

BYOC: Bring Your Own Creativity to school

L'Istituto Comprensivo "S. Alfonso Maria de' Liguori" è stato costituito il primo settembre del 2013 e comprende il plesso "Carducci" (con la scuola dell'infanzia e la scuola primaria) e la scuola secondaria di primo grado ad indirizzo musicale. Entrambe sono situate sul territorio del Comune di Pagani, ma abbastanza distanti tra loro. Pagani è un grosso centro urbano dell'agro nocerino - sarnese ed è ben collegata da strade, autostrade e mezzi pubblici, sia al nostro capoluogo di regione, sia alla città di Salerno. I nostri alunni appartengono a ceti sociali eterogenei, ma per molti di loro la scuola diventa un importante punto di riferimento e di incontro insieme alle Parrocchie e alle associazioni sportive gestite dai privati. Da qui la scelta della nostra scuola di offrire un ampio ventaglio di attività sia curricolari che extracurricolari.

LA PAROLA AGLI STUDENTI

"**BYOC-Bring Your Own Creativity**" è il nome del nostro progetto. L'insegnante ci ha spiegato che è importante mantenere sempre allenata la mente e sviluppare **creatività**, insieme a quella che lei chiama la "**competenza digitale**". Dice che dobbiamo costruirle noi le nostre conoscenze, che dobbiamo imparare a riflettere su quello che ci circonda e ad avere quello che lei chiama lo "**spirito critico**". Per questo leggiamo e raccogliamo informazioni per poi metterle insieme secondo i nostri schemi mentali e il nostro modo di apprendere che, come lei ci racconta, non è sequenziale e lineare, ma reticolare e associativo. E siamo bravissimi a comporre e scomporre, a costruire e a condividere. E per di più ci piace farlo ;) La prof ci carica materiali (che sono multimediali e interattivi) sul suo sito e nella nostra classe virtuale; noi guardiamo, leggiamo, riflettiamo, ne discutiamo in classe e poi trasformiamo tutto in un prodotto digitale ... sempre diverso!!! E lavoriamo sia in classe che a casa ... ma in modo diverso e piacevole ;)

Perchè "BYOC - Bring Your Own Creativity"? L'acronimo lo abbiamo mutuato da **BYOD - Bring Your Own Device**", un nuovo metodo didattico (dal Piano Nazionale Scuola Digitale) che prevede l'uso di dispositivi elettronici personali durante le lezioni. Infatti, l'idea è quella di lavorare in classe, oltre che con la LIM, con i nostri dispositivi personali: smartphone e tablet. Scarichiamo la lezione, visualizziamo testi, immagini, video e audio, prendiamo appunti, utilizziamo app per creare i nostri prodotti, segniamo sul telefonino, a mo' di diario, i compiti da fare a casa, cerchiamo immagini, registriamo o riassumiamo la spiegazione dell'insegnante, fotografiamo un testo o quello che è scritto sulla lavagna di ardesia. Impariamo a fare un uso corretto, consapevole e proficuo di questi device.

ABBIAMO LAVORATO COSI'

Quest'anno, in linea con il PNSD (**Azione #6** Politiche attive per il **BYOD**) la scuola ha deciso di avviare una sperimentazione sull'utilizzo del proprio device, nella convinzione che è possibile superare l'ostacolo della mancanza di risorse finanziarie con un contributo da parte delle famiglie. La **classe scelta** è una classe prima di scuola secondaria di primo grado che si è automunita di dispositivi mobili (notebook, netbook, tablet, smartphone).

Il riferimento è il **Creative Classrooms Lab**, un progetto nel quale 45 insegnanti a livello europeo hanno sperimentato con l'uso di tablet nelle proprie classi condividendo poi i risultati della sperimentazione.

L'esperienza in sintesi

In classe il docente fornisce un framework concettuale e stimola gli alunni a sperimentare applicazioni diverse, a svolgere attività collaborative e laboratori.

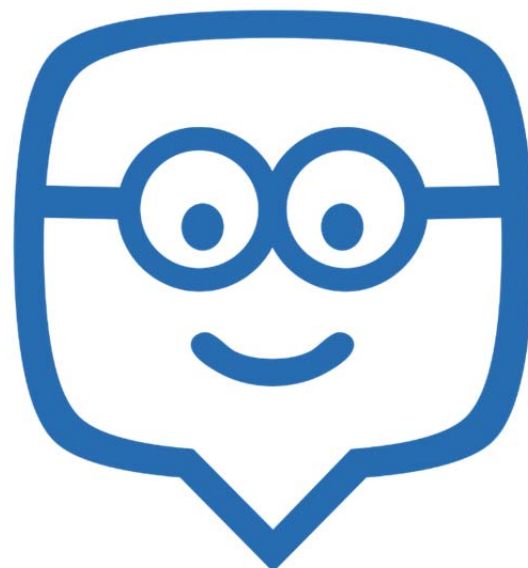
A casa gli studenti lavorano sulle attività avviate in classe collaborando online.

