

APPRENDERE IN CLASSE ATTRAVERSO IL BYOD

Chiara Beltramini e Mauro Sabella

PNSD - Piano Nazionale Scuola Digitale

27 ottobre 2015

PNSD #6

Sezione: Spazi e Ambienti per l'apprendimento

POLITICHE ATTIVE PER IL BYOD (BRING YOUR OWN DEVICE)

Risorse	a valere sull'azione "Ambienti per la didattica digitale integrata"
Strumenti	tavolo tecnico; linee guida; Protocolli in Rete; accordi territoriali
Tempi di prima attuazione	Dicembre 2015
Obiettivi misurabili	promozione di politiche BYOD nelle scuole; risorse destinate a livello locale e regionale, anche attraverso finanziamenti dedicati; numero di studenti raggiunti da politiche attive

La transizione verso il digitale della scuola prevede un solido investimento per la creazione di ambienti digitali negli spazi delle scuole, promuovendo al contempo una visione di "classe digitale leggera", perchè ogni aula sia quindi pronta ad ospitare metodologie didattiche che facciano uso della tecnologia.

La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD (Bring Your Own Device), ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato.

Perchè ciò sia possibile, occorre che le politiche

di BYOD affrontino con decisione diversi temi, che includano la coesistenza sugli stessi dispositivi personali di occasioni sia di didattica, sia per la socialità; la sicurezza delle interazioni e l'integrazione tecnica dei dispositivi personali con la dotazione degli spazi scolastici; l'inclusività e i modelli di finanziamento per quelli personali.

Come già avviene in altri paesi, occorre bilanciare l'esigenza di assicurare un uso "fluidico" degli ambienti d'apprendimento tramite dispositivi uniformi, che garantiscano un controllato livello di sicurezza, con la possibilità di aprirsi a soluzioni flessibili, che permettano a tutti gli studenti e docenti della scuola di utilizzare un dispositivo, o.

Gennaio 2018



DIECI PUNTI PER L'USO DEI DISPOSITIVI MOBILI A SCUOLA BYOD - BRING YOUR OWN DEVICE

1. OGNI NOVITÀ COMporta CAMBIAMENTI.

Ogni cambiamento deve servire per migliorare l'apprendimento e il benessere delle studentesse e degli studenti e più in generale dell'intera comunità scolastica.

2. I CAMBIAMENTI NON VANNO RIFIUTATI, MA COMPRESI E UTILIZZATI PER IL MIGLIORAMENTO DEI PROPRI SCOP.

Bisogna insegnare a usare bene e integrare nella didattica quotidiana i dispositivi, anche attraverso una loro regolamentazione. Proibire l'uso dei dispositivi a scuola non è la soluzione. A questo proposito ogni scuola adotta una Politica di Uso Accettabile (PUA) delle tecnologie digitali.

3. LA SCUOLA PROMUOVE LE CONDIZIONI STRUTTURALI PER L'USO DELLE TECNOLOGIE DIGITALI.

Fornisce, per quanto possibile, i necessari servizi e l'indispensabile connettività, favorendo un uso responsabile dei dispositivi personali (BYOD). Le tecnologie digitali sono uno dei modi per sostenere il rinnovamento della scuola.

4. LA SCUOLA ACCOGLIE E PROMUOVE LO SVILUPPO DEL DIGITALE NELLA DIDATTICA.

La presenza delle tecnologie digitali costituisce una sfida e un'opportunità per la didattica e per la cultura scolastica. Dirigenti e insegnanti attivi in questi campi sono il motore dell'innovazione. Occorre coinvolgere l'intera comunità scolastica anche attraverso la formazione e lo sviluppo professionale.

5. I DISPOSITIVI DEVONO ESSERE IN MEZZA, NON UN FINE.

È la didattica che guida l'uso competente e responsabile dei dispositivi. Non basta sviluppare le abilità tecniche, ma occorre sostenere lo sviluppo di una capacità critica e creativa.

6. L'USO DEI DISPOSITIVI PROMUOVE L'AUTONOMIA NELLE STUDENTESSE E NEGLI STUDENTI.

È in atto una graduale transizione verso situazioni di apprendimento che valorizzano lo spirito d'iniziativa e la responsabilità di studentesse e gli studenti. Bisogna sostenere un approccio consapevole al digitale nonché le capacità d'uso critico delle fonti di informazione, anche in vista di un apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

7. IL DIGITALE NELLA DIDATTICA È UNA SCELTA: STA AI DOCENTI INTRODURLA E CONDIVIDILA IN CLASSE.

L'uso dei dispositivi in aula, siano essi analogici o digitali, è promosso dai docenti, nei modi e nei tempi che ritengono più opportuni.

8. IL DIGITALE TRASFORMA GLI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO.

Le possibilità di apprendere sono ampliate, sia per la frequentazione di ambienti digitali e condivisi, sia per l'accesso alle informazioni e grazie alla connessione continua con la classe. Occorre regolamentare le modalità e i tempi dell'uso e del non uso, anche per imparare a riconoscere e a mantenere separate le dimensioni del privato e del pubblico.

