



I 5000 tocchi

Smartphone buon uso e
dipendenze



Luca Raina





I 5000 tocchi

Smartphone buon uso e
dipendenze



Luca Raina



Sinossi e Obiettivi

Un percorso in tre parti:

- Sandwich e mentine
- Benessere digitale
- Mobile Learning

Obbiettivi

- Conoscere lo smartphone
- Promuovere un uso consapevole dello smartphone
- Conoscere gli approcci didattici e le opportunità dell' M-Learning

Parte I

Sandwich e mentine



Generalità

- Un sandwich da usare con un pollice
- Touchscreen e interfacce
- GPS e antenne
- Incompletezza



Mani di Gomma e Smartphone

- Propriocezione
- Estensione del nostro corpo



Resterà una mentina

- In dieci anni si è imposto come icona di un cambiamento
- Svuota le borse [Intel 2005]



Esperimenti molto più paurosi

- Una parte di noi pervasiva e onnipresente



Dupliche esperimento

Prendi il tuo smartphone



Distopie

- Come cambieranno le comunicazioni e la didattica?



Riflessione

- I dispositivi mobili sono una chiave d'accesso
- Oltre allo specchio



Nuove
configurazioni

Giù nel **Cyberspazio**

Spazi diluiti



Verso una diversa Umwelt

Tempo senza tempo



M-Attività

- Socializzare
- Informarsi
- Problem Solving
 - Percentuali
 - Dove



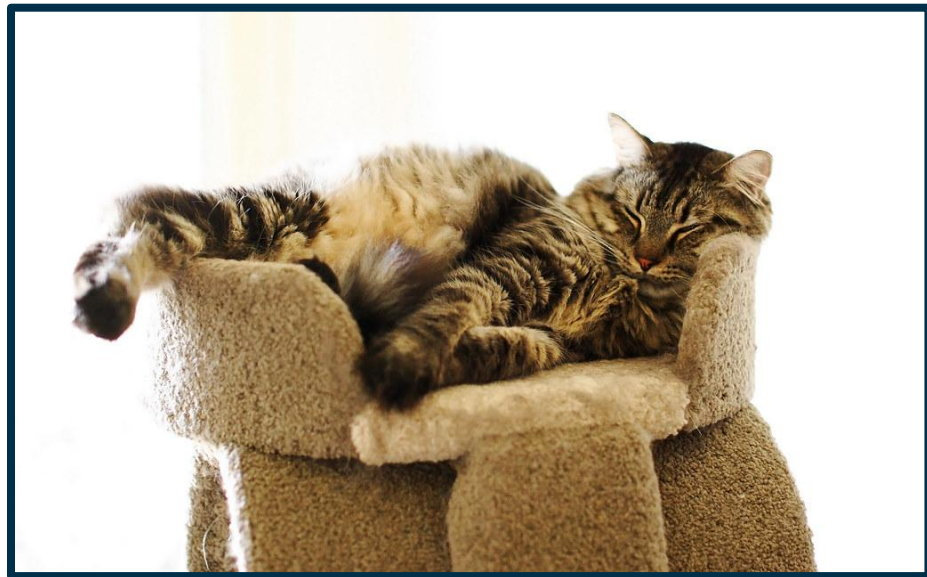
Parte I

Benessere digitale



Tecnologia e Benessere

- Vantaggi
- Effetti collaterali



Sovrabbondanza comunicativa

- Investimento di energie
- FOMO
- Alfabetizzazione digitale



Sovraconsumo e insoddisfazione

- Autodeterminazione
TAD
 - Relazione
 - Competenza
 - Autonomia
- Comfort e Creatività



Il design della dipendenza

- Piccioli Random
- Vibrazioni fantasma



Fattori di stress

- Competenze digitali
- Overload di stimoli
- Apparente ubiquità
- Vigilanza permanente
 - *phubbing*
- Task switching
- La mente e il corpo



La via per la felicità

- Autoregolarsi con i marshmallow
- Attività creative
- Limitare il sovrautilizzo



Strategie d'uso

- Monitorare
- Non disturbare
- Assentarsi
- Allontanare dallo sguardo
- La tecnica del pomodoro



PARTE II: Mobile Learning



M-Learning

Una definizione
problematica

- Apprendere tramite dispositivi mobili
- Apprendere in mobilità



Più “apprendimento”..

