

GUIDA AL SMARTPHONE A SCUOLA

Utilizzare lo smartphone in maniera efficace significa ripensare i tempi e gli spazi della lezione, significa ragionare, in termini pedagogici, sul ruolo della tecnologia portatile. Utilizzare lo smartphone in classe significa pensare ad attività didattiche che prevedono, l'analisi dei dati, significa lasciare spazio alla creatività.

La prima domanda che dobbiamo porci è *come lo smartphone può diventare efficace in classe?*

Nella società odierna il telefono cellulare è diventato un compagno inseparabile. I cosiddetti «telefonini» diventano sempre più economici e sono già molto diffusi tra i giovani; infatti, più del 90% degli adolescenti tra i 12 e i 19 anni ne possiede almeno uno. Oltre che per telefonare, vengono impiegati principalmente per ascoltare la musica e per giocare.

Apprendimento mobile

Oltre a svagarsi, i possessori di telefonini **possono anche imparare**, e farlo ovunque, in qualsiasi luogo, in qualsiasi momento, sfruttando in modo intelligente i momenti di attesa. L'apprendimento mobile può avvenire ovunque: aspettando il treno, nell'autobus, sullo skilift, durante gli intervalli, quando si è finito un lavoro ecc.

Lo scopo di questa guida è di facilitare l'introduzione dell'apprendimento mobile nella scuola dell'obbligo. Non si vogliono avviare discussioni pedagogiche, ma piuttosto illustrare come sia possibile, al momento attuale, mettere in pratica concretamente questo approccio.

Nella maggior parte delle scuole l'uso dei telefoni cellulari e degli smartphone è vietato perché disturbano lo svolgimento delle lezioni. Tuttavia, oggi anche gli insegnanti più scettici non hanno più obiezioni se gli alunni con lo smartphone trovano una data storica su Wikipedia, usano la calcolatrice, traducono parole, consultano il vocabolario o registrano un dettato.

Qual è l'utilità dei telefoni cellulari in classe?

Negli ultimi anni, nel settore scolastico è stato fatto e investito molto per l'impiego della tecnologia dell'informazione e della comunicazione. **Spesso però le attività informatiche falliscono perché la messa a disposizione dell'hardware necessario** (p. es. computer portatili per un'intera classe) è **troppo disagevole e richiede troppo tempo**. I pochi laboratori informatici disponibili spesso devono essere prenotati in largo anticipo e non sono quindi adatti per un uso immediato.

I telefoni cellulari come soluzione del problema

La soluzione più immediata per i problemi legati alla disponibilità dell'hardware è l'impiego di apparecchi mobili piccoli e leggeri, come quelli già ampiamente diffusi tra gli alunni sotto forma di telefoni cellulari privati. Nella società extrascolastica la tendenza verso i mini-computer mobili è talmente forte che nel medio termine la scuola non potrà fare altrimenti che integrarne il possesso e l'uso nel concetto di pedagogia mediale, sfruttandone le opportunità e riducendo i rischi.

Un aiuto nella soluzione dei compiti I telefoni cellulari, per esempio, possono essere un supporto utile per la soluzione di compiti Un set di piccoli apparecchi mobili per l'intera classe può essere impiegato in modo flessibile ed è pronto all'uso in cinque minuti, decongestionando il piano di occupazione dei laboratori informatici. All'irritazione spesso giustificata contro i telefoni cellulari nelle scuole, viene contrapposto un aspetto positivo degli apparecchi tramite esempi concreti di applicazioni utili.

Commento [M1]:

Insegnamento in competenze mediali

La conoscenza e l'uso dei media, così come la riflessione sui mezzi di comunicazione sono parte delle competenze mediali e devono essere favoriti allo stesso modo per consentire alle alunne e agli alunni di giungere autonomamente a un uso positivo dei nuovi mezzi di comunicazione. Le possibilità, i limiti e i rischi del mezzo vanno analizzati, osservati, provati e riesaminati.

