musicale, della storia della musica e alla conoscenza delle sue molteplici tipologie, oltre ad aver facilitato il funzionale utilizzo di altri media (audiovideo in rete, social networks, padlets, blogs, etc.).

Nelle esperienze che sono state compiute a scuola nell'ambito della disciplina, si è potuto osservare che l'implementazione di software specifici e di tecnologie digitali, che si affiancano al libro di testo multimediale, ha migliorato, potenziandole, le strategie di insegnamento, e di conseguenza le ricadute positive sull'apprendimento, permettendo agli studenti di approfondire settori musicali

generalmente poco esplorati nella scuola: accostare accordi o arpeggi ad una semplice melodia e poterne nell'immediato ascoltare l'armonia di quegli specifici suoni; poter creare semplici melodie con i diversi modi maggiori, minori ecc. per dare un carattere al brano; associare la musica adatta allo storytelling; creare la colonna sonora di una presentazione multimediale ad uso didattico.

Il rapporto tra la didattica della musica e la sua pratica è diventato più organico ed efficace: non più solo i suoni musicali classici e tradizionali dello strumento, ma si scoprono anche i suoni artificiali creati dai sintetizzatori, ampliando le possibilità di sperimentazione, contaminazione e ibridazione dei suoni.

In merito al suono elaborato da un'applicazione digitale, si osserva che, se l'applicazione permette di misurare e visualizzare le caratteristiche fisiche del suono di uno strumento, la sua costruzione diventa un'esperienza di creazione più consapevole, sviluppando un'interazione diretta tra la persona e lo strumento digitale, altrimenti impensabile.

Questa operazione mentale di manipolazione del suono sulla base dei suoi parametri fisici, è espressione dell'interazione tra la musica e la matematica e fornisce interessanti spunti di interdisciplinarietà. Da queste considerazioni, è ipotizzabile un percorso didattico, per noi nuovo, da costruire a piccoli passi in un prossimo futuro.

Si ritiene importante sottolineare la valenza fortemente inclusiva della didattica della musica con le nuove tecnologie, che approccia le difficoltà di comprensione degli alunni BES [NAI (di origine straniera), DVA (diversamente abili) e DSA (disturbi specifici dell'apprendimento)], facilitandone la comunicazione, la personalizzazione del percorso e la motivazione ad apprendere. In ultimo, si è osservato che la scrittura musicale tramite le applicazioni digitali, unitamente alla possibilità dell'ascolto immediato, velocizza i tempi di acquisizione delle competenze disciplinari.

L'ambiente di apprendimento delle lezioni di musica è dotato di strumenti come: l'ambiente wifi, il videoproiettore interattivo con la sua lavagna e i tablet con le applicazioni – open source – installate, da poter utilizzare successivamente, per le esercitazioni, anche in ambiente domestico.

Il lavoro in classe è organizzato in modalità di apprendimento collaborativo, a piccoli gruppi. Dal secondo anno di scuola secondaria di primo grado, prima di avvicinare i ragazzi a questo software, il docente deve assicurarsi che gli alunni conoscano bene la notazione musicale, che sappiano individuare i suoni sulla tastiera e che sappiano riconoscere e creare accordi di tipo maggiore e minore (competenze maturate nel primo anno di scuola secondaria).

Per fare in modo che tutti abbiano i suddetti prerequisiti, il primo anno si utilizzano applicazioni sul tablet.

La musica, oggi, è un'esperienza vissuta dalle giovani generazioni quasi esclusivamente attraverso i mezzi tecnologici. I media hanno un ruolo importante nella loro quotidianità: nelle loro relazioni sociali, nel modo di divertirsi e di comunicare. La LIM introduce in classe la tecnologia come elemento di realtà e complessità.

Le tecnologie didattiche e la LIM sono strumenti innovativi per la didattica musicale, in quanto amplificano le potenzialità di ascolto e di apprendimento pratico della musica, promuovono la fantasia e lo spirito critico, favoriscono la messa in comune di gusti e preferenze musicali.

Le risorse della rete Internet rappresentano una banca dati formidabile e la LIM consente di interagire e modificarle con il gruppo classe.

Esse offrono all'insegnante tutto ciò che la scuola spesso non può fornire: fonti sonore adeguate, filmati esemplificativi di luoghi, funzioni, contesti nei quali si fa musica, spunti operativi per affrontare in classe attività musicali pratiche esemplificative di diverse culture.

