

BRING YOUR OWN DEVICE ALL'UNIVERSITÀ. UN'ESPERIENZA DI STORYTELLING CON I DISPOSITIVI MOBILI

Bring your own device to university:
an experience of storytelling with mobile devices

Un'esperienza di digital storytelling, condotta in ambito universitario secondo il modello BYOD.

An experience in digital storytelling carried out at university and based on the BYOD approach.

Maria Ranieri | Dipartimento di Scienze della Formazione e di Psicologia,
Università degli Studi Firenze | Firenze (IT) |
✉ Via Laura 48, 50121 Firenze, Italia | maria.ranieri@unifi.it

INTRODUZIONE

Il mondo delle tecnologie dell'educazione si è recentemente arricchito di un nuovo acronimo, BYOD, espressione che sta per Bring Your Own Device, ossia "Porta il tuo personale dispositivo". L'idea che sta alla base di questo approccio è molto semplice: se uno studente ha già familiarità con un particolare dispositivo che utilizza abitualmente a casa, è ragionevole e pratico consentirgli di portarlo anche nelle aule scolastiche piuttosto che duplicare i costi per l'acquisto di nuove tecnologie e perdere tempo per imparare a utilizzare strumenti forniti dall'istituzione (MacGibbon, 2012). In

altri termini, si tratta di un modello di gestione delle tecnologie che prevede che gli studenti facciano uso dei propri dispositivi mobili personali a scopo di apprendimento (Alberta Education, 2012).

L'interesse verso questo modello, per quanto recente, è in crescita, come attesta la letteratura che si sta sviluppando su questo tema (Ranieri & Pieri, 2014). Oltre ai benefici pratici già menzionati relativamente alla riduzione dei costi

e alla familiarità pregressa degli studenti con i dispositivi, alcuni autori lo ritengono un approccio adatto per la scuola del XXI secolo, in quanto capace di supportare forme di apprendimento personalizzate e di consentire una migliore integrazione tra i diversi contesti d'apprendimento, dalla scuola alla famiglia e altri luoghi, nell'ottica del *seamless learning*¹ (Project Tomorrow, 2012; Rinehart, 2012; Song, 2014). In particolare, Seipold (2011) sottolinea come un simile approccio possa trarre beneficio anche dalla molteplicità di risorse che gli studenti producono quotidianamente nella vita di tutti i giorni e che possono eventualmente collegare alle esperienze di apprendimento in contesti formali.

Tra le tecnologie che meglio si prestano ad essere utilizzate in quest'ottica vi sono ovviamente i dispositivi mobili come i tablet o gli smartphone, che, in virtù della loro portabilità e disponibilità sempre e ovunque, si insinuano fortemente nelle attività che svolgiamo tutti i giorni fino a diventare "invisibili". Come sosteneva Weiser (1991), un pioniere degli studi sulle tecnologie invisibili, «*le tecnologie più profonde sono quelle che scompaiono. Esse si intrecciano nel tessuto della nostra vita quotidiana finché diventano indistinguibili*» (p. 1).

Non mancano tuttavia le criticità. Ad esempio, Traxler (2010) osserva che «*i dispositivi mobili posseduti dagli studenti sono, nella migliore delle ipotesi, strumenti poco adatti all'apprendimento. Questi dispositivi di norma sono tutti diversi tra di loro e vengono sostituiti spesso con nuovi modelli - in molti casi per ragioni che non sono né tecniche, né*

¹ Seamless learning, ossia apprendimento senza soluzione di continuità, è un'espressione utilizzata sin dagli anni '90 dagli studiosi nel campo dell'alta formazione per indicare il collegamento tra esperienze d'apprendimento fuori e dentro l'aula come base per il successo accademico (Wong, Specht, & Milrad, 2015). In questa prospettiva, gli studenti vengono incoraggiati ad avvalersi delle risorse d'apprendimento formali e informali e a riferirsi alla propria esperienza di vita per dare un senso ai contenuti didattici appresi in classe.

² Esperienze analoghe condotte in contesti educativi informali sono documentate e discusse in Ranieri e Bruni (2012; 2013).

³ Ideato da Joe Lambert e Dana Atchley negli anni '90, il digital storytelling costituisce una evoluzione dello storytelling tradizionale e si caratterizza per l'intreccio di elementi narrativi e linguaggi multimediali in una combinazione che può essere più o meno realistica (Lambert, 2004; Petrucco & De Rossi, 2009).

educative né tanto meno probabilmente razionali o prevedibili» (p. 5). Inoltre, l'uso di dispositivi personali non abbatta i costi di connessione, che devono essere considerati in fase progettuale, insieme alle problematiche legate alla diversità degli strumenti utilizzati.