Estensione dell'E-learning

- Formale vs Informale
- Centralità del discente
- Mancanza di un modello pedagogico condiviso



E-learning	M-learning
Al Computer	Ovunque/Sempre
Comunicazione medidata	Comunicazione istantanea
Luoghi dedicati	Nessun limite spaziale

Andando più a fondo

Rapporto 1:1

Personalizzazione
dell'apprendimento

Apprendimento informale



Nella tana del Bianconiglio

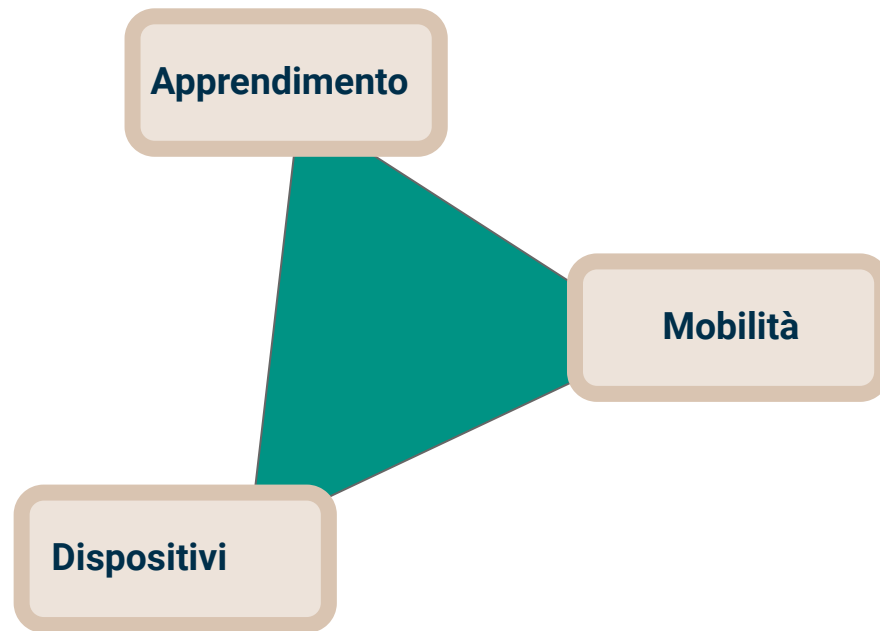
12 punti di Terry Heick

- **Accessibilità** (Access & Cloud)
- **Fluidità** (Play & Diverse)
- **Personalizzazione** (Async & Self)
- **Innovazione** (All)
- **Flessibilità e Convergenza**
- **Non linearità**



Tre fasi per il M-Learning

- Focus sui dispositivi
- Focus sull'apprendimento
- Focus sulla mobilità



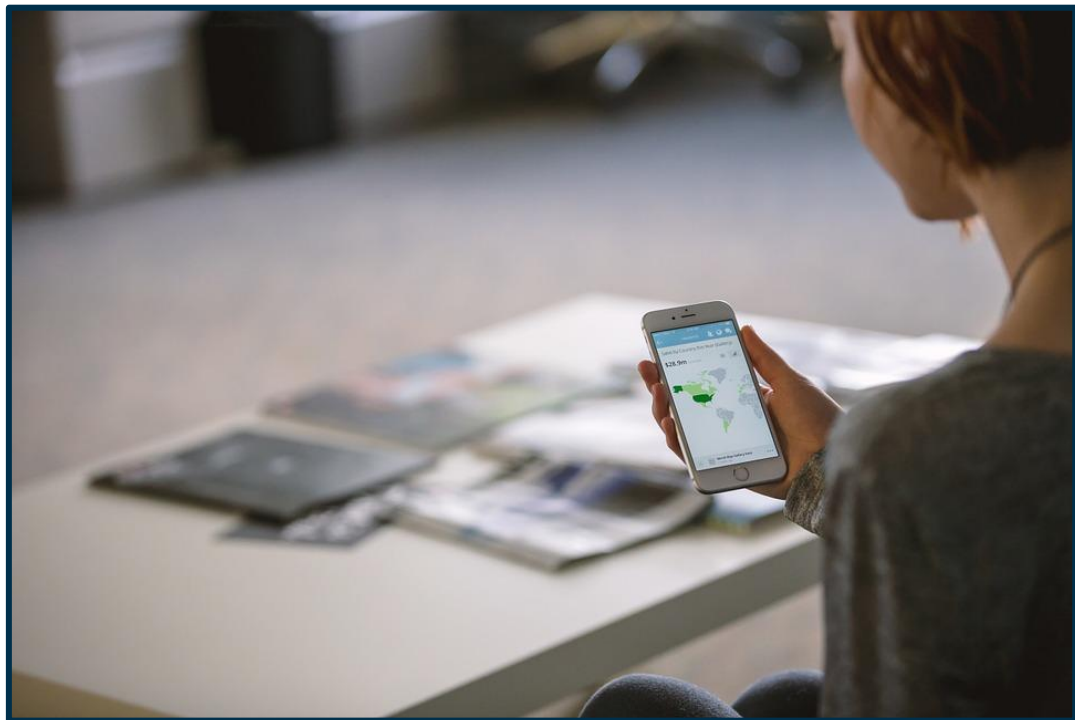
Con che mezzi?

