



n.1 - 2020

In questo numero

Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?

di Antonio Fini

Questo numero di Bricks esce in piena "emergenza epidemiologica" per il coronavirus COVID-19.

Non è un particolare secondario, perché nella settimana del 24 febbraio l'atteggiamento dell'opinione pubblica ma anche del mondo della scuola verso le tecnologie didattiche sembra miracolosamente aver virato da una generale sfiducia, se non ostilità, verso le "meravigliose sorti" della didattica online.

Raggiungere gli studenti, durante un periodo di sospensione delle lezioni che, in alcune regioni, si prolungherà almeno per due settimane, sembra diventato il tema portante dei media.

Si moltiplicano interviste a dirigenti e docenti e servizi giornalistici sulle scuole che, in qualche modo, si sono attrezzate per tenere connessi gli studenti. Lo stesso Ministero dell'Istruzione annuncia misure e incentiva queste pratiche.

Solo poche settimane fa, invece, il pensiero dominante sembrava quello "apocalittico", centrato sui possibili danni procurati dall'uso intensivo delle tecnologie e, in particolare, gli allarmi sulla "dipendenza" dagli schermi.

Dove sta la verità?

Probabilmente, come sempre, sta nel mezzo!

Anche nel dibattito internazionale, infatti, si oscilla tra chi pensa che gli smartphone abbiano "distrutto" un'intera generazione di giovani (il riferimento è al lavoro di Jean Twenge "[Have Smartphones Destroyed a Generation?](#)") e le più recenti posizioni dubitative espresse in un [articolo](#) di Lydia Denworht (apparso anche in versione italiana sul numero di febbraio 2020 della rivista "Le Scienze") nel quale si formulano ipotesi diverse, meno apodittiche, sul reale impatto dell'uso dei dispositivi mobili sul benessere degli adolescenti.

Nel panorama italiano, è di sicuro rilievo la ricerca sul "[benessere digitale](#)" dell'Università di Milano-Bicocca, arricchita dalla recente pubblicazione del volume a cura di Marco Gui "[Benessere digitale a scuola e a casa](#)".

Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?

Nel mondo della scuola, tuttavia, qual è la situazione?

L'ultima "notizia" concreta risale infatti al 2018, con la pubblicazione del cosiddetto "decalogo", ovvero "[Dieci punti per l'uso dei dispositivi mobili a scuola BYOD - Bring your own device](#)" da parte dell'allora MIUR. Un documento in qualche modo "anomalo", voluto dalla Ministra dell'epoca, al quale non è seguito alcun provvedimento formale, né la pubblicazione del più articolato rapporto realizzato dalla commissione ministeriale, della quale chi scrive era tra i componenti.

Cosa sarà mai accaduto, nelle scuole, in questo lasso di tempo?

Questo numero di Bricks vuole, come nello stile della rivista, raccontare alcune esperienze sul campo, senza pretesa di dare risposte definitive alla dicotomia, tuttora presente, tra chi pensa che sia meglio evitare l'uso *tout court*, magari ricordando l'esempio francese della ([più presunta che reale](#)) "proibizione" all'uso degli smartphone nelle scuole, e chi invece vede comunque non soltanto qualche opportunità ma anche, in qualche modo, una necessità educativa nel parlare (e praticare) un uso consapevole, con regole condivise e nell'ottica sia dello sviluppo di competenze che di auto-regolazione nell'utilizzo di ogni tipo di tecnologia, a casa e a scuola.

Più in dettaglio, in questo numero, troverete i seguenti articoli:

Andrea Raciti parla, riferendosi agli smartphone nelle mani di bambini e ragazzi, di "una vera e propria emergenza educativa". E' la scuola che deve educarli ad un uso consapevole. Ma come si fa a educare a un utilizzo consapevole dello smartphone se in classe lo si tiene chiuso in una cassetta?

Giulia Caminada esplora l'ambito delle materie letterarie in una scuola media: narrazione fotografica (professionale) e riscrittura dei Promessi Sposi in due articoli illuminanti e di grande ispirazione.

Luca Botturi propone entusiasmati progettualità che sconfinano nell'ambito cinematografico, fino ad arrivare al Festival del Cinema di Locarno, con l'iniziativa "One-frame Movie: quattro percorsi per proporre lo smartphone come strumento creativo in classe."

Roberto Sconocchini, maestro in una scuola primaria, ricorda quando portava in classe, da casa, il suo pesante computer e ne confronta le caratteristiche con quelle di un odierno smartphone mille volte più potente. Poi ci offre una carrellata di strumenti che permettono di usare lo smartphone per raccontare, per test e quiz, per la realtà virtuale e aumentata.

Alfonso D'Ambrosio ci aveva già raccontato come i sensori di cui lo smartphone è dotato lo rendono uno strumento prezioso per l'insegnamento e lo studio della fisica, materia che insegnava fino a quest'anno quando è divenuto un DS. In questo articolo ci parla ancora dell'uso dello smartphone, abbinato a una termocamera, per attività di laboratorio relative alla Scienza del calore.

