



Best Practices

## Aumentiamo la realtà con il QR-code

### We augment reality with the QR-code

FRANCESCA GUADALUPI

*Istituto Comprensivo “Skanderbeg”, Piana degli Albanesi (Palermo)*  
francesca2860@alice.it

**Citation:** F. Guadalupi (2021) Aumentiamo la realtà con il QR-code. *Media Education* 12(2): 93-97. doi: 10.36253/me-10495

**Received:** February, 2021

**Accepted:** October, 2021

**Published:** December, 2021

**Copyright:** © 2021 F. Guadalupi. This is an open access, peer-reviewed article published by Firenze University Press (<http://www.fupress.com/me>) and distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

**Data Availability Statement:** All relevant data are within the paper and its Supporting Information files.

**Competing Interests:** The Author(s) declare(s) no conflict of interest.

**Abstract.** With reference to art. 9 of our Constitution “The Republic promotes development and scientific and technical research. Protects the landscape and the historical and artistic heritage of the nation” and art. 6 “The Republic protects linguistic minorities with special rules”, the project “Let’s increase reality with the qr-code” wanted to enhance the school as a community open to the territory in which it operates and develop skills in the field of active and democratic citizenship. Two paths have been taken: researching historical sources to learn about the country’s past and experimenting with the use of a Quick Response Code to combine the past with the present and leave a trace in the future.

**Keywords:** cooperative learning, cooperative inquiry, learning to learn, digital skills, active citizenship.

**Riassunto.** In riferimento all’art. 9 della nostra Costituzione “La Repubblica promuove lo sviluppo e la ricerca scientifica e tecnica. Tutela il paesaggio e il patrimonio storico e artistico della Nazione” e all’art. 6 “La Repubblica tutela con apposite norme le minoranze linguistiche”, il progetto “Aumentiamo la realtà con il qr-code” ha voluto valorizzare la scuola intesa come comunità aperta al territorio in cui opera e sviluppare le competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica. Due le strade percorse: ricercare fonti storiche per conoscere il passato del paese e sperimentare l’utilizzo di un Quick Response Code per unire il passato al presente e lasciare una traccia nel futuro.

**Parole chiave:** cooperative learning, cooperative inquiry, apprendere ad apprendere, competenze digitali, cittadinanza attiva.

#### 1. IL PROGETTO: IDEAZIONE, OBIETTIVI, METODOLOGIE DIDATTICHE E TECNOLOGIE

Il progetto “Aumentiamo la realtà con il QR-code” viene avviato nell’Istituto Comprensivo Skanderbeg che incide nei comuni di Piana degli Albanesi e Santa Cristina Gela (Palermo). Piana degli Albanesi è il centro più importante e noto degli Albanesi di Sicilia, nonché il più grande stanziamento arbëreshë, dove da secoli risiede la più popolosa comunità albanese d’Italia.

La comunità mantiene le proprie radici culturali infatti la lingua parlata all'interno delle famiglie e nei rapporti sociali rimane la lingua arbëreshë. La lingua italiana in un paese albanese viene posta in secondo piano soprattutto nei momenti di attività informale. Fornire le chiavi per apprendere ad apprendere significa realizzare attività didattiche innovative favorendo l'operatività, il dialogo e la riflessione senza dimenticare le proprie origini.

L'idea progettuale nasce dal voler coniugare la tutela del patrimonio presente nel nostro territorio e la funzione educativa dei monumenti (Montanari, 2016), utilizzando strategie innovative.

Sicuramente il percorso intrapreso, iniziato nell'anno scolastico 2019/20, è stato ostacolato dalla pandemia Covid19 e, soltanto la tenacia e la sinergia tra docenti, alunni e genitori hanno permesso la realizzazione del progetto. Nell'anno scolastico 2019/20, utilizzando, in via preparatoria, l'attività artistica "In quarta con Kandinsky" gli alunni hanno osservato, analizzato la tecnica dell'astrattismo, riproducendo in maniera originale e creativa quattro opere dell'artista. Un lavoro di gruppo che è stato documentato riprendendo, con il cellulare dell'insegnante, le sequenze operative, le emozioni provate e raccontate dagli alunni stessi. Il video è stato salvato per essere utilizzato successivamente. L'avvio del progetto "Aumentiamo la realtà con il QR-code" ha introdotto la funzione del codice a due dimensioni e le sue potenzialità. Dopo la fase teorica, gli alunni hanno imparato a crearne uno proprio, divertendosi tra immagini, testi e video: il loro video su Kandinsky è stato associato ad un QR-code, generato con un software appropriato.

