BRICKS | TEMA

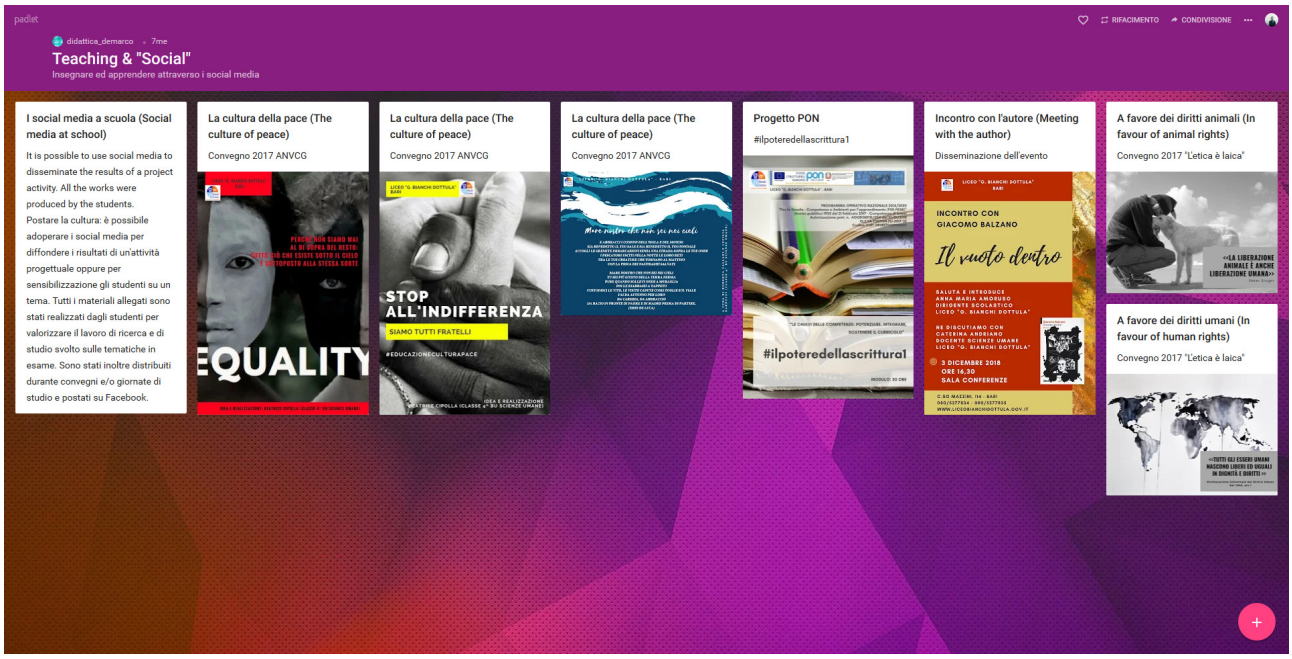
# Filosofare BYOD. Come usare con successo lo *smartphone* in classe

*a cura di:*
Lia De Marco

# approccio BYOD, filosofia, uso dello smartphone a scuola

## Introduzione

Questo articolo presenta l'esperienza didattica condotta nelle classi 3^, 4^ e 5^ BU indirizzo Scienze Umane del Liceo "G. Bianchi Dottula" di Bari a partire dall'anno scolastico 2016-2017 sino ad oggi. **Il percorso, basato sulla combinazione dei metodi della ricerca-azione e dell'insegnamento euristico, consiste nella trattazione di tematiche filosofiche in un'ottica trasversale e interdisciplinare attraverso un mirato approccio BYOD.** In un momento storico in cui la discussione sull'educazione alla cittadinanza digitale è di estrema attualità, e l'uso dello *smartphone* (anche a scuola) sembra troppo problematico, la narrazione di tali buone pratiche potrebbe contribuire alla condivisione di esperienze didatticamente efficaci.




## Il Piano Nazionale Scuola Digitale, il BYOD e la riduzione del *social-divide*

Il PNSD propone nuove azioni per stimolare le scuole ad una seria progettualità e alla costruzione pianificata di ambienti di apprendimento e di innovazione didattica, a favore della connettività e, non da ultimo, del BYOD (*Bring Your Own Device*).

