



ISTITUTTO COMPRENSIVO STATALE RACHEL BEHAR
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G. CASSANO



PROGETTO SPERIMENTALE B. Y.O.D.
CLASSI 3E - 2E

PREMESSA

Fino a qualche anno fa, didattica e tecnologia, si realizzavano in aule adibite a laboratori di informatica.

Oggi lo sviluppo tecnologico e la diffusione di LIM, devices mobili e fissi hanno aperto le aule scolastiche anche all'uso delle nuove tecnologie.

Con il "Piano Nazionale Scuola Digitale" (*AZIONE #6*) le indicazioni vanno nella direzione opposta all'idea di laboratorio di informatica e promuovono un concetto fondamentale e innovativo: le tecnologie devono entrare in classe e supportare la didattica quotidiana, con una maggiore attenzione all'aspetto comunicativo relazionale del loro impiego più che al lato strettamente computazionale.

L'aula rappresenta l'idea base per un investimento in tecnologie informatiche con finalità didattiche e non specialistiche.

B.Y.O.D. è l'acronimo di **Bring Your Own Device**, ovvero "**porta il tuo dispositivo**": tablet, smartphone, notebook, etc. La pratica ha avuto inizio nelle aziende.

Anche **a scuola**, soprattutto nei paesi del nord Europa e negli Stati Uniti, il BYOD sta riscuotendo sempre più successo. Il BYOD a scuola è una collaborazione fra docenti e famiglie per la produzione di un setting digitale in aula.

Perché il B.Y.O.D. a scuola?

La pratica del B.Y.O.D. nella scuola permette di avvicinare noi docenti al cambiamento, che i nostri ragazzi già sono abituati a vivere e dimostrare che con il loro device è possibile produrre conoscenza e sviluppare competenze di tipo digitale¹, attraverso

¹ Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006 :

stimoli interattivi che il supporto cartaceo non sempre riesce a dare : costruzione geometrica immediata con *GeoGebra*²; feedback immediato della comprensione di lezioni frontali svolte in classe tramite test a risposta multipla proposti utilizzando delle applicazioni gratuite presenti nella Rete(*Kahoot!*³ e *Plickers*⁴)e i cui esiti vengono visualizzati in tempo reale sulla LIM.

QUANDO, DOVE e COME USARE IL B.Y.O.D.?

Il progetto propone una sperimentazione pilota nella classe 2 E del plesso Cassano per proposta della professoressa Maria Rita Impalà (componente del Team Digitale dell'Istituto) e accolta alla dai genitori degli alunni della classe.

La metodologia prevede l'uso dei devices personali degli alunni come da REGOLAMENTO PER LA PRATICA DEL B.Y.O.D e la DICHIARAZIONE E L'IMPEGNO firmato dei genitori degli alunni della classe 2E a. s. 2017/2018

© Impalà Maria Rita Ausilia

Sitografia

- PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE: [HTTP://WWW.MIUR.GOV.IT/SCUOLA-DIGITALE](http://www.miur.gov.it/scuola-digitale)
- PROFILO DELLO STUDENTE ICS RACHEL BEHAR :
[HTTP://WWW.ICSRACHELBEHAR.GOV.IT/WPCONTENT/UPLOADS/2016/02/PROFILO_DELLO_STUDENTE.PDF](http://www.icsrachelbehar.gov.it/wpcontent/uploads/2016/02/profilo_dello_studente.pdf)
- LE COMPETENZE DIGITALI IN CLASSE: DALLA TEORIA ALLA PRATICA DI FRANCO GIOVANNINI:
[HTTP://WWW.GIUNTISCUOLA.IT/LAVITASCOLASTICA/MAGAZINE/OPINIONI/IMPRONTE-DIGITALI/LE-COMPETENZE-DIGITALI-IN-CLASSE-DALLA-TEORIA-ALLA-PRATICA/](http://www.giuntiscuola.it/lavitascolastica/magazine/opinioni/impronte-digitali/le-competenze-digitali-in-classe-dalla-teoria-alla-pratica/)

"la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet"

² *GeoGebra è un software di matematica dinamica per tutti i livelli educativi, che riunisce geometria, algebra, foglio di calcolo, grafici, statistica e analisi matematica in un singolo pacchetto, semplice e intuitivo.*

³ *Kahoot! è una piattaforma gratuita basata sulla Gamification per creare in modo semplice e divertente questionari, test, quiz e verifiche da proporre agli alunni sia in presenza con LIM e Tablet che online.*

⁴ *Plickers è una App (gratuita) che permette di realizzare test, quiz e altri sondaggi e di raccoglierne i dati **in tempo reale**, senza la necessità di utilizzare un device. Il docente utilizza uno smartphone o un tablet connesso a internet e crea una *classe digitale*. Distribuisce quindi agli alunni una serie di cosiddette *card* che contengono dei codici.*

L'App registrerà tutte le risposte e queste verranno immediatamente rielaborate e rese disponibili al docente stesso. I risultati compariranno, quindi, in tempo reale sullo smartphone o tablet dell'insegnante o sulla Lim.

Di © Impalà Maria Rita Ausilia

- IL BYOD DI ANNA RITA VIZZARI:
<HTTPS://SITES.GOOGLE.COM/A/G.ISTRUZIONEER.IT/BYOD/IL-BYOD-DI-ANNA-RITA-VIZZARI>
- ILBYOD DEGLI ALUNNI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DI ARCOLA DI ANTONIO FINI:
<HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=JRDAWI88XIM&FEATURE=YOUTU.BE>