In classe gli alunni hanno sperimentato, seguendo la procedura corretta, come generare il QR-code, vivendo il tutto con entusiasmo e grande eccitazione<sup>1</sup>.

Il QR-code è stato stampato e incollato sul cartellone dell'opera da loro realizzata. Gli alunni si sono resi conto del cambiamento: l'opera prenderà vita ogni qualvolta che il QR-code verrà inquadrato con la telecamera di un cellulare – dal reale al virtuale.

Il lockdown e l'emergenza Covid hanno cambiato le nostre vite e ovviamente anche la scuola ne ha subito gli effetti: la paura di questo essere invisibile, che ha sconvolto tutto il mondo, ha raggiunto i nostri alunni. Fondamentali, durante la didattica a distanza, le conversazioni, per esternare le emozioni vissute, e attività mirate: nasce il video "Andràtuttobene#iorestoacasa" una raccolta dei lavori realizzati dagli alunni insieme alle loro mamme.<sup>2</sup>

Anche l'anno scolastico 2020/21 è iniziato con la didattica a distanza, poi didattica integrata. Su richiesta degli alunni, entusiasti di diventare guide turistiche digitali, il nostro progetto è ripartito. Le tre classi hanno focalizzato la loro attenzione sulle fontane presenti nel territorio del comune di Piana degli Albanesi. Sono state suddivise in quattro sottogruppi, ai quali è stata assegnata il compito di ricercare informazioni su una specifica fontana, costruire il percorso per raggiungerla partendo dalla scuola. Le varie ordinanze susseguite hanno reso difficoltoso l'uscita nel territorio, per fortuna la tecnologia è venuta incontro ai ragazzi, che hanno utilizzato tutte le risorse possibili per raggiungere il nostro obiettivo. I dispositivi digitali, con l'alta collaborazione dei genitori, hanno consentito una comunicazione sincrona e asincrona e, sfruttando i periodi di appartenenza a regione in 'zona rossa', 'zona arancione' o 'zona gialla', gli alunni hanno potuto, nel rispetto della normativa anti-Covid, costruire il percorso, scattare foto, realizzare i video.

Il progetto si pone come finalità la tutela del patrimonio storico e artistico presente nel territorio, percependo la cultura in modo innovativo. Si prefigge, inoltre, di offrire agli studenti strumenti per imparare ad apprendere utilizzando anche le tecnologie. Attraverso la produzione di testi collettivi, gli alunni mettono in gioco le loro competenze digitali; devono affrontare problemi e ricercare soluzioni trasformando il reale in virtuale. Infine la condivisione del loro prodotto con il territorio può essere motivo di gratificazione. Le attività interdisciplinari (Mughini, 2020) hanno coinvolto le discipline Educazione Civica, Italiano, Arte e Immagine, Albanese e Tecnologia.

Il progetto vuole utilizzare il potenziale del Codice a Risposta Rapida per rendere l'alunno al passo coi tempi affinché possa sentirsi cittadino attivo e consapevole offrendo al territorio di appartenenza un servizio all'avanguardia (Besana, 2010).

Traendo spunto dal cooperative learning, sarà utilizzata la progettazione di gruppo per generare un testo informativo, che abbia un linguaggio chiaro e quindi un'informazione facilmente comprensibile.

Agli alunni saranno indicati semplici applicativi per editare i video realizzati e attraverso una *technology immersion* trasformeranno il cartaceo prodotto in materiale digitale. Obiettivo finale sarà dare voce alle fontane, raccontando la loro storia attraverso il QR-code e condividere il lavoro prodotto con la comunità locale e del web.

L'interazione tra docenti/studenti/genitori supportata da una didattica assistita dalle tecnologie (applicazioni e dispositivi mobili: Classroom, Google maps, Generator QR-code, quaderni operativi, cellulari, video editing,

<sup>1</sup> Dal teorico al pratico: <https://it.padlet.com/francesca2860fg/j3az1m8lddu838wv>

<sup>2</sup> Il video è stato pubblicato sul sito della scuola e sul quotidiano online Giornale di Sicilia con un articolo ("Il messaggio in musica", 2020).

