http://www.indire.it/progetto/avanguardie-educative/

# Il parco dei QR Code. Come una scuola esce dalle aule, scopre il mondo e lo racconta

## L'esperienza della scuola primaria "Raffaello Sanzio" - Bologna

### Esperienza dell'idea: Didattica per scenari

---

**Il contesto in cui si trova la scuola**

La scuola primaria "Raffaello Sanzio" fa parte dell'IC 9, un Istituto scolastico 2.0 del quartiere Sàvena, nella periferia sudorientale del comune di Bologna.

All'interno del quartiere sono presenti parchi e giardini pubblici, tra questi il parco Carlo Urbani , infrastrutture quali scuole, biblioteche e impianti sportivi.

L'area presenta diverse isole urbanistiche di edilizia popolare, ma anche zone residenziali più agiate. La presenza di cittadini giunti di recente da vari paesi del mondo costituisce inoltre un aspetto rilevante della realtà del quartiere.

**Che cosa ha spinto la scuola ad aderire al Movimento "Avanguardie Educative"**

L'IC 9 di Bologna è una delle scuole firmatarie del Manifesto "Avanguardie Educative".

La scuola ha partecipato alla fondazione del Movimento poiché ne ha condiviso le finalità e ritiene di poterle arricchire di contenuti.

**Gli obiettivi dell'attività**

Gli obiettivi sottesi da questa così articolata attività sono costituiti dall'insieme degli obiettivi previsti per raggiungere integralmente quanto previsto dal *Profilo delle competenze al termine del primo ciclo di istruzione* , anch'esso inteso come obiettivo generale del sistema educativo e formativo italiano. Per evitare di riportare l'elenco dei Traguardi per lo sviluppo delle competenze e degli Obiettivi di apprendimento declinati per ogni disciplina, necessariamente raggiunti dagli alunni per completare il percorso,

perché incompatibile con lo spazio a disposizione per questo articolo, si rimanda al documento MIUR, *Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione*.

**La valutazione**

Per misurare la qualità dei prodotti del lavoro sono state usate Rubriche di valutazione autentica in funzione diagnostica, formativa e sommativa. Le rubriche sono state elaborate dagli insegnanti del plesso e distribuite agli alunni all'inizio di ogni nuova attività. Agli alunni è stato chiesto di usarle anche come strumento di metacognizione.

**Le azioni messe in campo per raggiungere gli obiettivi dell'attività**

Al termine del progetto gli alunni di una delle classi partecipanti, lo hanno così sintetizzato:

Noi siamo bambine e bambini della scuola primaria "Raffaello Sanzio", dell'IC 9 di Bologna, un Istituto Comprensivo 2.0, una scuola cioè che usa un bel metodo per farci apprendere con l'aiuto della tecnologia.

*Il parco dei QR Code* è il frutto di un grande progetto che comprende tante parti ben collegate. Innanzitutto nel secondo quadrimestre dello scorso anno scolastico abbiamo scritto e pubblicato una voce enciclopedica su *Wikipedia* relativa al parco di Bologna intitolato a Carlo Urbani (https://it.wikipedia.org/wiki/Parco_Carlo_Urbani)[1]. Per scrivere la voce "Il parco Carlo Urbani" sei classi della nostra scuola hanno collaborato in modalità cooperativa.

Questo progetto è diventato uno dei progetti guida per l'Idea "Didattica per scenari" di "Avanguardie Educative" (http://innovazione.indire.it/avanguardieeducative/index.php?action=page&id=365).

Nel novembre del 2015 siamo stati invitati dal Dipartimento di Scienze della Formazione Primaria dell'Alma Mater Studiorum Università degli Studi di Bologna, a tenere una relazione presso l'Aula Magna del dipartimento (https://prezi.com/jghmsydm9ibn/il-parco-carlo-urbani-sulla-wikipedia/) per illustrare questo progetto. Ci siamo divertiti tantissimo!

Abbiamo diviso l'argomento in dieci parti e a coppie l'abbiamo spiegato a moltissimi studenti attenti e curiosi.

---

[1] Carlo Urbani è stato medico. Nel 1999 ha ritirato il premio Nobel per la pace per *Medici Senza Frontiere*. Ha trovato la cura per la Sindrome Acuta Respiratoria Severa, ma l'ha contratta ed è morto nel 2003.

Un momento della relazione svolta dagli alunni.