In classe gli studenti presentano il prodotto finito da parte del singolo o di un gruppo, il quale dimostra anche, relazionando sui contenuti, le modalità di ricerca e costruzione, di aver utilizzato l'applicazione giusta per l'attività consegnata.

L'esperienza viene supportata anche dall'uso di una piattaforma e-learning che consente lo scambio di esperienze e la condivisione di idee e risorse.

L'esperienza in dettaglio

0. Consegna di una **lettera** di illustrazione del progetto e di una **liberatoria** alle famiglie, allo scopo di condividere e rendere «consapevoli»
1. Scelta **dell'app** per la classe virtuale (es. Edmodo)
2. Costituzione della **classe virtuale** e condivisione di una "Netiquette"
3. **Introduzione** alla didattica con le ICT: concetti chiave per la navigazione in Internet, organizzazione del lavoro con un block notes e un diario di bordo (a scopo riflessivo e autovalutativo - «ho fatto questo perché» - «come l'ho fatto» - strumento di feedback per il docente)
4. **Preparazione**: il docente sceglie l'argomento da affrontare, la tematica da svolgere, prepara il framework concettuale, prepara il compito/consegna, prepara il materiale utile per gli alunni che può servire come stimolo, carica il materiale online, carica il materiale in classe virtuale, carica in piattaforma e illustra il "compito" da svolgere con strumenti digitali
5. **Sviluppo del compito**: la classe divisa in gruppi eterogenei svolge il compito con l'ausilio del materiale fornito.
6. **Preparazione e creazione del prodotto digitale**: solo al termine del lavoro di ricerca, di scrittura, di organizzazione dei contenuti da evidenziare, gli alunni propongono al docente l'applicazione e realizzano il prodotto digitale
7. **Monitoraggio**: realizzato in itinere attraverso osservazione sistematica, una bacheca per la raccolta di feedback, un questionario online, sondaggi da piattaforma e-learning
8. **Revisione**: prende il via al completamento del prodotto digitale e viene effettuata con il supporto della LIM (momento di metariflessione cognitiva). Sono necessari strumenti come una scaletta per il debriefing e una rubrica di valutazione (chiedere chi ha fatto cosa,



- assicurarsi che le risposte non siano «io» ma «noi»). La valutazione è sia di processo che di prodotto
9. **Pubblicazione** dei prodotti sul sito/repository: quando il prodotto digitale è completamente finito, si passa alla pubblicazione sul sito/repository della classe per dare visibilità all'attività e soddisfazione all'alunno o all'intera classe.
 10. **Documentazione/condivisione/pubblicizzazione:** ultimi step saranno la formalizzazione in regole dell'esperienza, la condivisione su repository scolastico e la pubblicizzazione su sito scolastico o canali social. Importante sarà anche il momento di socializzazione con DS e genitori (racconto degli studenti). Verranno quindi evidenziati i punti di forza e le criticità che nel nostro caso sono stati: ipad rotto il primo giorno, dinamiche di gruppo complicate, banchi da rimettere a posto in tempi ristretti, motivazione che fa lavorare gli studenti anche a casa
 11. Il **caffè digitale:** coinvolgeremo il collegio docenti in piccoli percorsi formativi «il caffè digitale» allo scopo di condividere la pratica didattica e renderla replicabile


Abbiamo prodotto

- Spidergrams (con Popplet) – per lavorare sul lessico
- Bacheche di presentazione (con Padlet) – per parlare di sé
- Infografiche (con Genial.ly) – per descriversi fisicamente e descrivere il proprio abbigliamento
- Video con brevi dialoghi di drammatizzazione


↘ <http://arix2016.wixsite.com/students2dot0/progetti>

STUDENTS 2.0 IT EN [Crea un sito WIX](#)

[home](#) [eccoci](#) [i nostri prodotti](#) [progetti](#) [materiali](#) [eventi](#) [contatti](#)