9. RAFFORZARE LA COMUNITÀ SCOLASTICA E L'ALLEANZA EDUCATIVA CON LE FAMIGLIE.

È necessario che l'alleanza educativa tra scuola e famiglia si estenda alle questioni relative all'uso dei dispositivi personali. Le tecnologie digitali devono essere funzionali a questa collaborazione. Lo scopo condiviso è promuovere la crescita di cittadini autonomi e responsabili.

10. EDUCARE ALLA CITTADINANZA DIGITALE È UN DOVERE PER LA SCUOLA.

Formare i futuri cittadini della società della conoscenza significa educare alla partecipazione responsabile, all'uso critico delle tecnologie, alla consapevolezza e alla costruzione delle proprie competenze in un mondo sempre più connesso.

Laboratori nelle scuole

I laboratori informatici rimangono indispensabili per gli indirizzi di studio secondari che hanno attività connesse alla programmazione, al disegno tecnico CAD, alla grafica industriale o artistica, all'automazione industriale, alla contabilità, indirizzi in cui il computer è strumento specialistico di lavoro.

Dal laboratorio alla classe 2.0

DIDATTICA ASSISTITA DALLE
NUOVE TECNOLOGIE

Gli studenti e i docenti interagiscono con *tablet*, *netbook* o *smartphone* con modalità didattiche co-costruttive e cooperative, superando l'impostazione frontale della lezione e favorendo una didattica meno trasmissiva e più operativa.

Le tecnologie in classe

Nelle aule i *device*, più o meno sofisticati, non sono oggetto specifico di studio e approfondimento, ma accompagnano e caratterizzano gli apprendimenti su tutto l'arco delle discipline.



La connessione è indispensabile

La connessione di aula deve permettere la connessione della postazione lavagna LIM e dei *device* fissi o mobili, che vengono utilizzati al suo interno.



Quali strumenti?

LIM

DEVICES FISSI

DEVICES MOBILI

APP

...E?...

La LIM



L'aula deve essere dotata di una lavagna digitale (LIM) o *device* similare (schermi LCD e videoproiettori interattivi). Lo scopo è quello di gestire momenti di condivisione dei file sia in **funzione trasmissiva** (flussi digitali che supportano la spiegazione del docente anche in modalità frontale tradizionale), sia in **funzione collaborativa** (la superficie illuminata come momento di condivisione o scambio di lavori creati separatamente per gruppi o come strumento di interazione diretta tra docente e studente, o tra studenti).

Devices fissi



PC fissi, scanner, macchine fotografiche, stampanti

Vengono usati per compiti specifici soprattutto legati alla produzione di contenuti e di documentazione multimediale

Devices mobili



PC portatili, miniportatili (netbook, ultrabook, chromebook), tablet

Utilizzati secondo le modalità di lavoro stabilite e coordinate dal docente. I *device* mobili possono essere impiegati in rapporto 1:1 (*un device per ogni alunno*) o in rapporto inferiore qualora si opti per modelli che prevedono la distribuzione dei compiti.



Le app



Le *app* sono una soluzione efficacissima per la scuola, anche a fronte delle numerose offerte gratuite o a prezzi contenuti. In classe diviene possibile costruire un documento, un testo, sviluppare operazioni logiche o analizzare un'immagine tramite servizi *cloud*, strutturare mappe efficaci e immediate e realizzare slide animate e accattivanti; poter disporre di tutte le funzionalità e i vantaggi di un *Google drive* o manipolare e lavorare su immagini e foto.

Non solo
tecnologia...

Libri

Fogli

Quaderni

Cartelloni

Colori

Gomme Matite

Colla

Difficoltà: Carattere eterogeneo dei dispositivi

E' opportuno prevedere già in classe un'eterogeneità di *devices* come elemento costitutivo. Questa eterogeneità può in alcune fasi portare ad alcune problematiche, non sempre facilmente risolvibili, ma costituisce un modello che riproduce la realtà esterna all'aula con la quale gli alunni e i docenti hanno e avranno continuamente a che fare. Questa eterogeneità favorisce un approccio flessibile e non rigidamente legato a un sistema operativo, aiutando i discenti a ragionare sulle varie funzionalità e a ricercare soluzioni



Una nuova didattica

Ci deve essere un ripensamento della didattica in senso più costruttivista, in cui si privilegi il processo di apprendimento, l'esperienza, il saper fare.



Un nuovo docente



Il ruolo del docente diviene principalmente di preparazione, osservazione, stimolo e accompagnamento didattico e non di diffusione lineare e unidirezionale dei contenuti. I docenti devono cercare una didattica più cooperativa e più attenta al saper fare, al costruire, al rielaborare, allo sperimentare, al cercare soluzioni.



Un nuovo alunno

Gli alunni devono essere protagonisti del proprio processo di apprendimento.



Nuove competenze

Indicazioni Nazionali 2012

Necessaria attenzione alle competenze digitali, declinate come il *“saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell’informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione”*. Questa competenza implica necessariamente *“abilità di base nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC)”* come *“l’uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet”*.

Grazie per l'attenzione

Chiara Beltramini