- Sony Ericsson 2002
- Dimensioni ridotte
- Concentrazione sull'attività
- Funzione di rinforzo



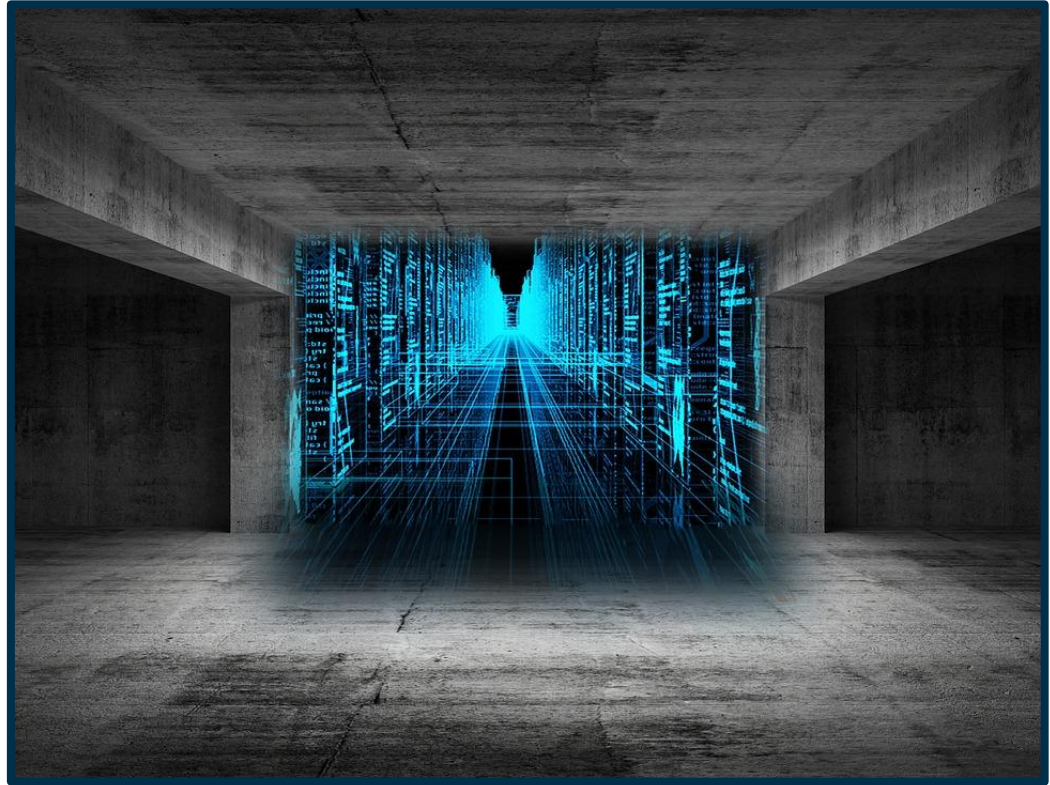
Fuori dagli spazi abituali

- Apprendimento extra aula
- HandLeR 2002
 - Altamente portatili
 - Individuali
 - Persistenti
- Musei, giochi e Gite scolastiche
 - Location aware