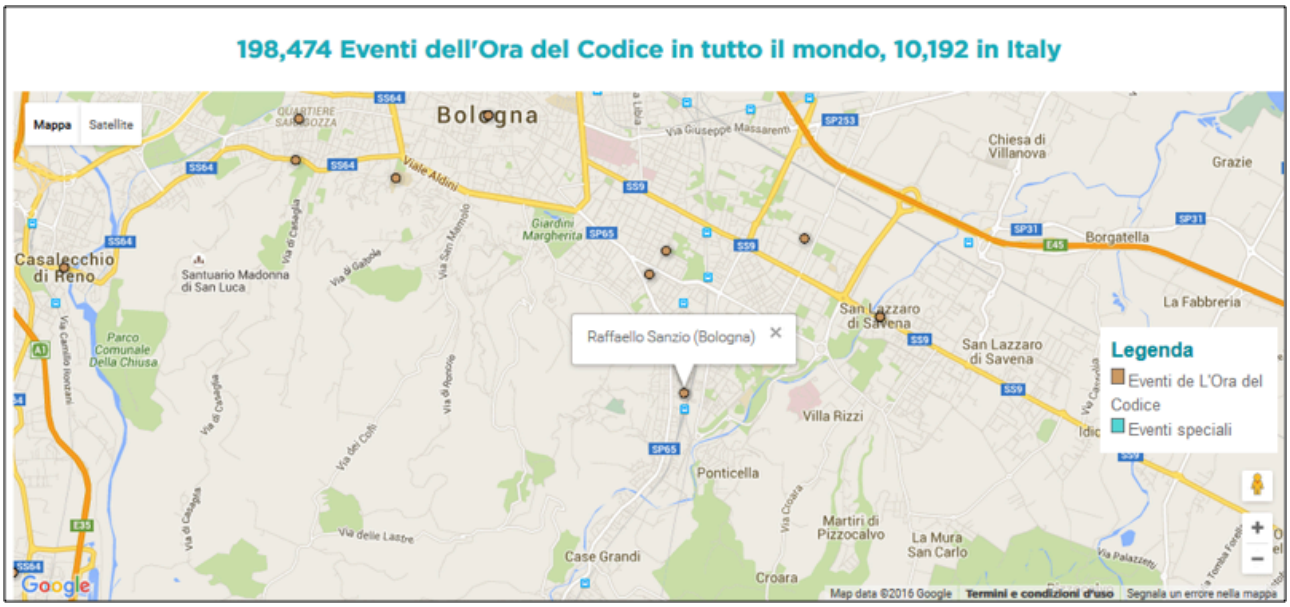
Studentesse e studenti di Scienze della Formazione Primaria dell'Alma Mater Studiorum assistono alla relazione. Nel corso degli ultimi mesi del 2015 abbiamo ulteriormente sviluppato il progetto scrivendo e pubblicando il libro intitolato *Parco storie*.

Volantino di presentazione del libro *Parco Storie*, raccolta di racconti a cura di Fabio Cicolani, Miso Editore, Torino 2015.

Il libro contiene racconti e immagini realizzati dagli alunni di quattordici classi della scuola che hanno prodotto tanti testi fantasiosi nel corso di un progetto di scrittura creativa collegato alla voce wiki e ispirati all'azione di Carlo Urbani.

Abbiamo scritto questo libro perché ci servivano delle storie ambientate nel parco da poter usare nella successiva parte del progetto.

Negli stessi mesi, per prepararci a trasformare le storie del libro in animazioni digitali, molte bambine e bambini delle nostre classi hanno ottenuto il diploma da Code.org (un'organizzazione mondiale che insegna a programmare per mezzo di un software a blocchi, cioè come un puzzle). La nostra scuola ha anche partecipato alla settimana globale dell'"Ora di codice" organizzata in Italia da "Programma il futuro", nel corso della quale abbiamo insegnato ai genitori come fare coding, cioè a programmare i computer (nel laboratorio informatico della nostra scuola).



Geolocalizzazione degli eventi globali (dal sito Code.org).

A partire da dicembre, cinque classi del plesso hanno iniziato ad utilizzare *Scratch*, un software di programmazione a blocchi più complesso, ideato da Mitchel Resnick del Media Lab del MIT di Boston. Ogni classe ha animato il proprio racconto del libro *Parco storie*.

Ci siamo divertiti perché abbiamo imparato quel che ci occorreva. Le narrazioni sono state state divise in otto parti, assegnate ad ognuno degli otto gruppi di alunni di ciascuna classe. Ogni gruppo ha animato una parte.

In una successiva attività, sono stati registrati i dialoghi dei capitoli. I file audio sono stati quindi importati e collegati alle animazioni di *Scratch*.

Per trasformare l'animazione in un video abbiamo poi usato un'applicazione del programma. Ottenuti i video è stato possibile inserirli nel canale *YouTube* che avevamo nel frattempo creato.

Siamo poi andati sul sito *QR Code Generator* grazie al quale si può trasformare un indirizzo Internet in un codice QR (Quick Response code = codice a Risposta Veloce). Per fare questo abbiamo copiato i link dei nostri video e li abbiamo incollati nella finestra della pagina del sito, abbiano fatto *click* con il tasto sinistro del mouse e abbiamo ottenuto un codice QR.