Proprio l'azione #6 del Piano trasforma le "vecchie" classi in ambienti per la didattica digitale integrata, previa la presenza di una adeguata connessione e di dispositivi personali degli alunni (e non solo della scuola): "La scuola digitale, in collaborazione con le famiglie e gli enti locali, deve aprirsi al cosiddetto BYOD, ossia a politiche per cui l'utilizzo di dispositivi elettronici personali durante le attività didattiche sia possibile ed efficientemente integrato"[1].

[1]Cfr. http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale; http://www.scuola-digitale.it/.

**Non a caso il MIUR ha introdotto il *curriculum* di educazione civica digitale, che prevede infatti interventi di accompagnamento per la promozione dell'educazione ai media, nonché alla cultura e alla creatività digitale.**

## L'esperienza didattica: obiettivi, fasi di lavoro, tempi e spazi

Esattamente in questa prospettiva è stata pianificata l'esperienza didattica "Filosofare BYOD" per gli studenti delle classi 3^, 4^ e 5^ BU (indirizzo Scienze Umane) del Liceo "G. Bianchi Dottula" di Bari a partire dall'anno scolastico 2016-2017 sino ad oggi.

Il *working-team* ha avviato un percorso di ricerca e di riflessione (corroborato dal metodo euristico-partecipativo e finalizzato alla ricostruzione documentata del processo di ricerca-azione) su taluni snodi filosofici, in un'ottica chiaramente interdisciplinare, attraverso l'utilizzo e l'applicazione di un mirato approccio BYOD.

In linea con tale prospettiva, l'esperienza didattica in oggetto intende raggiungere i seguenti obiettivi generali:

- Formare gli studenti attraverso un approccio critico-problematico;
- Pensare alle diverse forme di conoscenza (in particolare, quelle filosofiche);
- Esercitare un controllo critico delle tecnologie multimediali.

Il conseguimento di tali obiettivi è stato possibile mediante la concertazione di variegate attività progettuali (svolte in classe con gli studenti), di cui è opportuno presentare una specifica descrizione (cfr. Tabella 1).

| Tabella 1<br>Spiegazione delle attività svolte | | |
|---|---|---|
| **Num.** | **Attività** | **Descrizione** |
| **1** | **Introduzione alla filosofia** | In un primo approccio allo studio della filosofia, questa attività è stata svolta secondo un'impostazione ludica al fine di suscitare curiosità negli studenti. Gli studenti sono stati divisi in gruppi. Ogni gruppo ha ricercato per mezzo dello *smartphone* materiale utile per rispondere alle seguenti domande:<br>1. Che cos'è la filosofia?;<br>2. Ricercare i nomi di quattro importanti filosofi e le loro date di nascita e di morte;<br>3. Cerca tre citazioni di alcuni importanti filosofi da commentare;<br>4. Cerca cinque parole-chiave della filosofia da spiegare.<br>Ad ogni risposta è assegnato un punteggio sino ad un massimo di 20 punti complessivi, da trasformare in valutazione decimale, secondo la seguente scansione: 1) 0-2 punti; 2) 0-2 punti; 3) 0-6 punti; 4) 0-10 punti. I criteri utilizzati per assegnare il punteggio sono stati: correttezza dei contenuti; autonomia di ricerca; rielaborazione personale; capacità argomentativa. Durante questa attività, il docente ha segnato sulla lavagna/LIM le parole-chiave emerse e intorno ad esse ha organizzato le lezioni di introduzione alla filosofia. |
| **2** | **Dossier di studio e di ricerca<br>- La concezione del tempo nella filosofia** | Esempio di lavoro svolto dagli studenti in classe è l'attività "La concezione del tempo nella filosofia". Si tratta di un caso specifico di studio e di ricerca per il recupero delle conoscenze e l'implementazione delle relative competenze. È stato prodotto un apposito fascicolo su *Padlet*, che il docente ha utilizzato per stimolare lo studio autonomo degli studenti. |
| **3** | **Filosofare per confronti** | Questo percorso di lavoro ha avviato un processo di ricerca interdisciplinare su alcuni snodi filosofici, considerati fondamentali per la preparazione dell'Esame di Stato, attraverso l'approccio BYOD.<br>Le discipline coinvolte sono state: filosofia, lingua e cultura italiana e straniera, arte, storia, scienze umane (psicologia, pedagogia, sociologia, antropologia). Sono stati esaminati i seguenti argomenti: famiglia, società, rapporto tra uomo e natura, Occidente e Oriente in confronto, rapporto tra uomo e Dio, inconscio, amore. È stato creato un dossier di documenti su *Padlet*. |