Per quanto riguarda i contesti in cui le potenzialità dell'approccio BYOD sono state esplorate, si può rilevare come gran parte delle ricerche si riferiscano al ciclo dell'obbligo (si veda, ad esempio, Gurung & Rutledge, 2014). Tuttavia, cominciano ad essere pubblicati i primi lavori sulle sue applicazioni in ambito universitario. In un recente contributo, Kobus e colleghi (2013) hanno esplorato gli usi personali e accademici di laptop, tablet e smartphone in una università olandese e hanno scoperto che, a fronte di un'ampia penetrazione dei dispositivi mobili nella popolazione studentesca, indipendentemente dalle variabili socio-demografiche, gli studenti preferiscono lasciare a casa i propri dispositivi personali e sostengono che l'abolizione dei laboratori di informatica all'università sarebbe disastrosa. Questa varietà di prospettive sull'approccio BYOD invita sicuramente ad un approfondimento sia sul piano teorico che applicativo.

Il presente contributo si inserisce in questo quadro ancora piuttosto controverso, con l'obiettivo di presentare i risultati di una esperienza, condotta in ambito universitario, di realizzazione di un *digital storytelling*² attraverso l'uso di dispositivi personali degli studenti secondo il modello BYOD. Di seguito verranno presentati gli obiettivi dell'esperienza, le procedure adottate, i principali risultati, nonché alcuni elementi di riflessione sull'attività svolta e le aree che meritano una particolare attenzione per la ricerca futura.

IL CONTESTO DELL'ESPERIENZA. OBIETTIVI, ATTORI, PROCEDURE

L'esperienza descritta in questo contributo è stata realizzata nell'Anno Accademico 2013-2014, nel quadro delle attività di laboratorio previste per l'insegnamento di Tecnologie dell'Istruzione e dell'Apprendimento nel Corso di Laurea di Scienze della Formazione Primaria dell'Università di Firenze. Inizialmente l'idea di ricorrere ad un approccio BYOD è nata dall'esigenza di condurre attività laboratoriali basate sull'uso dei media digitali in presenza di un elevato numero di studenti, a fronte di una dotazione tecnologica istituzionale soddisfacente ma non sufficiente per coprire i bisogni del laboratorio. In altri termini, lo stimolo iniziale ad utilizzare gli strumenti degli studenti per svolgere le attività è stato fornito da necessità di carattere strettamente organizzativo.

In quest'ottica, i 150 partecipanti al laboratorio, tenutosi nel novembre 2013, sono stati invitati a portare i loro personali dispositivi (smartphone, tablet, notebook) all'università per realizzare una storia digitale con l'obiettivo di promuovere le loro capacità espressive, narrative e creative. In particolare, il laboratorio si proponeva di sviluppare le seguenti abilità:

- essere capace di esprimere il proprio punto di vista e di collaborare con gli altri per la creazione di storie attraverso la discussione e la scrittura collettiva;
- essere capace di avvalersi in modo pertinente dei linguaggi multimediali, dal testo alle immagini e alla musica, e di creare prodotti multimediali usabili ed efficaci;
- essere capace di utilizzare software e app per l'implementazione di storie digitali.

L'attività si è articolata in nove step, ciascuno caratterizzato dall'esecuzione di uno specifico compito come illustrato di seguito (si veda anche lo schema di sintesi in Figura 1):

Step 1 - Per cominciare. La docente ha introdotto l'argomento attraverso una presentazione focalizzata sui metodi di progettazione e realizzazione di digital storytelling³ con i dispositivi mobili, soffermandosi sui concetti di narrazione, multimedialità, *affordance* dei dispositivi mobili, storyboard e app per lo storytelling.

Step 2 - Mostra e prova. Successivamente la docente ha mostrato come implementare una storia digitale in modo semplice e immediato con la app SonicPics, coinvolgendo cinque studenti nella produzione di una breve *mobile presentation* del corso in cinque scatti.