La LIM è, infine, uno strumento in grado di centrare al meglio le necessità didattiche della lezione: da un lato si lavora su un percorso multimediale progettato e condotto dall'insegnante, dall'altro è possibile far interagire gli alunni e consentire loro di raggiungere gli obiettivi prefissati mediante quegli stessi aspetti che rischiano di essere soffocati altrimenti, ossia la loro creatività, spontaneità e identità.

## ARTE E IMMAGINE

La Storia dell'Arte, in virtù della sua innegabile natura interdisciplinare, è una delle materie umanistiche che più si prestano all'impiego di nuove metodologie di insegnamento, soprattutto quelle che si avvalgono di strumenti tecnologici.

Anzi, il suo insegnamento risulta quanto mai più efficace quando vengono sfruttati appieno i canali comunicativi multimediali.

Dunque, come hanno recentemente osservato alcuni studiosi, tra i quali Serafini, si può ripensare all'insegnamento della Storia dell'Arte come ad un «contenitore ideale di stimoli» i quali vengono amplificati dall'appropriato utilizzo delle tecnologie multimediali.

Nonostante gli sforzi profusi dal MIUR in questi ultimi anni e malgrado l'impegno ed il costante aggiornamento di tantissimi docenti, occorre rilevare come alcuni insegnanti si mostrino ancora restii, se non diffidenti, rispetto all'uso delle nuove tecnologie informatiche.

Ciò accade soprattutto poiché si teme di dover cambiare o addirittura stravolgere il proprio modello didattico – pedagogico maturato in anni di esperienza professionale.

Come si avrà modo di osservare nelle prossime pagine, questi strumenti non solo si dimostrano perfettamente compatibili con qualsiasi modello didattico – pedagogico (anche quello più tradizionale), ma anzi sono in grado di valorizzare le attività educative.

Quando si parla di tecnologie didattiche multimediali applicate alla didattica della Storia dell'Arte e della Musica vien subito spontaneo pensare alla Lavagna Interattiva Multimediale. La LIM è un dispositivo elettronico, mobile o a muro, le cui forme e dimensioni ricordano le lavagne tradizionali. Per utilizzarla occorre collegarla ad un computer sul quale è stato precedentemente installato un software dedicato.

Una volta collegata al computer (che può essere desktop, cioè fisso, oppure laptop, ovvero mobile), tramite un proiettore esterno o integrato, la LIM proietterà sul proprio pannello ciò che al momento si sta visualizzando sul computer collegato; la LIM, inoltre, offre la possibilità di accedere a tutte le risorse presenti sul computer, compresa la connessione ad internet.

Le più moderne LIM prevedono funzionalità basate su diversi sistemi di tocco.

Difatti vi sono vari tipi di tecnologie che permettono alla lavagna di riconoscere il contatto della penna o del dito dell'utente che interagisce con la superficie.

Questi sistemi garantiscono la comunicazione del sistema della superficie con il computer e quindi la rielaborazione dall'immagine.

Come evidente, attraverso questo strumento il docente può immediatamente mostrare ai suoi allievi le immagini, i video, gli audio, le presentazioni, gli schemi dell'argomento in oggetto, financo

i particolari delle opere spiegate durante la lezione. La versatilità della LIM si può cogliere anche nelle varie modalità di utilizzo: essa può essere adoperata dal solo docente nel corso di una lezione frontale, oppure può essere impiegata in altre attività dov'è previsto il coinvolgimento attivo degli studenti.

Pertanto, si può facilmente intuire come il successo, nonché l'efficacia didattica della LIM derivi in larga misura dalla facilità con cui l'utilizzatore si avvicina a questo strumento.

Del resto la LIM è da considerare alla stregua di una normale periferica del computer, e dunque le sue funzionalità possono essere apprese e scoperte man mano che si verificano necessità concrete. Se nella scuola primaria e secondaria di secondo grado è possibile utilizzare la LIM prediligendo attività didattiche coinvolgenti ed «ai limiti del gioco», nella scuola secondaria di secondo grado questo strumento può adattarsi facilmente a ben altro tipo di esigenze.

La LIM, infatti, si presta ad essere utilizzata per presentazioni di contenuti anche complessi: si pensi, ad esempio, alla necessità di mostrare le relazioni fra un'opera d'arte, come il gruppo scultoreo dell'Apollo e Dafne di Bernini, con un'opera letteraria, le Metamorfosi di Ovidio.