| | | |
|---|---|---|
| **4** | **Teaching & Social** | I contenuti multimediali possono essere utilizzati in campo didattico con lo scopo di promuovere e diffondere i risultati. I *social media* agiscono come cassa di risonanza per amplificarne gli effetti. Riportiamo di seguito alcuni esempi.<br>Alcuni studenti hanno lavorato sul tema dell'immigrazione nell'area mediterranea e hanno creato post di Facebook con testi dello scrittore Erri De Luca, invitato a tenere una *lectio magistralis* nella nostra scuola; mentre altri studenti hanno realizzato due manifesti per la campagna di sensibilizzazione.<br>Gli studenti di un'altra classe hanno partecipato, come relatori, al Convegno 2017 "L'etica è laica", tenutasi presso l'Università di Bari, e hanno creato cartoline di sensibilizzazione sul tema dell'etica dei diritti umani e animali. Questo materiale è stato stampato e consegnato al pubblico durante lo stesso convegno. |

Il lavoro è stato svolto secondo un'organizzazione precisa, prevista sin dall'inizio, sotto la costante supervisione della docente, che ha rappresentato un chiaro riferimento metodologico per la ricerca dei materiali, la loro selezione e rielaborazione (cfr. Tabella 2).

**Tabella 2**
**Ricerca, selezione e rielaborazione dei materiali**

| Num. | Attività | Fasi | Tempi | Spazi |
|---|---|---|---|---|
| **1** | **Introduzione alla filosofia** | *Brainstorming*. Definizione delle squadre.<br>Avvio del gioco di squadra.<br>Selezione-ricerca degli argomenti.<br>Rispondere alle domande.<br>Socializzazione-confronto dei risultati.<br>Assegnazione del punteggio. | 5 ore | Classe |
| **2** | **Dossier di studio e di ricerca**<br>**- La concezione del tempo nella filosofia** | Creazione di un *dossier* di documenti su *Padlet*.<br>Spiegazione in classe dell'argomento attraverso *Padlet*.<br>Studio autonomo dei documenti da parte degli studenti.<br>Socializzazione-confronto dei risultati. | 12 ore | Classe |
| **3** | **Filosofare per confronti** | Organizzazione del lavoro in gruppi.<br>Scelta dei prodotti finali (PPT, saggi, ecc.).<br>Identificazione delle discipline coinvolte.<br>Selezione-ricerca degli argomenti.<br>Sviluppo multimediale dei prodotti finali.<br>Creazione di un *dossier* di lavori su *Padlet*. | 20 ore | Classe |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **4** | **Teaching & Social** | Partecipazione a seminari/convegni.<br>Approfondimento delle questioni relative.<br>Organizzazione di lavori da realizzare.<br>Elaborazione di materiale multimediale "social" per la diffusione (poster, post su Facebook, cartoline). | 10 ore | Classe |

Fondamentale è stato il supporto multimediale, attraverso l'impostazione della piattaforma di lavoro.

## Procedure, metodi e strumenti didattici

Le procedure utilizzate per condurre il percorso sono state integrate in un *setting* ben strutturato; non è infatti possibile attuare un modello BYOD in forma approssimativa. La multimedialità utilizza non a caso linguaggi integrati. **Un esempio interessante a cui ci siamo ispirati è stato quello delle classi *mixed mobile*: in esse si integrano i dispositivi della scuola con i dispositivi degli alunni, portati in classe all'occorrenza, diventando ambienti per la didattica digitale integrata.**

Ma cosa serve davvero per poter strutturare un preciso *setting* di BYOD-*teaching* a scuola?