Youtube, publisher, sito della scuola, quotidiani on line) rafforzerà una scuola aperta al territorio abbattendo le pareti fisiche, temporali e spaziali.

### 3. LE FASI OPERATIVE DEL PROGETTO

#### 3.1 Prima sequenza operativa: Il qr-code

Gli alunni sono stati condotti alla conoscenza del Quick Response Code, attraverso una conversazione sul motivo per cui alla cassa dei supermercati l'operatore appoggia l'etichetta del prodotto acquistato su una 'finestra luminosa', un lettore che al contatto con il prodotto emette un suono. Poi ci si è soffermati sulla differenza tra codice a barre e QR-code ricercando i due tipi di codice nei prodotti o nelle locandine pubblicitarie dei vari supermercati. Utilizzando il cellulare del docente, gli alunni hanno verificato che per il Codice a barre è necessario un lettore ottico ed è specifico per la vendita e che il QR-Code ha un grande potenziale utile al raggiungimento del nostro obiettivo. Abbiamo esplorato alcuni software free per generare i QR-Code; un passo dopo l'altro da un QR-Code di testo ad uno di immagine e successivamente di video. Scansionando i codici creati dagli alunni si viene trasportati in una varietà di esperienze tecnologiche: racconti vocali, il video della loro canzone preferita, una poesia recitata, e, per il Natale 2020 hanno voluto addobbare l'albero della classe con QR-code natalizi.

#### 3.2 Seconda sequenza operativa: Le fontane digitali

Dopo aver introdotto l'argomento, oggetto del lavoro, e l'obiettivo che si intendeva raggiungere, ogni classe quinta è stata divisa in quattro sottogruppi. All'interno di ogni sottogruppo è stato individuato un capo-gruppo, come referente. I gruppi hanno scelto un logo identificativo e un nome<sup>3</sup>. Ad ogni gruppo è stata assegnata una fontana con un generatore di numeri casuali<sup>4</sup> e il seguente compito da assolvere:

1. Sulla fontana assegnata produrre un testo informativo collettivo sviluppando i seguenti paragrafi: a) Storia b) Posizione c) Funzione ieri...funzione oggi d) Interviste, leggende o aneddoti e) Fotografie di ieri e di oggi. (attingendo notizie dalla Biblioteca locale, dal sito del comune online, dalle interviste a parenti anche via cavo).

2. Realizzare un video in cui raccontare il testo informativo: ogni bambino deve verbalizzare uno dei paragrafi prodotti dal gruppo.
3. Il video, nel rispetto delle ordinanze emesse dal Sindaco, può essere girato davanti la fontana o a casa.
4. Prima di generare il qr-code, inviare il video su Classroom sezione Tecnologia per eventuali modifiche.
5. Generare il qr-code e inviarlo su Classroom sezione Tecnologia.

Il video realizzato da ogni gruppo è stato effettuato con la collaborazione dei genitori, sempre in contatto con l'insegnante di Tecnologia. I QR-code generati dagli alunni<sup>5</sup> sono stati raccolti su Classroom.

#### 3.3 Terza sequenza operativa: Il Manifesto "Aumentiamo la realtà con il QR-code"

Ultimato il lavoro con gli alunni, il passaggio conclusivo è stato quello di realizzare con l'utilizzo del software Publisher di un Manifesto che racchiudesse e rappresentasse il messaggio educativo: "Parlare la lingua dei monumenti vuol dire frequentare una palestra di cittadinanza consapevole, di partecipazione alla vita democratica". Terminato l'assemblaggio di tutti i QR-code e delle fotografie inviati dagli alunni/genitori, il Manifesto è stato condiviso on line con tutti gli alunni, che hanno verificato la funzionalità del loro qr-code. In effetti un video era stato bloccato da Youtube per un problema di copyright: come sottofondo musicale era stato inserito uno spot pubblicitario non autorizzato di una canzone; pertanto un gruppo ha dovuto modificare il video. Superato questo intoppo, è stato pubblicato il Manifesto finalmente può ritenersi pronto<sup>6</sup>.

