Scritto da Administrator
Lunedì 04 Maggio 2015 13:50

Il BYOD (Bring Your Own Device), nata come politica aziendale per permettere di portare i propri dispositivi personali nel posto di lavoro e di utilizzarli per specifiche applicazioni professionali, è diventata in ambito educativo ben presto un'ottima strategia per facilitare l'introduzione delle nuove tecnologie in classe
.

{loadposition user7}

Consentire agli studenti di portare i loro dispositivi a scuola permette di attuare una una didattica e una metodologia in grado di valorizzare le loro capacità e promuovere lo sviluppo delle competenze.

Trattandosi dunque di utilizzare dispositivi diversissimi tra loro, è necessario far riferimento a software ed applicazioni multipiattaforma
.

Per questo segnalo un articolo da Edutopia in cui vengono indicati ben 51 risorse digitali per il BYOD in classe .

Gli strumenti sono suddivisi per categoria: Valutazione formativa, Screencasting, Piattaforme per la condivisione di contenuti, Annotazione, Comunicazione/espressione, Cloud, Graphic Design ed Infografica, Presentazioni, Blogging, Editor testi, Condivisione Links.

{jcomments on}

{loadposition user6}