Valeria Lombardi e **Valeria Pancucci** sono due insegnanti di Lettere in Secondarie di primo grado, l'una in provincia di Caserta, l'altra in provincia di Brescia che collaborano, e fanno collaborare i propri allievi, a

distanza. Qui ci raccontano una caccia al tesoro tramite QR Code organizzata per due delle loro classi. Ovviamente con uso dello smartphone.

Marialuisa Suizzo, Alessandra Di Falco e Antonella Cuntreri sono docenti in una scuola primaria di Ragusa. Hanno chiesto ai loro studenti di quinta di creare, in gruppo ed in modalità cooperativa, una storia ambientata in alcune Regioni italiane e successivamente di animarla producendo un video. Lo smartphone è stato uno strumento indispensabile.

Francesca De Vitis riflette su un'esperienza condotta da due docenti in una scuola dell'infanzia di una piccola città pugliese, recentemente ristrutturata con installazione di LIM. Le attività didattiche della scuola dell'infanzia sono centrate prevalentemente sullo svolgimento di attività manipolative, ma anche la LIM (e lo smartphone) richiedono la manualità del *touch*. Ed ecco, in parallelo, i mattoncini Lego e quelli virtuali della App Lego.

Rosa Agneta e Elisabetta Caputo, docenti della Secondaria di primo grado, presentano un'esperienza di digital cooperative learning con l'uso di Kahoot!. Il cellulare multimediale come strumento per effettuare una verifica interdisciplinare di matematica e geografia.

Flavia Giannoli, insegnante liceale, dopo un'introduzione alle classi OBS, Open-BYOD-Flipped, basate su un ambiente di eLearnig, sui dispositivi mobili degli studenti e sull'uso di risorse educative aperte, racconta quattro diverse esperienze concrete. Ne conclude che i dispositivi mobili sono una grande opportunità.

Carmelina Maurizio e Marina Porta presentano un'esperienza di uso degli smartphone per l'insegnamento dell'inglese in una scuola serale a indirizzo commerciale di Torino, con un target adulto e una forte presenza di non italiani, con una pluralità di lingue madri. "L'esperienza - scrivono - attesta che lo smartphone può essere a tutti gli effetti un valido strumento didattico".

Aurora Mangiarotti e Rosangela Mapelli ci raccontano un uso del cellulare come laboratorio ubiquo e a disposizione di tutti per sperimentare ed imparare la scienza, e ci suggeriscono 3 app per apprendere giocando le scienze, in particolare fisica biologia, in modalità anche molto interattive con l'ambiente fisico circostante.

Pietro Alviti, come altri in questo numero, affronta l'uso dello smartphone in classe nella migliore delle modalità del 'giusto mezzo', che tra il Diavolo e l'acquasanta sceglie di puntare sugli allievi che diventano loro "gli insegnanti, i tutori dei docenti, i tecnici da chiamare in caso di difficoltà, gli innovatori da stimolare."

David Del Carlo insegna storia e filosofia in un liceo. Ai suoi studenti ha fatto realizzare una mostra multimediale in realtà aumentata. L'utilizzo dello smartphone è risultato indispensabile in ciascuna fase dell'attività.

Lia De Marco presenta un'altra esperienza liceale "Filosofare BYOD" proposta da alcuni anni agli studenti di terza, quarta e quinta. L'esperienza ha evidenziato che è possibile l'implementazione di nuovi modi di

Gli smartphone in classe: nemici o strumenti di apprendimento?

apprendimento interattivo e trasversale basata sulla cooperazione con i compagni e gli insegnanti, utilizzando i più svariati strumenti.

Come sempre le nostre rubriche.

Competenze e certificazioni

Giovanni Adorni, Pierfranco Ravotto, Angelo Rizzo e Angela Maria Sugliano presentano l'iniziativa AICA Digital Academy. Una proposta che intende coinvolgere scuole, enti e associazioni su tutto il territorio italiano in attività di consulenza e di formazione per lo sviluppo delle competenze digitali. Per la scuola il progetto intende strutturare percorsi di formazione e certificazione che combinino i syllabi ECDL/ICDL per quanto riguarda le *skill* tecnologiche con quell' EPICT per il versante pedagogico.

Progetti europei

Eleonora Pantò e Alberto Barbero, dell'associazione DSchola, presentano i risultati di Multinclude, un progetto rivolto all'inclusione che ha raccolto e analizzato 72 iniziative sul tema dell'inclusione educativa. Chi vuole può liberamente accedere al MOOC che è stato prodotto.

Dalla rete

Francesca Palareti ci parla di storytelling, di visual storytelling e ci presenta Steller, una app per smartphone e tablet che consente la narrazione didattica del territorio e molto altro ancora in modo semplice e intuitivo, valorizzando capacità grafiche e creatività.



Antonio Fini

e-mail: antonio.fini@gmail.com

Dirigente scolastico, dottore di ricerca in Telematica e Società dell'informazione, condirettore di Bricks. Ha collaborato con il MIUR alla stesura del PNSD e ha partecipato al gruppo di lavoro ministeriale sull'utilizzo dei dispositivi personali a scuola.