

BRICKS | TEMA

# Caccia al tesoro in modalità BYOD

*a cura di:*

Valeria Lombardi, Valeria Pancucci



caccia al tesoro, byod, bring your own device, docenti social, webapp per la didattica, blog di classe, metodologie attive, competenze digitali, cooperative learning, safe internet day, qr code didattica, curriculum digitale, decalogo smartphone in classe

Presentiamo un percorso didattico legato all'uso dello smartphone in classe, in modalità BYOD, realizzato a distanza in due classi parallele.

L'aspetto più distintivo della nostra relazione professionale è che collaboriamo a distanza, lavorando come docenti di Materie Letterarie, una in Campania e l'altra in Lombardia, in due scuole secondarie di primo grado. Nel 2016, infatti, ci siamo conosciute grazie ad uno dei tanti gruppi Facebook, in cui gli insegnanti più "social" si scambiano opinioni e condividono materiali e idee. Da quel momento in poi abbiamo stretto un forte legame. A ripensarci, sono considerevoli le ore che abbiamo speso per confrontare le nostre metodologie e prassi didattiche, servendoci di quegli strumenti *online*, quali Skype o Hangout, che annullano le distanze e, talvolta, amplificano le idee. Il confronto assiduo, quasi sistematico, tra noi ci ha condotto a prospettare soluzioni, a scambiare e rintracciare informazioni nel *mare magnum* del web.

Ma soprattutto, nonostante la lontananza, o forse grazie a quella, abbiamo imparato a strutturare percorsi di apprendimento per i nostri ragazzi, tenendo nel giusto conto le esigenze delle diverse classi, dissimili tra loro, non solo per motivi geografici.

Il nostro metodo di collaborazione è funzionale: suddividere il lavoro in segmenti sui quali lavoriamo separatamente per poi definire strategie e confrontare risultati.

La parte più divertente nella predisposizione dei percorsi didattici è senza dubbio quella di scegliere di volta in volta le *web app* necessarie a completare, talvolta a caratterizzare, un'attività didattica. Ed è stato subito evidente che i nostri ragazzi, per costruire prodotti digitali o sperimentarne di nuovi, avevano bisogno dei loro dispositivi. Perciò "Bring Your Own Device" è stato un invito spontaneo e inevitabile.

Insieme al lavoro preparatorio delle lezioni, abbiamo suddiviso anche l'ansia e l'entusiasmo legati alla sperimentazione di metodologie innovative e generalmente poco usate nella prassi quotidiana dell'insegnamento dell'Italiano. Insomma, essere in due ci ha infuso coraggio e così abbiamo osato, superando la paura piuttosto diffusa verso l'invasione del digitale o degli smartphone nelle classi e nei processi di apprendimento.

Molte delle nostre lezioni sono confluite in Blog che facessero da repository e da diari di bordo per le nostre classi. <http://45alunni.blogspot.com/>

## Un'attività svolta in modalità BYOD: " I segreti della Rete - Caccia al tesoro a squadre"



Figura 1 - un'alunna inquadra il qr code per aprire il questionario

L'attività che presentiamo è stata progettata per approfondire la tematica relativa alla nascita della Rete Internet e per ragionare sulle potenzialità della stessa. Il percorso è nato in occasione del "Safe Internet Day" dello scorso anno ed ha coinvolto le nostre classi Terze. E' importante evidenziare che abbiamo chiesto agli alunni di procedere nelle tappe della caccia al tesoro usando proprio uno strumento familiare per i ragazzi ma temuto dagli insegnanti: lo smartphone.

Nelle giornate precedenti alla caccia al tesoro abbiamo informato i ragazzi e le famiglie che avrebbero potuto portare liberamente in classe i propri dispositivi per lavorare in modalità BYOD e abbiamo realizzato una locandina esplicativa dell'attività, diffusa sia tra gli alunni che tra i loro genitori.

Per avviare la caccia al tesoro, abbiamo predisposto con Google moduli un questionario, articolato in tre parti, corrispondenti alle tre diverse tappe del percorso di ricerca. Ogni parte era riconducibile ad un codice QR, necessario per accedere ai singoli questionari. Gli alunni, con il loro tablet o smartphone, inquadravano il QR code, ricevendo rapidamente il questionario che, attraverso domande stimolo e brevi video, conduceva gli alunni ad indagare e ragionare sulla storia della rete.