Smartphone nell'insegnamento

Gli smartphone sono una via di mezzo tra cellulare e computer. Essi permettono di telefonare, ma anche di inviare e ricevere e-mail, navigare in Internet, ascoltare la radio e scattare fotografie. Normalmente negli smartphone è installato un sistema operativo come Android, iOS (Apple), Blackberry Smartphone OS, Microsoft Mobile o Ubuntu. Gli utenti possono caricare altri programmi a piacimento e non sono limitati come nel caso degli altri cellulari a un'interfaccia utente predefinita e solo parzialmente espandibile. Molti dei nuovi apparecchi multimediali sono dotati di schermo sensibile al tocco, un cosiddetto touchscreen. Questo permette di fornire input con le dita o una particolare penna, senza la necessità di una tastiera. Per scrivere, è possibile visualizzare sullo schermo una tastiera virtuale oppure si può scrivere direttamente sullo schermo tramite l'apposita penna.

L'uso pratico nell'insegnamento

Esistono numerosi programmi didattici sofisticati per l'apprendimento mobile. Tuttavia, l'utilizzo degli smartphone nella quotidianità scolastica è sostanzialmente banale: si utilizza la calcolatrice, si traduce una parola inglese, si registrano gli appuntamenti, si risponde a una domanda con l'aiuto di Wikipedia, con la funzione video si può registrare come un'alunna risolve un compito di geometria oppure come viene eseguito un esperimento di chimica nel gruppo, si può fotografare una soluzione sul quaderno di matematica e inoltrarla a un altro smartphone tramite «bump».

Spesso però vengono a crearsi anche situazioni inaspettate, decisamente interessanti e utili. È possibile, ad esempio, raggruppare nello stesso luogo tutti gli apparecchi e distribuire in un attimo delle soluzioni alla classe intera. Il vocabolario e Internet sono sempre disponibili in tasca. Con l'aiuto di progetti specifici per i cellulari, gli apparecchi possono avere un nuovo ruolo nella scuola: da fattore di disturbo essi possono rivestire il ruolo di strumento creativo per la conoscenza e per l'apprendimento; come sempre, però, è necessario stabilire regole e patti chiari. Com'è possibile impiegare diversi tipi di apparecchi in una classe? Volete semplicemente utilizzare nell'insegnamento gli apparecchi che gli studenti possiedono già. Poiché si tratta di apparecchi di produttori differenti, assicuratevi che abbiano la possibilità di connettersi a Internet! Le seguenti applicazioni funzionano anche tramite Internet. In quel caso sono un po' più lente rispetto alla versione offline di iTunes Apps. Tra le opzioni del browser non deve essere

selezionato «Blocca le finestre pop-up». Come esempio, ecco cinque applicazioni utili per l'insegnamento, sviluppate dall'autore del dossier:

- ✓ iGeometrie – un programma che integra l'insegnamento della geometria.
- ✓ iPhysik1 & ✓ iPhysik2 – due programmi che animano il libro di fisica. Innanzitutto sono illustrati in modo chiaro tramite brevi video complessi processi fisici o costruzioni geometriche. Poi gli alunni devono rispondere a domande di comprensione.
- ✓ iEuropa – un quiz-gioco grazie al quale gli alunni migliorano la loro cultura generale. In poco tempo imparano a conoscere tutti i 50 Paesi europei e le loro capitali. I nomi delle nazioni sono indicati in tedesco, inglese, francese, italiano ed esperanto. Ovviamente basta toccare con un dito la soluzione corretta o una determinata sezione d'immagine. Il programma fornisce immediatamente un feedback differenziato. Alla fine viene indicata una valutazione

✓ **iSchweiz** – un altro quiz-gioco con cui gli alunni migliorano la loro cultura generale. Divertendosi, imparano a conoscere le 6 regioni, i 26 cantoni e le attrazioni della Svizzera. Indicano con il dito direttamente sulla cartina la regione o il cantone richiesti e ricevono subito un feedback dettagliato. La sezione della cartina corretta viene evidenziata in verde chiaro. Per ognuno dei 26 cantoni sono mostrate quattro cartoline tipiche. Gli alunni indicano con il dito le varie cartoline che corrispondono ai diversi cantoni. Le domande sono in tedesco, inglese, francese, italiano, spagnolo ed esperanto. Maggiori informazioni Sulla pagina web dell'autore trovate le applicazioni sopracitate anche per l'uso in internet. ✓ www.lernklick.ch