

Articolo tratto dal numero n.70 febbraio 2017 de <http://www.lascuolapossibile.it>

Dispositivi a Disposizione

Il BYOD: "Porto il mio dispositivo" in classe

Scuola & Tecnologia - di Palumbo Stefania



Eccomi a descrivere e ad analizzare un'altra esperienza vissuta in quest'anno scolastico, considerando i pro e i contro.

Nel PNSD (Piano Nazionale Scuola Digitale), nell'azione 6 si legge testualmente: **"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"**.

Nel rispetto dei principi di una didattica che possa definirsi effettivamente inclusiva, è fondamentale che gli alunni con difficoltà di apprendimento possano usare le nuove tecnologie senza viverle come "strumenti di separazione dagli altri" e nel contempo che gli altri non abbiano motivo di porre l'accento sulla necessità e/o privilegio dei primi, pertanto ho sempre fatto in modo che ciò che vale per uno vale per tutti, pur tenendo presente la necessità di compensare chi ha un bisogno educativo speciale.

A tal proposito, già in altri cicli, ho invitato gli alunni a portare in classe il proprio pc, tablet o cellulare, ma mi accorgevo di essere una dei pochi e di proporre tale esperienza in modo sporadico e occasionale.

Quest'anno, in accordo con il team di classe, si è deciso di provare a far portare ai ragazzi il proprio dispositivo, nel giorno della settimana in cui si avvicendano tutte le insegnanti durante le otto ore di scuola. All'inizio sono state concordate con i genitori - il cui aiuto e sostegno sono risultati essenziali - alcune regole, trascritte in una lettera di intenti, con spiegazioni ed impegni.

Prima regola: **il dispositivo durante la ricreazione deve essere riposto in un armadio o altro luogo sicuro e pertanto non**

va usato.

Seconda regola: **l'uso del dispositivo è esclusivamente legato alla didattica e sono vietati giochi, foto o altre attività non autorizzate dai docenti.**

Il mio Istituto è dotato sia di rete cablata che di WIFI che copre tutte le classi della scuola primaria e pertanto si è provveduto a porre i necessari limiti per l'accesso a siti non protetti, in modo da evitare ogni problematica in merito. In particolare, impostando il DNS (Domain Name System, sistema utilizzato per la risoluzione di nomi dei nodi della rete, in inglese host, in indirizzi IP e viceversa) di un servizio esterno, gratuito oppure a pagamento, si ottiene un filtraggio degli indirizzi che può evitare una buona parte dei siti indesiderati, secondo categorie definibili o predefinite. Il più famoso servizio che fornisce DNS, gratuito e per navigare in Internet con una certa sicurezza, è l'OpenDNS. I server sono relativi agli indirizzi numerici che bisogna impostare per la connessione di rete usata al fine di navigare.

Oltre ad una buona connettività, ad una navigazione protetta e ad una adeguata predisposizione per assicurare una gestione responsabile da parte degli alunni, con il coinvolgimento delle famiglie, occorre che i dispositivi siano funzionanti con le applicazioni consigliate dai docenti, dando per certa la conoscenza pratica dei sistemi operativi da parte degli stessi insegnanti. Spesso, infatti, mi ritrovo a gestire differenti tablet che operano con sistema android o iOS, a volte già scarichi o con batterie che durano molto poco; altre volte le memorie sono piene e non lasciano scaricare alcune applicazioni o le operazioni di download variano molto in termini cronologici a seconda del tipo e della potenzialità del device. La conseguenza è che i bambini possono incappare in attese più lunghe prima che l'applicazione ricercata venga scaricata.

Nella giornata concordata con **Duolingo** impariamo l'inglese tramite un gioco a punti, accediamo alla piattaforma di classe **Edmodo**, scriviamo su **Padlet**, rivediamo i **video**, giochiamo con **esercizi interattivi** didattici ritrovati su internet e **navighiamo su Code.org**, per completare i livelli degli esercizi di Coding (in informatica la stesura di un programma, cioè di una di quelle sequenze di istruzioni che, eseguite da un calcolatore, danno vita alla maggior parte delle meraviglie digitali che usiamo quotidianamente). Prossimamente attiveremo anche la ricerca su internet perché gli alunni ne hanno fatto unanime e ripetuta richiesta.



Riporto un testo degno di essere apprezzato e che fa da sintesi: *"L'utilizzo delle nuove tecnologie non è quindi da pensare in modo 'cinematografico', come potenziamento delle possibilità visive e interattive. Va proposto come una gamma di strumenti fondamentali per favorire determinate operazioni cognitive che inducano a mettere in campo abilità precise e a sviluppare competenze fondamentali come lo sviluppo di un pensiero critico e selettivo all'interno di una sempre crescente abbondanza di informazioni [...]. Le tecnologie, pur velocizzando e rendendo immediate molte operazioni, diventano strumenti che costringono l'allunno a 'fare fatica' nell'applicarsi in modo significativo con un approccio esperienziale e non solo teorico, a risolvere problemi e a diventare creativi"* (Benassi, Bondi, 2013).

Resta un'ultima domanda da porsi in questo articolo, quanto meno nel rispetto del titolo: **se non tutti hanno il proprio dispositivo?**

Ritengo che i bambini abituati a lavorare in gruppo ed a cooperare non si pongono alcun problema nel condividere un solo dispositivo, lavorando in due o anche in tre, anzi spesso lo preferiscono.

Stefania Palumbo, insegnante e Animatore Digitale, IC Via del Calice Roma

Sitografia:

<http://www.forumpa.it/scuola-istruzione-e-ricerca/come-attuare-il-modello-bring-your-own-device-a-scuola>

<https://sites.google.com/a/g.istruzioneer.it/byod/home/introduzione---roberto-bondi>

<http://www.istruzioneer.it/wp-content/uploads/2013/05/Benassi-Bondi-6-2013.pdf>