Step 3 - Qual è la vostra storia? Dopo la spiegazione e la dimostrazione pratica, gli studenti sono stati divisi in gruppi di 4-7 persone e ogni gruppo ha scelto in quale luogo fisico svolgere la propria attività. Alcuni hanno scelto di rimanere nell'aula, altri si sono trasferiti nei corridoi o in altre aule libere, altri ancora si sono trasferiti all'esterno, nelle piazze limitrofe o nel centro cittadino. Per avviare i lavori, ciascun gruppo ha intrapreso una attività di brainstorming su un possibile tema da sviluppare per la storia.

Step 4 - Collegare le idee. Una volta definito l'argomento, rispetto al quale gli studenti non hanno ricevuto specifiche limitazioni, salvo l'attenzione alla trasferibilità dell'attività nel contesto scolastico per la sua valenza formativa, ogni gruppo ha definito i personaggi della storia, il setting, i tempi, i luoghi e la trama.

Step 5 - Creare lo storyboard. Il passo successivo è stato quello di creare uno storyboard con la definizione dei testi e dei contenuti multimediali necessari per la realizzazione del prodotto multimediale.



Figura 1. Articolazione delle attività di laboratorio.

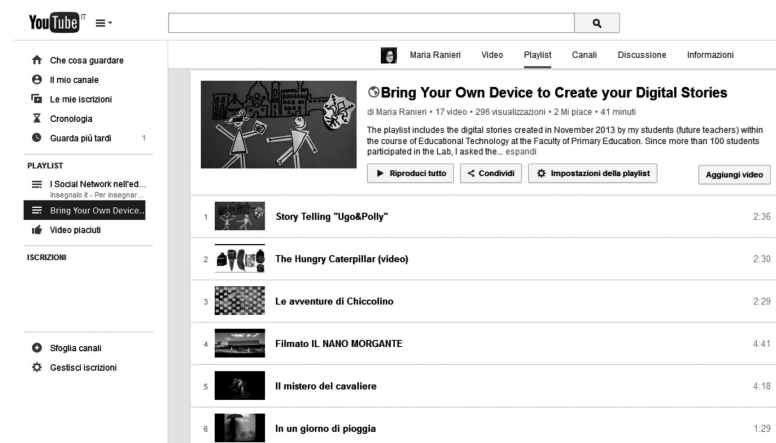


Figura 2. Screenshot della playlist "Bring Your Own Device to Create your Stories".

RISULTATI E PRODOTTI

A conclusione del laboratorio sono stati realizzati 25 prodotti, di cui 17 sono stati condivisi attraverso una playlist creata su YouTube (Figura 2).

Ogni prodotto è stato accompagnato da una relazione comprendente una descrizione delle procedure seguite e una riflessione sull'esperienza svolta. Di seguito, riporteremo una breve descrizione dei prodotti e una sintesi delle principali considerazioni emerse. Cominciando dai contenuti, le storie realizzate sono riconducibili a due principali tipologie: storie di pura fantasia e storie didattiche. Nelle prime prevale l'attenzione per l'esercizio di stile più che per le implicazioni formative, con narrazioni più o meno realistiche a volte modellate sul mondo degli adulti, altre su linguaggi e interessi più vicini al mondo dei bambini. Le storie didattiche, invece, sono a loro volta distinguibili in più categorie: si spazia dalla favola accompagnata da una morale al racconto che spiega un fenomeno naturale, alla storia del territorio e dell'arte toscani.

Sul piano mediale, i prodotti sono piuttosto vari, con una prevalenza di scatti realizzati sul posto, ossia in piazza, per strada, accanto a un monumento, nei corridoi dell'università, e così via. Non mancano i disegni e le immagini prese da Internet o le grafiche realizzate ad hoc. Inoltre, tutti i prodotti presentano una componente audio nella forma sia di testi recitati dagli studenti che di tracce audio recuperate online.

Dato lo scarso tempo a disposizione e la novità dell'esperienza, le storie digitali create nel corso del laboratorio sono risultate ancora migliorabili sotto svariati aspetti, come la coerenza della trama, il ritmo e il sonoro, la qualità dell'immagine. Ciononostante, per gran parte degli studenti questa è stata un'occasione importante per cimentarsi con l'uso didattico di dispositivi normalmente utilizzati per scopi differenti. L'esito dell'attività, ossia la creazione di un prodotto multimediale, ha avuto ritorni positivi sulla motivazione personale e sulla scelta di ripetere l'esperienza a scuola, come molti studenti hanno dichiarato nella relazione conclusiva.