Gli strumenti tecnici necessari per realizzare l'esperienza sono stati vari per numero e per tipologia: PC portatili, *tablet*, *smartphone*, rete *wireless*, stampante, LIM, scanner, ambienti *cloud*, multipiattaforma *Nearpod, software* libero per LIM *Openboard,* applicazione *Padlet*. Nello specifico, è interessante evidenziare le enormi potenzialità delle ultime applicazioni elencate: *Nearpod è* un servizio del *web*, una *free* multi-piattaforma che consente la condivisione di contenuti con gli studenti e la preparazione di lezioni interattive; *OpenBoard* è un *software* libero multi-piattaforma (nato come *fork* da *Open-Sankorè* nel 2013) per lavagne interattive multimediali (LIM) compatibile con qualsiasi proiettore o dispositivo di puntamento; *Padlet* è letteralmente "carta per il *web*" e "muro virtuale", ovvero un'app per pc, *tablet* e *smartphone* che necessita solo di una semplice e veloce registrazione per essere utilizzata.

**Gli studenti sono stati coinvolti in un percorso laboratoriale che li ha visti decisamente protagonisti del mondo scolastico.** In tale ottica, sono state adottate metodologie didattiche riferibili al *cooperative learning*, al *learning by doing* e al *problem solving*, attraverso un processo di apprendimento esperienziale[2] in un'ottica di *media education* caratterizzata da un approccio dinamico che contempli al tempo stesso la partecipazione creativa, dell'educare con i *media*, e la comprensione critica, dell'educare ai *media*[3].

## Risultati dell'esperienza e loro trasferibilità

**L'esperienza ha evidenziato che è possibile (e necessaria) l'implementazione di nuovi modi di apprendimento interattivo e trasversale: non si ascolta passivamente la lezione del docente e poi la si ripassa sul manuale, ma si coopera con i compagni e gli insegnanti, utilizzando i più svariati strumenti per consentire la riduzione del *social-divide*.**

Le nuove tecnologie si rivelano strumenti carichi di una valenza altamente performante: usando il loro dispositivo, gli studenti sono ancora più protagonisti del proprio processo educativo, per un apprendimento indipendente, una volta fornito il *know-how* adeguato.

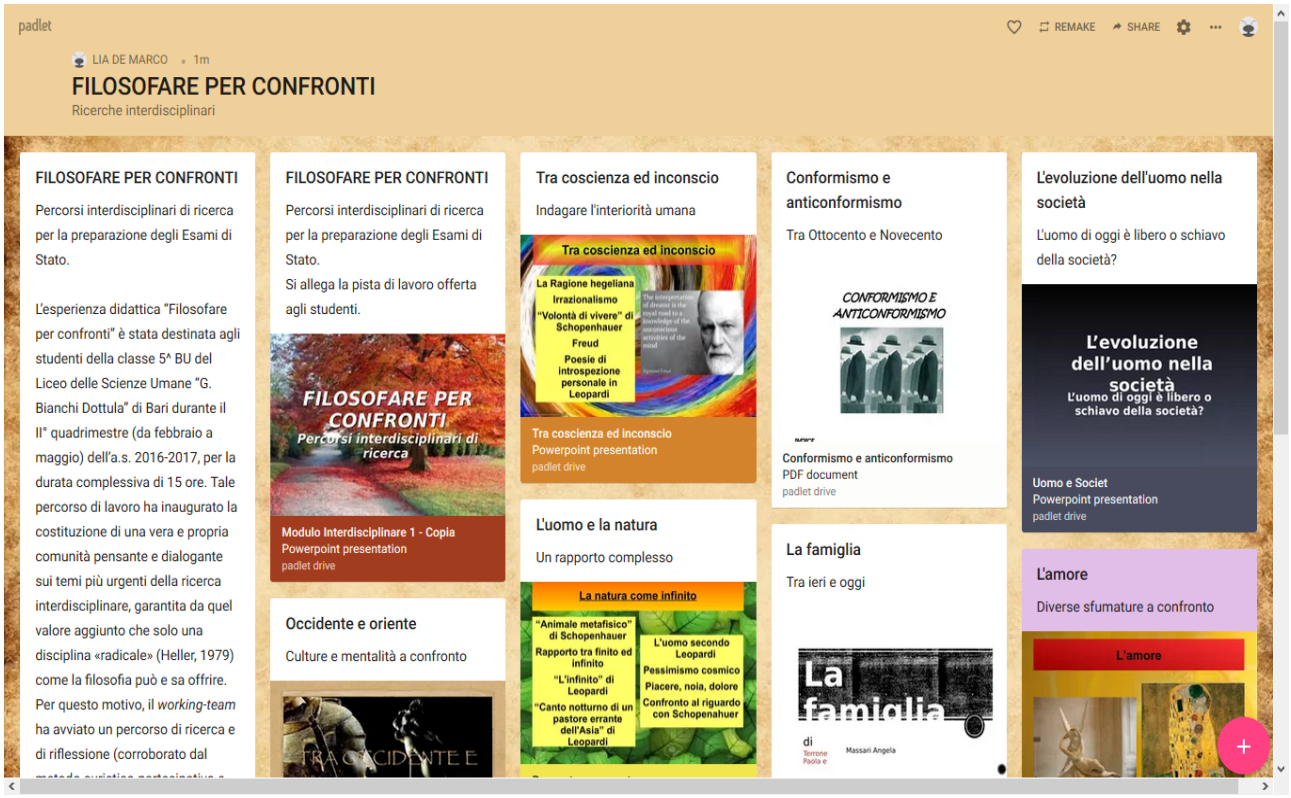
Risultati finali del percorso avviato sono stati i prodotti realizzati dagli studenti (cfr. Tabella 3), visibili ai seguenti *link*:

---

[2] Trinchero R. e Robasto D. (2013), *Una premessa di metodo.* In A. Parola, A. Rosa e R. Giannatelli (a cura di), *Media, linguaggi e creatività. Un curricolo di media education per la scuola secondaria*, Trento, Erickson.

[3] Buckingam D. (2006), *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Trento, Erickson.

| Tabella 3<br>Prodotti conclusivi | | |
|---|---|---|
| **Num.** | **Attività** | **Link** |
| **1** | **Introduzione alla filosofia** | https://padlet.com/didattica_demarco/fx6grwdbv060 |
| **2** | **Dossier di studio e di ricerca - La concezione del tempo nella filosofia** | https://padlet.com/lia_demarco72/ivpffqoz68xj |
| **3** | **Filosofare per confronti** | https://padlet.com/lia_demarco72/xqt81sbsj1y6 |
| **4** | **Teaching & Social** | https://it.padlet.com/didattica_demarco/876o6t0dolpl |




**La valutazione ha evidenziato risultati positivi, poiché gli studenti si sono sentiti liberi di utilizzare le loro abilità tecnologiche anche a scuola.** Gli strumenti informatici, tecnologici e multimediali sono diventati pertanto strumenti formidabili di implementazione della sensibilità e dell'intelligibilità umana. Strumenti utilissimi per la ricerca immediata delle fonti, per la loro conseguente selezione e valutazione, nonché rielaborazione personale, che forniscono inoltre un forte impatto grafico teso alla valorizzazione del lavoro svolto, garantendo al prodotto finale un valore aggiunto. Si è rivelata dunque un'ottima esperienza, da replicare costantemente in ogni anno scolastico ed allargare ad altre classi.

## Documentazione del processo e strumenti di valutazione

Il processo di apprendimento/insegnamento sviluppato attraverso l'approccio BYOD è stato documentato mediante lo strumento metodologico della scheda di valutazione complessiva delle competenze (cfr. Scheda n. 1), di impianto semplice, ma comunque completa dei necessari indicatori, per verificare il clima relazionale del gruppo di lavoro, il grado di *cooperative learning*, di *scaffolding e* di *problem solving* conseguito, le competenze digitali e quelle metodologiche di ricerca/studio.

| **Scheda n. 1** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Scheda di valutazione complessiva delle competenze** | | | | | **A** Livello avanzato<br>**B** Livello intermedio<br>**C** Livello base<br>**D** Livello iniziale |
| | Nome studente | Ha padronanza della lingua italiana tale da comprendere ed esprimere le proprie idee, da adottare un registro linguistico appropriato. | Usa con consapevolezza le tecnologie della comunicazione per ricercare e analizzare le informazioni, per selezionare quelle attendibili. | Possiede un patrimonio di conoscenze di base ed è allo stesso tempo capace di impegnarsi in nuovi apprendimenti. | Orienta le proprie scelte in modo consapevole. Si impegna per portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri. |
| 1 | | | | | |
| ... | | | | | |

**Le osservazioni sistematiche sono state condotte secondo specifici indicatori di competenza: l'autonomia, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità, la consapevolezza.**

Tale valutazione complessiva delle competenze si è trasformata in una votazione numerica (espressa in decimi), che ha contribuito alla elaborazione della media scolastica di fine anno.