Il codice QR è un "disegno" del link (del collegamento) alla pagina Internet.

Dopo avere scaricato un *QR Code Reader* (cioè un lettore di QR Code) dagli AppStore (sono dei negozi virtuali di programmi per smartphone e tablet), con la fotocamera si inquadra il QR Code e il software apre automaticamente la pagina

Internet collegata, che può contenere l'immagine, il video, il testo o l'audio che si vogliono condividere.

I nostri racconti del libro *Parco storie* sono stati salvati su un sito realizzato con *Google Site* e, producendo dei codici QR con i loro indirizzi Internet, si possono leggere attraverso il proprio device (dispositivo).

Alla fine di aprile siamo stati quindi invitati allo "School Maker Day" presso l'Opificio Golinelli, a Bologna (il signor Marino Golinelli è un benefattore che ha regalato molti milioni di euro alle scuole della città) per presentare questo nostro bellissimo progetto.

Ci siamo come al solito preparati dividendo la relazione in piccole parti e, dopo qualche settimana, quattro di noi hanno inaugurato la giornata esponendo la nostra relazione davanti ad autorità della città, studenti, insegnanti e giornalisti.

Abbiamo avuto un grandissimo successo!

Nel pomeriggio abbiamo gestito una postazione per insegnare a produrre i QR Code a chi voleva provarci.

Un momento della presentazione (dal quotidiano *Il Resto del Carlino*) e, a destra, la classe illustra il proprio lavoro al signor Marino Golinelli.

La scuola è finita, ma questo progetto continuerà, siamo infatti d'accordo con la presidente del nostro quartiere che i QR Code che abbiamo prodotto al termine di queste attività, saranno messi sulle panchine e sui tavoli del parco *Carlo Urbani*.

Quindi, mentre tu passeggerai sulle sponde del torrente Sàvena, all'interno del parco *Carlo Urbani* potrai vedere le animazioni e leggere le storie de *Il parco dei QR Code*.

**Difficoltà e benefici riscontrati nella sperimentazione dell'idea**

Ai nostri compagni delle scuole elementari e medie diciamo di non preoccuparsi, perché possono fare come noi e trasformare ogni problema in un'occasione per imparare e migliorare così sé stessi, gli altri e il mondo.

**Come hanno 'risposto' gli alunni**

Le attività progettate sono state offerte a una platea allargata di alunni della scuola, ciò ha consentito alle bambine e hai bambini di sentirsi sia autori di contenuti ascrivibili alla loro azione individuale, che di un prodotto più ampio, di cui comprendevano la necessità di parcellizzazione. Le classi del plesso hanno così partecipato alle attività in modo non competitivo, integrando in modo complementare i propri prodotti.

Il clima didattico nella scuola e nelle aule ha assunto un tono giocoso e responsabile. Ogni alunno è apparso felice di partecipare a questo ampio progetto e allo stesso tempo impegnato ad offrire il proprio contributo per portarlo a termine nel migliore dei modi.

Le famiglie degli alunni hanno condiviso il progetto e sostenuto le attività con convinzione, in ogni fase di realizzazione.

**Dalle parole hai fatti**

Nel nostro racconto abbiamo immaginato che un gruppo di bambine e di bambini fosse messo in castigo. I bambini per uscire dalla punizione decidono allora di raccogliere fondi per l'AICU (Associazione Italiana Carlo Urbani). Dopo alcune difficoltà che servono però far riflettere su come è meglio comportarsi, raccolgono una sommetta e la inviano al fondo.

Abbiamo così deciso di fare davvero quello che avevamo solo immaginato.

Il giorno della presentazione del libro siamo passati tra il pubblico con alcune scatole per raccogliere donazioni a favore del fondo, abbiamo messo altre scatole nei fornai e lattai frequentati dai nostri genitori, abbiamo lavorato nelle nostre case a 20 centesimi l'ora e raccolto altre offerte da nonni e altri parenti.

Così, il 31 maggio tutta la classe, accompagnata dai nostri insegnanti e da un gruppo di genitori, è andata in banca e abbiamo versato alla Fondazione Carlo Urbani 249,79 euro!

**Quali le prospettive per il futuro…**

Individuare un nuovo compito di realtà sufficientemente problematico per richiedere la partecipazione di trecento alunni e dei loro insegnanti per poter essere risolto e consentire così alle bambine e ai bambini di acquisire conoscenze, esercitare abilità ed esprimere competenze in modo ludico e partecipato.

*Autore*
Patrizio Vignola

Scuola primaria "Raffaello Sanzio" - Bologna
Codice meccanografico: BOEE85201D

*Dirigente scolastico*
Giovanna Cantile

*Sito Istituto*
http://www.ic9bo.gov.it/