Il Preside del nostro Istituto ha autorizzato la stampa delle copie del "Manifesto Aumentiamo la realtà con il QR-code", che sono state disseminate nel territorio di Piana degli Albanesi e di Santa Cristina. Il Manifesto è stato inserito sul sito della scuola<sup>7</sup> e successivamente sono state realizzate le singole targhe per ogni fontana. All'interno dei qr-code, le piccole guide turistiche virtuali attendono soltanto di essere inquadrare con il cellulare e racconteranno le storie di ogni fontana presente nel territorio.

Gli alunni delle tre classi quinte, a cui è rivolto il progetto, sono di età fra 9/10 anni appartenenti a famiglie di ceto medio/basso. Anche i tre alunni di origine ucraina, rumena e albanese hanno seguito e svolto con

<sup>3</sup> Le fontane nel nostro Paese: <https://it.padlet.com/francesca2860fg/n0j5q8v341tgglc0>

<sup>4</sup> Generatore di numeri casuali impiegato: <https://www.blia.it/utigli/casuali/>

<sup>5</sup> I QR realizzati: <https://padlet.com/francesca2860fg/8dq1vdq5q1puj5x8>

<sup>6</sup> Manifesto Aumentiamo la realtà con il QR-code: <https://it.padlet.com/francesca2860fg/wh25fzmwyge5kbct>

<sup>7</sup> Notizia sul progetto: <https://www.icsskanderbeg.edu.it/eventi-e-notizie/1052-progetto-aumentiamola-realta-con-il-qr-code.html>

determinazione le consegne loro date. Il progetto è stato realizzato dai docenti del modulo delle discipline di Italiano, Arte/Immagine, Tecnologia, Albanese, Educazione Civica con il supporto dei genitori degli alunni.

La collaborazione tra scuola e l'Associazione locale "Baskhë" è stata determinante per la realizzazione della mappa delle fontane, divulgata durante un evento locale.

#### 4. VALUTAZIONE

Tutto il percorso è stato oggetto di valutazione sia durante le attività sincrone/asincrone a distanza sia durante il ritorno in presenza.

Durante le varie fasi gli alunni sono stati osservati, i loro prodotti valutati per rilevare i livelli di qualità nel lavoro individuale, nella partecipazione in gruppo di ogni alunno e sulla realizzazione del video collegato al QR-code. Le rubriche di valutazione sono stati strumenti di verifica significativi per constatare come la media education possa agevolare i docenti nel processo di insegnamento/apprendimento. Utilizzando i media e la metodologia del Cooperative learning, gli alunni hanno lavorato con cura e precisione nella produzione del lavoro comune, svolgendo la parte assegnata con originalità, aiutandosi l'uno con l'altro, mettendo in atto la capacità di risolvere e perseverare nella ricerca di soluzioni al fine di condividere i lavori prodotti con il territorio.

Affiora come l'insegnamento non tradizionale, una didattica digitale integrata, produca un significativo impatto sull'apprendimento. A fine percorso gli alunni hanno realizzato un testo conclusivo in cui hanno raccontato l'esperienza vissuta. Tutti hanno gradito l'utilizzo delle TIC percependo il successo ottenuto. Il prodotto finale ingloba un compito di realtà complesso: un Manifesto che raccoglie il passato, vivendolo in chiave innovativa e consegnandolo in una nuova veste al futuro: le fontane, monumenti un po' trascurati da una società che guarda solo avanti, diventano digitali. Gli alunni raccontano con il loro linguaggio semplice ma diretto come il QR-code possa rappresentare un ottimo strumento di insegnamento e apprendimento.

È e sarà sempre gratificante per un docente leggere negli occhi dei propri alunni l'entusiasmo di aver concretizzato per sé stessi e per l'intera comunità un messaggio di cittadinanza attiva e democratica. La scuola viene intesa come comunità aperta al territorio, comunità che incide produttivamente nel territorio: un forte segnale di appartenenza. Il sogno dei bambini è stato esaudito: oggi in ogni fontana una piccola guida turistica digitale si trova sempre pronta a raccontare la storia del monumento storico.