L'impiego delle app suggerite dalla docente per l'implementazione della storia ha generato alcune difficoltà sul piano tecnico che sono state affrontate attraverso diverse strategie: in alcuni casi si è scelto di cambiare software, come è accaduto ad un gruppo di studentesse che ha inizialmente utilizzato *Storykit* per poi passare a *Splice*; in altri casi si è fatto ricorso al supporto e alle competenze di studenti di altri gruppi nello stile della *peer education*; in altri ancora è stato chiesto l'intervento della docente. La varietà delle problematiche tecniche emerse, data la diversità dei dispositivi e dei software utilizzati per l'implementazione, ha richiesto l'adozione da parte della docente di un atteggiamento flessibile e rassicurante. Questa ha chiarito che non poteva essere esperta di tutti di dispositivi e relative app o softwa-

Step 6 - Raccogliere i materiali multimediali. La fase della raccolta dei materiali multimediali è stata quella in cui gli studenti si sono maggiormente avvalsi dei loro dispositivi mobili personali, con i quali hanno acquisito i contenuti audiovisivi funzionali alla storia. In alcuni casi hanno creato nuovi contenuti, scattando foto ad hoc dentro o fuori l'università, oppure registrando audio; in altri casi, si sono avvalsi di immagini o musiche già archiviate nei dispositivi personali oppure ricercate online.

Step 7 - Implementare. Sulla base dello storyboard e ritoccando i contenuti multimediali acquisiti, ogni gruppo ha sviluppato la propria storia utilizzando smartphone, tablet o notebook.

Step 8 - Condividere. Al termine dell'attività di produzione, su richiesta degli studenti stessi, i prodotti finali sono stati caricati e condivisi, nei giorni successivi al laboratorio, su un canale di YouTube creato appositamente dalla docente⁴.

Step 9 - Commentare. Tutti gli studenti sono stati invitati a visionare e commentare reciprocamente i

lavori pubblicati, sia per trarre spunti utili sia per migliorare il proprio lavoro e quello altrui.

⁴ https://www.youtube.com/playlist?list=PL6aRn15vV91EMATg6Rky_LVQc-sySmolH

re e ha invitato gli studenti a cimentarsi in attività di problem solving tecnologico. Per modellare i comportamenti in tal senso, la docente si è adoperata in prima persona per risolvere gli svariati rompicapo tecnologici emersi durante il lavoro, a volte confrontandosi con il problema tecnico, altre suggerendo soluzioni tecnologiche alternative, altre ancora prestando i propri personali dispositivi (tablet e smart phone).

OSSERVAZIONI CONCLUSIVE

Nato per questioni puramente pratiche all'interno di un laboratorio universitario, l'interesse per l'approccio BYOD al quale è riconducibile l'esperienza qui presentata si è successivamente trasformato in un'occasione per riflettere sugli svantaggi e le potenzialità legate all'uso di dispositivi mobili personali nell'ambito della formazione in contesti formali come l'università.

In linea con la letteratura del settore, possiamo concludere che benefici e criticità si collocano su più versanti. Sul piano infrastrutturale, la possibilità di utilizzare i dispositivi degli studenti rappresenta una opportunità, specie se il loro numero è elevato: il possesso personale e la mobilità consentono di effettuare esperienze laboratoriali di tipo multimediale anche in regime di scarsità di aule e tecnologie. Sul piano motivazionale, la familiarità con il dispositivo utilizzato costituisce un importante incentivo, riducendo i fattori di distrazione legati alla mancanza di padronanza del software. Inoltre, si tratta di un'occasione per valorizzare conoscenze e competenze acquisite in altri ambiti della vita nell'ottica dell'ecologia socio-culturale (Pachler, Bachmair, & Cook, 2010), che vede i dispositivi mobili come del-

le risorse culturali di cui l'individuo può fare uso per apprendere supportando l'espressività, l'autorap-presentazione, l'esplorazione e l'interazione con l'ambiente (naturale e sociale) circostante.