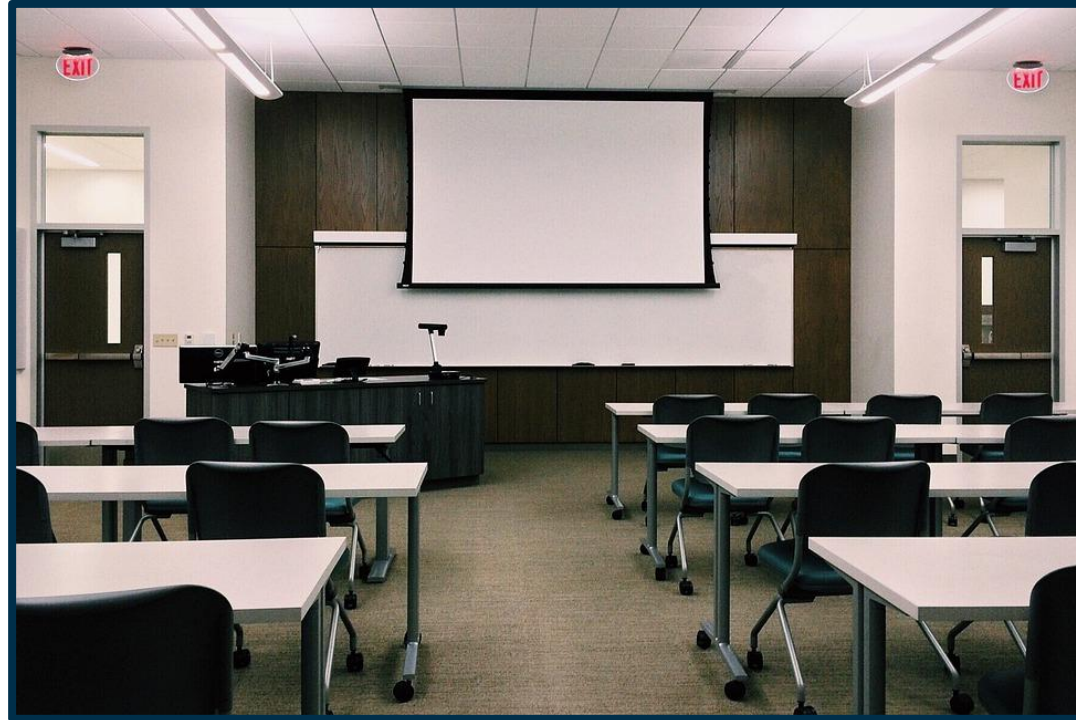
L' M-student

- Riprogettazione degli spazi:
Realtà aumentate
- Physical World Hyperlink (QR)
- Context-sensitive
- Ambient Learning



Approcci didattici

- Comportamentismo
 - Rinforzi positivi
- Costruttivismo
 - Simulazioni / Realtà Aumentata
- PBL
 - Apprendimenti situati
- Interazione sociale
 - Assistenza all'apprendimento



Concetti chiave: Collaborazione

- Educazione tra pari
- Interazione sociale e dialogo
- Importanza del Feedback
- Ambienti condivisi



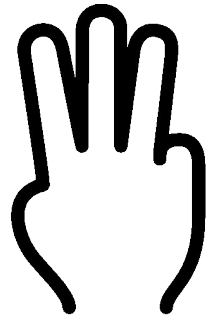
Concetti chiave:
**Personalizzazione
e Autonomia**

- *Agency*: Centralità del discente
- Adattamento alle aspirazioni e motivazioni
- Intimità con il device
- Immersione nell'ambiente



Concetti chiave:
**Apprendimento
situato**

- Problemi realistici ed esperibili
- Simulazione e partecipazione
- EAS (Rivoltella)



Concetti chiave: Microlearning

- Focalizzazione su compiti specifici
- Attività brevi ma impegnative
- Contenuti minimi
- Web Didatis (Swertz 2006)



In classe

- Affordance
- Ranieri e Bruni, 2013b

Usi dello Smartphone	Attività didattiche mobili e di apprendimento
Accesso all'informazione online	<i>Risoluzioni di problemi in contesti autentici</i>
Acquisizione, condivisione e rielaborazione di fonti	<i>Condivisione di mappe/contenuti geotaggati</i>
Archiviazione di fonti/esperienze	<i>Creazione di Digital Storytelling</i>
Documentazione di esperienze	<i>Creazione di portfolio e CV multimediali</i>
Connessione e Networking	<i>Partecipazione a community o Classi Virtuali</i>
Pianificazione	<i>Organizzazione attività di apprendimento</i>
Cruscotto	<i>Controllo e valutazione</i>



Grazie per l'attenzione

Raina Luca

Docente Lettere IC Toscanini (VA) e
formatore per la didattica ICT

Collaboratore LAB HOC (Politecnico MI)
Autore e consulente per Pearson ITA

raina.luca@gmail.com

APP per Prof



Introduzione

M. Zurleni
A. F. de Cesco

**Stop ai controlli sui cellulari. Sono una parte del corpo
Millennials e Generazione Z, si comunica di più con lo smartphone che di persona**

Mobile Learning:

testi di riferimento

M. Ranieri; M. Pieri
A. Greenfield
D. Bassi
Mike Sharples
Terry Heick;
Y.Mehdipour; H. Zerehkafi;
D. Adeboye
T. Barrett
J. Hardison

Mobile learning. Dimensioni teoriche modelli didattici, scenari applicativi

Tecnologie radicali (cap. 1; pagg 11-31)

No APP

Big Issues in Mobile Learning

12 Principles Of Mobile Learning

Mobile Learning for Education: Benefits and Challenges

5 Effective Uses Of Mobile Technology In The Classroom

33 interesting ways to use Mobile Phones in the Classroom

44 smart ways to use smartphone in class

Benessere Digitale

M. Fasoli

V. Gheno; B. Mastroianni

M. Spitzer

M. Spitzer

Il benessere digitale

Tienilo acceso

Connessi e isolati

Emergenza smartphone

Risorse gratuite

L. Raina

PEARSON DOT: Digitale senza stress