Le due classi di Ghedi e di Caserta hanno svolto in contemporanea l'attività articolata in tre momenti essenziali:

a) Suddivisione in gruppi, assegnazione degli incarichi e distribuzione delle istruzioni

Gli alunni sono stati divisi in gruppi da quattro; per ogni gruppo era indispensabile che ci fossero almeno due dispositivi personali. Ogni gruppo ha scelto un proprio nome in tema con l'attività proposta e attribuito liberamente i seguenti ruoli: un portavoce, un verbalizzatore e due cercatori. Il portavoce ha poi ricevuto dall'insegnante la busta che conteneva delle brevi istruzioni e un QR code.

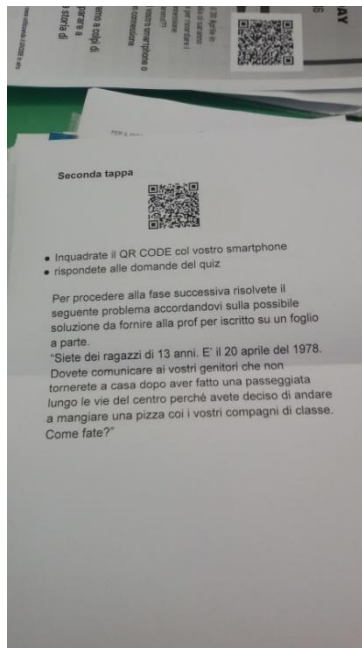


Figura 2 - istruzioni e qr code

b) Svolgimento dell'attività: caccia al tesoro in tre tappe

A questo punto ogni gruppo si è attivato per svolgere nel minor tempo possibile la prima parte del questionario, che avrebbe dato l'accesso alla seconda fase e poi alla terza.

Gli alunni si sono così organizzati all'interno dei gruppi: dopo aver aperto il primo questionario mediante il QR code, hanno ricercato autonomamente le informazioni, visualizzato video in lingua inglese e brevi parti del film "The imitation game", sulla vita di Alan Turing; hanno condiviso le informazioni e ricavato notizie utili a rispondere al questionario su un argomento per loro in realtà nuovo e mai affrontato in classe, esercitando dunque la loro competenza Digitale, ma anche quella di Imparare ad imparare. Rispondendo correttamente al questionario, hanno poi ricevuto le necessarie istruzioni per passare alla seconda e poi alla terza tappa. Ovviamente l'aspetto sfidante del gioco, che avrebbe premiato la squadra più rapida e più corretta nelle risposte, ha acceso la motivazione degli alunni.

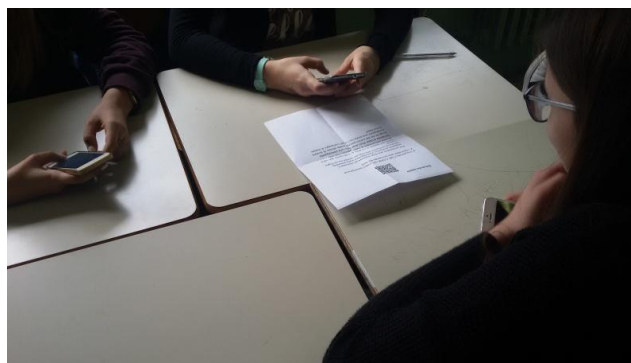


Figura 3 ragazzi al lavoro durante la caccia al tesoro

### c) Controllo delle risposte e proclamazione dei vincitori

Al termine delle due ore, le squadre avevano ultimato la caccia al tesoro. Abbiamo quindi verificato tempi di consegna e risposte corrette per nominare i vincitori.

Le due classi hanno dunque lavorato in simultanea, su una stessa attività predisposta dalle insegnanti. Si sono poi potute complimentare personalmente per i reciproci risultati grazie ad un collegamento via Skype, durante il quale è stata proclamata la squadra vincitrice.

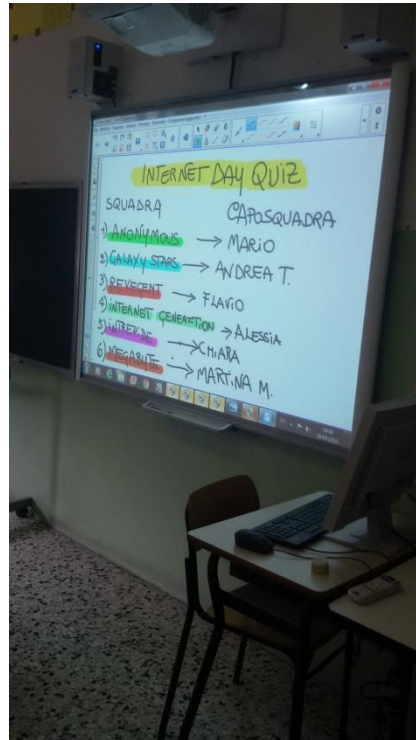


Figura 4- classifica delle squadre in gioco

## Replicabilità dell'esperienza

Poiché tale esperienza ha avuto una ricaduta positiva, soprattutto perché ha attivato l'autonomia di lavoro nei ragazzi ed ha creato un clima positivo di collaborazione, è stata poi riproposta anche nelle classi seconde, ma incentrata su differenti tematiche e organizzata con modalità semplificata.