## SCIENZE MOTORIE

Il crescente dibattito sul ruolo dell'Educazione fisica all'interno del sistema formativo italiano ha fatto emergere, tra le altre criticità riscontrate, che i mezzi e i metodi attualmente in uso durante le lezioni suscitano poco interesse negli studenti e, pertanto, sembrano essere poco efficaci dal punto di vista formativo (NASPE, 2009).

Proprio su questo la comunità scientifica che si occupa dei processi educativi connessi all'Educazione fisica e sportiva, da diverso tempo studia gli effetti dell'integrazione di specifici ausili tecnologici nel processo di insegnamento-apprendimento.

Si va evidenziando come l'utilizzo delle tecnologie digitali rappresenti un elemento di supporto significativo e valido nell'attività didattica dei docenti di Educazione fisica.

E' possibile classificare l'uso delle TIC da parte degli insegnanti di Educazione fisica in tre categorie: l'utilizzo delle più estese applicazioni in informatica (non specificamente progettate); l'utilizzo di software specifici relativi all'area; l'utilizzo di Internet.

TIC non specifiche per l'Educazione fisica.

Il personal computer: è legato al lavoro di insegnamento quotidiano e, quindi, il suo uso è diversificato tra i compiti di gestione, insegnamento e valutazione, pianificazione e tutoraggio, nonché la ricerca e lo sviluppo professionale.

Possiamo evidenziare l'elaborazione del progetto curricolare, programmi, strumenti di valutazione, la relazione annuale, la stesura di lettere, bilanci o inventari per la gestione del dipartimento.

La produzione di modelli per l'osservazione degli studenti, l'archiviazione dei dati degli studenti e l'elaborazione di diari di campo.

I programmi di editing grafico permettono l'elaborazione e la progettazione di elementi grafici per le unità didattiche o la progettazione di circuiti/percorsi per attività motorie e sportive.

La lavagna interattiva offre un supporto che aiuta alla spiegazione ed all'acquisizione dei relativi contenuti teorico-pratici ad esempio sull'orientamento in natura (uso della bussola e della mappa, itinerari contrassegnati).



L'uso della videocamera e del computer per registrare, mostrare e analizzare azioni, esercizi, coreografie, step, strategie nei giochi di squadra.

E' possibile utilizzare le nuove tecnologie informatiche, limitatamente ad alcune sue forme, per integrare i classici approcci formativi adoperati nel mondo delle attività motorie, proponendo l'utilizzo di specifici ausili tecnologici per la fase di valutazione dei gradi di abilità conseguiti dagli studenti.

L'educazione digitale è un tema centrale della strategia di apprendimento e insegnamento nella scuola e, in particolare in quella italiana.

Impegnarsi nell'uso creativo delle tecnologie digitali nel nostro insegnamento quotidiano e nel processo di valutazione, è una scommessa irrinunciabile.

Se del caso è possibile scegliere il percorso online, misto o in aula. Dobbiamo perseguire l'aspirazione (credendoci fermamente) che ogni educatore sia un educatore digitale e che tutto il personale docente sia supportato nell'uso appropriato della gamma completa delle tecnologie di apprendimento.

È utile pianificare gli approcci all'educazione digitale nella fase di progettazione del curriculum di istituto o del programma.

Considerare quali tecnologie digitali utilizzare durante la fase di progettazione (o riprogettazione) offre ai team del corso e del programma l'opportunità di adottare approcci di educazione digitale adatti al loro contesto particolare.

Gli strumenti digitali da utilizzare sono molteplici e si avvarranno di applicazioni web per creare documenti, presentazioni, blog, ecc. oppure siti web informativi per il supporto scolastico. Con la didattica laboratoriale gli studenti lavorano con i contenuti per generare un prodotto.

Per esempio, è possibile attivare laboratori sportivi per fare esaltare i valori dello sport come pratiche educative e laboratori espressivi per la realizzazione di spettacoli teatrali.

Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione possono ormai essere considerate strumenti indispensabili della didattica, perché facilitano alcuni processi ordinari di insegnamento-apprendimento e ne consentono di nuovi, ad alto valore motivazionale per la generazione degli studenti nati e cresciuti nell'era digitale.

La sfida che investe il sistema scolastico riguarda la preparazione del personale docente, ma prima ancora la necessità di evolvere da un modello didattico centrato sui contenuti da apprendere ad uno in cui sono centrali l'attività dello studente, la modulazione dei percorsi e la dimensione collaborativa (Sigalés e Mominò, 2004).

In questa prospettiva occorre imparare a valorizzare le TIC in ogni disciplina, anche in Educazione fisica.