## La "sfida" della didattica digitale

I media non sono solo veicoli, ma "ambienti del sapere, del saper fare, dell'essere, del sentire; dunque agenti di una sensibilità culturale, sociale e esistenziale"[4].

**Le nuove tecnologie non rendono affatto pigri gli studenti ma sono in grado di impegnarli in un processo di apprendimento di tipo situazionale.** L'aspetto importante è che i media fanno parte del mondo dei ragazzi, rappresentano la loro conoscenza di base e di questo la scuola deve tener conto. **Come potrebbe dialogare con il mondo di oggi una scuola che non sapesse, che non volesse utilizzare**

[4] Maragliano R. (2000), *Tre ipertesti su multimedialità e formazione*, Roma-Bari, Laterza, p. 47.

**ciò che la tecnologia offre allo sviluppo della conoscenza e della coscienza degli individui e dei gruppi?** E come potrebbe la scuola di oggi non entrare a fare parte di questa nuova società dell'innovazione?

La didattica digitale può consentire alla scuola di accogliere questa "sfida" e attivare attraverso di essa una lungimirante prospettiva di stimolo dell'intelligenza degli studenti. In questa dimensione inevitabilmente *multitasking* e *multilevel*, entra in gioco la didattica digitale. Diventa in tal modo possibile indirizzare le intelligenze degli studenti e personalizzare in modo specifico il percorso da trattare e/o il materiale da strutturare. Lo stesso Gardner introduce l'uso della multimedialità come strumento di una didattica capace di differenziare l'insegnamento, per l'individuazione del *curriculum*, degli argomenti per gli studenti, e per la capacità di padroneggiare il sapere in diversi modi[5].

In una società *mediatizzata* (come quella attuale) - caratterizzata da flussi ininterrotti di informazioni che si accavallano e spesso si contraddicono - la possibilità, per ciascuno, di creare una chiara visione dei fatti servendosi solo di argomenti razionali, garantirebbe un'educazione personalizzata. È una evidente questione di esercizio al pensiero critico e di educazione responsabile alla cittadinanza digitale, che dall'analisi dei dati arriva alla valutazione degli stessi, con un'ampia ricaduta in termini di etica dei media.

## Riferimenti bibliografici

Buckingam D. (2006), *Media education. Alfabetizzazione, apprendimento e cultura contemporanea*, Trento, Erickson.

Gardner H. (2016), *Generazione App*, Milano, Feltrinelli.

Maragliano R. (2000), *Tre ipertesti su multimedialità e formazione*, Roma-Bari, Laterza.

Trinchero R. e Robasto D. (2013), *Una premessa di metodo.* In A. Parola, A. Rosa e R. Giannatelli (a cura di), *Media, linguaggi e creatività. Un curricolo di media education per la scuola secondaria*, Trento, Erickson.

## Riferimenti sitografici

http://hubmiur.pubblica.istruzione.it/web/istruzione/piano_scuola_digitale

http://www.scuola-digitale.it/

[5] Gardner H. (2016), *Generazione App*, Milano, Feltrinelli.

***Lia De Marco***

*e.mail: lia.demarco72@gmail.com*

*Docente MIUR, Liceo delle Scienze Umane "G. Bianchi Dottula" - Bari -*

*Laureata in filosofia presso l'Università degli Studi di Bari, abilitata in diverse classi di concorso per l'insegnamento nelle scuole superiori di I° e II° grado, ha insegnato dal 1999 in numerosi licei della Puglia. Attualmente è docente di filosofia e storia presso il Liceo "G. Bianchi Dottula" di Bari. Già progettista formativo ed europrogettista, ha maturato un'ampia esperienza nel campo della formazione professionale. Componente del gruppo Buone Prassi della Società Filosofica Italiana (S.F.I.) - Sezione di Bari, si occupa di sperimentazione didattica nonché di progettazione e sviluppo di attività di insegnamento integrato della filosofia. Promuove ed organizza in rete con altri partner eventi culturali ed incontri di studio. Collabora come autrice con diverse riviste specialistiche di didattica e di filosofia.*