BYOC - Bring Your Own Creativity



classe I D

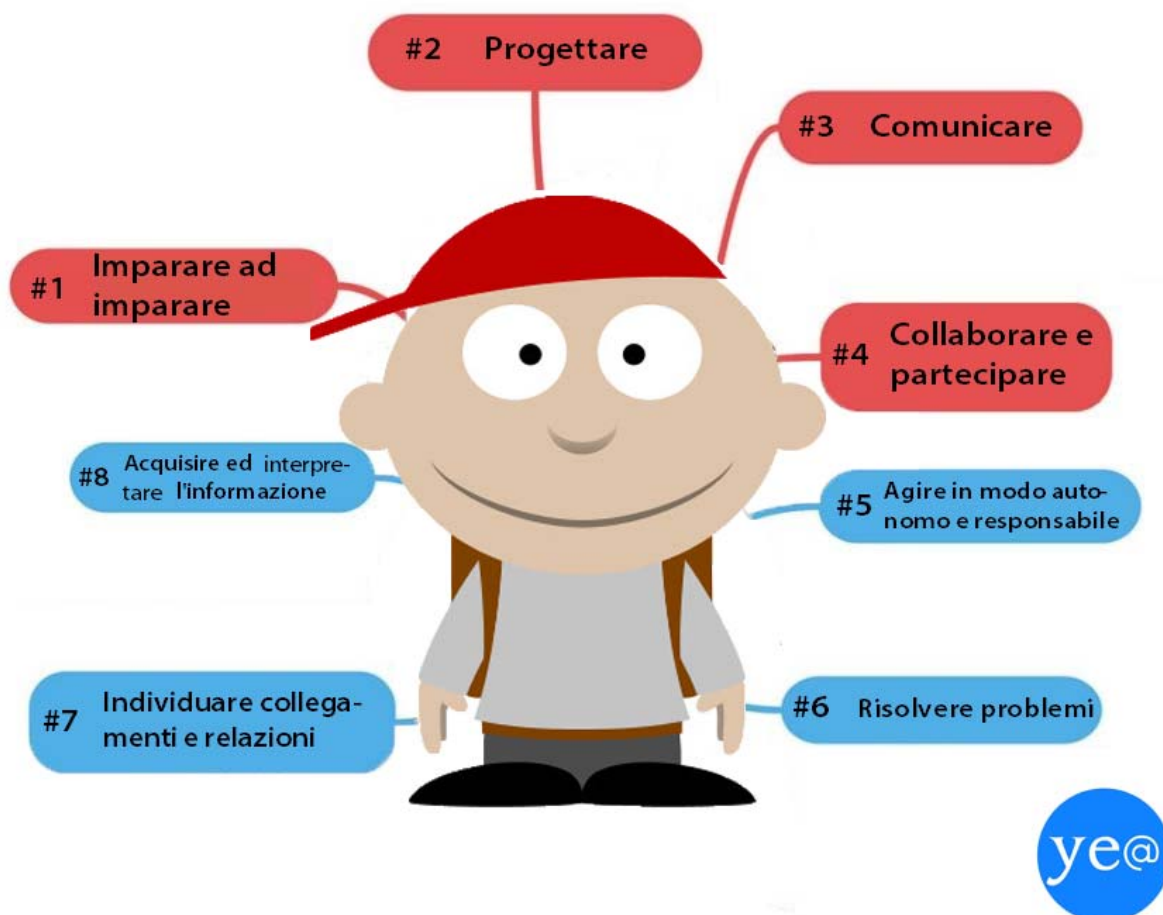
"Bring Your Own Creativity" è il nome del nostro progetto. L'insegnante ci ha spiegato che è importante mantenere sempre allenata la mente e sviluppare **creatività**, insieme a quella che lei chiama la "**competenza digitale**". Dice che dobbiamo costruirle noi le nostre conoscenze, che dobbiamo imparare a riflettere su quello che ci circonda e ad avere quello che lei chiama lo "**spirito critico**". Per questo leggiamo e raccogliamo informazioni per poi metterle insieme secondo i nostri schemi mentali e il nostro modo di apprendere che, come lei ci racconta, non è sequenziale e lineare, ma reticolare e associativo. E siamo bravissimi a comporre e scomporre, a costruire e a condividere. E per di più ci piace farlo :) La prof ci carica materiali (che sono multimediali e interattivi) sul suo sito e nella nostra classe virtuale: noi guardiamo, leggiamo, riflettiamo, ne discutiamo in classe e poi trasformiamo tutto in un prodotto digitale... sempre diversi!!! E lavoriamo sia in classe che a casa... ma in modo diverso e piacevole :)

Perché "BYOC - Bring Your Own Creativity"? L'acronimo lo abbiamo mutuato da **BYOD - Bring Your Own Device**, un nuovo metodo didattico (dal Piano Nazionale Scuola Digitale) che prevede l'uso di dispositivi elettronici personali durante le lezioni. Infatti, l'idea è quella di lavorare in classe, oltre che con la LIM, con i nostri dispositivi personali: smartphone e tablet. Scarichiamo la lezione, visualizziamo testi, immagini, video e audio, prendiamo appunti, utilizziamo app per creare i nostri prodotti, segniamo sul telefonino, a mo' di diario, i compiti da fare a casa, cerchiamo immagini, registriamo o riassumiamo la spiegazione

[Questo sito è stato creato da WIX.com. Crea il tuo GRATIS >>](#)

Abbiamo lavorato per competenze

Le 8 competenze da sviluppare nello studente moderno



Autrice

Arianna Pisapia

Scuola

ICS "Sant'Alfonso Maria dei Liguori" di Pagani (SA)

Dirigente scolastico

Maurizio Paolillo

Sito Istituto

<http://www.icsantalfonso.gov.it/>