Un percorso di tale tipo è evidentemente di facile replicabilità; è vero che necessita di una fase preparatoria preliminare da parte del docente - che deve predisporre i questionari online, approntare i QR code, suddividere in più parti gli argomenti di studio, selezionare le fonti da manuali o da internet alle quali gli alunni devono poter attingere - ma, una volta strutturato ed imparato il meccanismo, diventa poi semplice variare i contenuti.

La nostra esperienza, inoltre, ci conforta contro i possibili timori di chi ipotizza che gli alunni possano usare i dispositivi per scopi personali durante il lavoro di gruppo. Se il percorso infatti è ben strutturato,

se i tempi di svolgimento delle attività sono chiaramente scanditi, anche un po' incalzanti, gli alunni sono tutti impegnati nello svolgimento della caccia al tesoro e coinvolti nella ricerca delle informazioni, e non hanno alcun interesse a distrarsi facendo altro, rallentando o compromettendo in tal modo il lavoro dell'intero gruppo.

## **Altri spunti per integrare i dispositivi mobili nella didattica**

Naturalmente questo è solo un esempio di come sia possibile utilizzare i dispositivi personali in classe, con un'attività strutturata *ad hoc*. In riferimento alla nostra esperienza, nella pratica quotidiana in realtà i dispositivi personali si rivelano strumenti versatili a supporto della didattica e dello studio individuale. Elenchiamo di seguito alcune possibili situazioni di apprendimento in cui la modalità BYOD è valida, se non indispensabile:

- consultare costantemente un dizionario per sciogliere dubbi e perplessità lessicali e ortografiche;
- tradurre velocemente parole e brevi frasi da lingue straniere, all'occorrenza anche per gli alunni non italofoni presenti in classe;
- condividere link utili, immagini, pagine web per integrare i libri di testo;
- distribuire foto di appunti o di mappe concettuali per alunni in difficoltà o assenti;
- interagire in tempo reale con l'insegnante e la classe attraverso la LIM, rispondendo a domande stimolo o esponendo le proprie idee, usando web app come Mentimeter, Padlet, Wordart;
- partecipare, individualmente o in squadre, a quiz interattivi preparati dall'insegnante con programmi quali Kahoot, Quizziz o Socrative;
- dare l'avvio ad attività di scrittura mediante distribuzione di immagini o schemi da replicare, descrivere o commentare;
- documentare attraverso foto e brevi testi esperienze o uscite didattiche;
- realizzare brevi video per documentare conoscenze o competenze acquisite.

## **Conclusioni**

La nostra esperienza trova conforto nel decalogo del MIUR del gennaio 2018, sull'uso dei dispositivi mobili a scuola, che purtroppo allo stato attuale ha avuto scarso seguito. Di questo interessante documento che sentiamo affine al nostro modo di lavorare sposiamo in particolar modo il punto due:

"I cambiamenti non vanno rifiutati ma compresi per il raggiungimento dei propri scopi. 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 una soluzione."



**Valeria Lombardi e Valeria Pancucci**

Valeria Lombardi [valeria.lombardi68@gmail.com](mailto:valeria.lombardi68@gmail.com) | Valeria Pancucci [valeripancucci@gmail.com](mailto:valeripancucci@gmail.com)

Valeria Lombardi e Valeria Pancucci sono docenti di Materie Letterarie rispettivamente presso la scuola secondaria di primo grado "Dante Alighieri" di Caserta e "Caduti di Piazza loggia" di Ghedi, BS.

Da sempre passionante delle nuove tecnologie e del loro uso nella didattica, curano diversi blog di classe e pagine web in collaborazione con i loro alunni. Svolgono entrambe da quattro anni l'incarico di Animatore Digitale e sono formatrici per docenti sulle tematiche dell'innovazione metodologica legata a quella tecnologica.

Collaborano da tempo e insieme hanno partecipato a diversi eventi formativi.