#### 5. CONCLUSIONI

La pandemia e le misure di distanziamento anti Covid19, hanno reso difficoltoso il percorso progettuale ideato<sup>8</sup>. Mettere in gioco tutte le strategie possibili per il raggiungimento dell'obiettivo è stata una grande sfida. Grandi le opportunità di questo progetto: educare gli alunni ad appropriarsi del territorio in cui vivono, tutelare il patrimonio artistico attraverso una visione tecnologica, giocare con il virtuale per tutelare il reale.

Il Manifesto "Aumentiamo la realtà con il QR-code" racchiude due anni di lavoro degli alunni, un lavoro iniziato quando nulla si sapeva del virus che avrebbe stravolto le nostre vite. La pandemia, il lockdown, la didattica a distanza e un po' di paura. Inizialmente il progetto prevedeva un compito autentico, in giro per il paese ad intervistare amici ma anche le persone anziane che ancor oggi abitano in prossimità delle fontane. E il virus ci ha costretti a casa. Ma essere docenti e vivere la scuola con passione ci gratifica e gli alunni ci sorprendono sempre. Con l'aiuto delle loro famiglie e di maestre ostinate e resilienti gli alunni hanno dato mostra di alta capacità nell'uso produttivo delle tecnologie. Google maps per i percorsi, videochiamate per organizzarsi, software adatti alla realizzazione di video e adatti al montaggio, alla modifica, all'inserimento di sigle (facendo attenzione al copyright), ricerche, composizione testuale, ricerca del significato di termini arbëresh, traduzione dall'albanese all'italiano e tanto altro. Consegna dopo consegna, passo dopo passo e tra zona rossa, arancione e gialla, tre classi quinte composte da 50 alunni e 4 maestre, supportate da genitori audaci, hanno creato una sinergia forte e potente che è riuscita a mettere in panchina, almeno per un attimo, quel maledetto virus. Il progetto è stato completato, il manifesto e le targhe realizzati. La scuola c'è! A distanza, in presenza, con mascherine, igienizzante e distanziamento, la scuola non si è fermata anche grazie ai nostri alunni che hanno reso ancora più speciale questo ultimo anno insieme. Una ricaduta sul territorio forte, il passato viene raccolto nel presente e consegnato al futuro con un piccolo QR-code. Le piccole guide turistiche resteranno presenti accanto ad ogni fontana, quasi a proteggerle dal tempo che passa.

#### RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI E SITOGRAFICI

Besana, S. (2010). L'uso del Qr-code come tecnologia didattica: uno studio esplorativo. *TD-Tecnologie Didattiche*. 51, 34-40.

<sup>8</sup> Un articolo sul progetto è stato pubblicato sulla testata giornalistica online "Palermo Today" ("Scuola, a Piana degli Albanesi", 2021)

- Il messaggio in musica degli alunni dei Piana degli Albanesi: il video di “Andrà tutto bene” (2020, May 16). *Giornale di Sicilia*. <https://palermo.gds.it/video/societa/2020/05/16/il-messaggio-in-musica-degli-alunni-di-piana-degli-albanesi-il-video-di-andra-tutto-bene-dfcf2039-3e08-408b-8fe4-d3a508ecaab2/?fbclid=IwAR0SrSTt6jUr1xBr3wRQsp-dPW3EJcQZ08egjcVY0gGavljFnaMyEaHLL-UQ>
- Montanari, T. (2016, March 22). *La funzione educativa dei monumenti* [Video file]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ohiyuif6sHY>
- Mughini, E. (2020). *Ripensamento del curricolo: dall'essenzializzazione alla didattica interdisciplinare* [Video file]. Indire, Avanguardie educative. <http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/>
- Scuola, a Piana degli Albanesi un progetto “Aumentiamo la realtà con il qr-code” (2021, January 30). *Palermo Today*. [https://www.palermotoday.it/scuola/progetto-aumentiamo-la-realta-con-il-qr-code-piana-albanesi.html?fbclid=IwAR2vNB3QdvZwJUo860C6qr7lRp7p2T6zR\\_jJVSbctslHrHyZezKdHGskBak](https://www.palermotoday.it/scuola/progetto-aumentiamo-la-realta-con-il-qr-code-piana-albanesi.html?fbclid=IwAR2vNB3QdvZwJUo860C6qr7lRp7p2T6zR_jJVSbctslHrHyZezKdHGskBak)