Tuttavia, la diversità dei dispositivi tecnologici solleva svariato questioni sul piano non solo della compatibilità tra dispositivi (si pensi ad un lavoro di gruppo in cui ogni membro acquisisce un contenuto mediale con il proprio dispositivo e ognuno ha un dispositivo o una versione di sistema operativo o di software diversa: in questi casi la ricomposizione delle tessere del mosaico può essere davvero ardua), ma anche della gestibilità dell'esperienza. A questo proposito, risulta fondamentale a nostro avviso la disponibilità del docente a mettersi in gioco insieme agli studenti. Se prevale l'istanza di mantenere un ruolo di superiorità, teso a voler dar prova di sapere sempre tutto su tutto, l'approccio BYOD risulta di fatto impraticabile. Occorre quella capacità da parte del docente che Hobbs (2013) definisce di "improvvisazione e strategica risk-taking". Secondo questa studiosa, tale capacità va intesa come un insieme di competenze socio-emotive ed esperienziali che i docenti devono possedere per «generare esperienze d'apprendimento a partire da situazioni imprevedibili» (p. 6), specie quando si usano le tecnologie digitali. Ovviamente, la disponibilità di supporto tecnico adeguato può facilitare il docente nell'adozione di questo approccio. Ciò non rende, tuttavia, meno necessari approfondimenti sul versante della figura del docente e delle sue competenze digitali in contesti BYOD: un loro pieno coinvolgimento rimane una condizione necessaria per poter trarre effettivi benefici dall'uso di tecnologie sempre più portatili, personali e "invisibili".

BIBLIOGRAFIA

- Alberta Education (2012). *Bring Your Own Device: A Guide for Schools*. Retrieved from <http://education.alberta.ca/media/8640236/tech-briefing-byod.pdf>
- Gurung, B., & Rutledge, D. (2014). Digital learners and the overlapping of their personal and educational digital engagement. *Computers & Education*, 77, 91-100.
- Hobbs, R. (2013). Improvisation and strategic risk-taking in informal learning with digital media literacy. *Learning, Media and Technology*, 38(2), 182-197.
- Kobus, M. B. W., Rietveld, P., & van Ommeren, J. N. (2013). Ownership versus on-campus use of mobile IT devices by university students. *Computers & Education*, 68, 29-41.
- Lambert, J. (2004). *Digital Storytelling. Capture Lives, Creating Community*. Berkeley, CA: Digital Diner Press.
- MacGibbon, A. (2012, May 28). Smarter use of home devices. *The Sydney Morning Herald*. Retrieved from <http://www.smh.com.au/technology/technology-news/smarter-use-of-home-devices-20120527-1zcry.html>
- Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. (2010). *Mobile Learning: Structures, Agency, Practices*. New York, NY: Springer.
- Petrucchio, C., & De Rossi, M. (2009). *Narrare con il digital storytelling a scuola e nelle organizzazioni*. Roma, IT: Carocci.
- Project Tomorrow (2012). *Learning In The 21st Century Mobile Devices + Social Media = Personalized Learning*. Retrieved from <http://www.tomorrow.org/speakup/MobileLearningReport2012.html>
- Ranieri, M., & Bruni, I. (2012). Piagge mobili: narrazioni digitali tramite Facebook Mobile. *TD Tecnologie Didattiche*, 20(1), 31-34. Retrieved from http://www.tdjournal.itd.cnr.it/files/pdfarticles/PDF55/Ranieri_Bruni.pdf
- Ranieri, M., & Bruni, I. (2013). Mobile storytelling and informal education in a suburban area: A qualitative study on the potential of digital narratives for young second generation immigrants. *Learning, Media and Technology*, 38(2), 217-235.
- Ranieri, M., & Pieri, M. (2014). *Mobile learning. Dimensioni teoriche, modelli didattici, scenari applicativi*. Milano, IT: Unicopli.
- Rinehart, D. (2012). *Students using mobile phones in the classroom: Can the phones increase content learning*. ProQuest digital dissertations. Retrieved from <http://gradworks.umi.com/15/17/1517773.html>
- Seipold, J. (2011). *Mobiles Lernen. Theorien, Unterrichtspraxis und Analysemodelle der britischen und deutschsprachigen Mobile Learning-Diskussion*. Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines Doktors der Philosophie (Dr. phil.). Retrieved from <https://kobra.bibliothek.uni-kassel.de/handle/urn:nbn:de:hebis:34-2012121242324>
- Song, Y. (2014). "Bring Your Own Device (BYOD)" for seamless science inquiry in a primary school. *Computers & Education*, 74, 50-60.
- Traxler, J. (2010). Students and mobile devices. *ALT-J. Research in Learning Technology*, 18(2), 149-160.
- Weiser, M. (1991). The computer for the twenty-first century. *Scientific American*, 165, 94-104.
- Wong, L. H., Specht, M., & Milrad, M. (Eds.) (2015). *Seamless Learning in the Age of Mobile Connectivity*. New York, NY: Springer.