

BRICKS | TEMA

Raccontare con un dado. L'arte dei QRCode in prospettiva Student Voice

a cura di:

Giuseppe Rago



Storytelling, QRCode, Student Voice

L'esperienza che racconto è frutto di un lavoro portato in classe nell'ambito di un progetto dedicato alla scoperta del territorio. Un percorso che ha permesso di coniugare l'esplorazione e la narrazione con l'arte e i contenuti digitali.

Siamo in Puglia, in un Circolo didattico da sempre attento all'innovazione. Con me, pronti e curiosi, ci sono **una ventina di studenti dell'ultimo anno di scuola primaria**. Devo portarli (virtualmente) su e giù per la Puglia per scoprire, grazie alla Rete, uno scrigno di tesori. Un paesaggio unico: borghi antichi, castelli e rosoni, palazzi eleganti, spiagge e pescherecci, grotte e uliveti secolari.

L'idea, in fase di progettazione, è quella di mappare i luoghi di interesse per poi sceglierne alcuni e raccontarli. Oriente la proposta all'approccio Student Voice (SV) per un lavoro autentico che, in una prospettiva di democrazia partecipata, permetterà agli studenti di ascoltarsi e ascoltare.

La voce degli studenti sarà protagonista d'eccellenza come accade in tutte le esperienze ancorate al movimento pedagogico internazionale SV che, in ottica inclusiva e di potenziamento della partecipazione intende promuovere grazie all'ascolto degli studenti il loro ruolo attivo nei contesti educativi e nell'azione didattica.

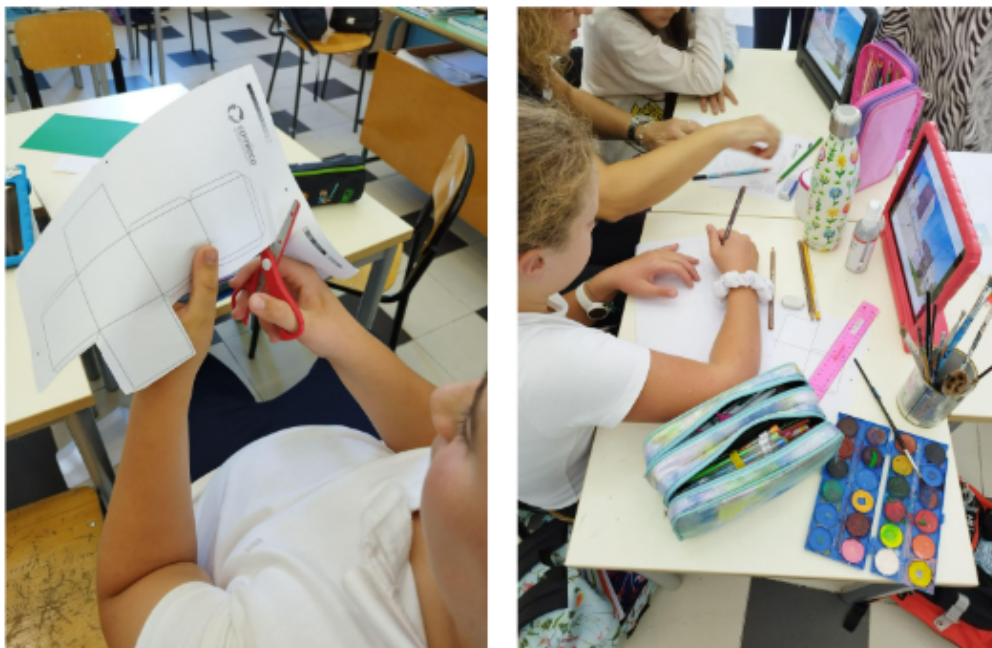


Figura 1 - La costruzione del dado/cubo e la decorazione

Ciascuno studente, dopo aver scelto un luogo di interesse, ha dato inizio all'attività. Ho fornito loro, su foglio A4 riciclato (già utilizzato su un lato), la stampa in B/N del [modello](#) per costruire un dado/cubo di circa 6 cm per lato (agevolmente recuperato dalle risorse per le scuole presenti sul portale istituzionale del Consorzio Comieco) (Fig. 1).

Ho voluto assicurare l'esperienza espressivo-manipolativa, fondamentale per lo sviluppo cognitivo dei più piccoli. Per stimolare la loro creatività, ho fornito qualche indicazione di massima, senza troppo

vincolare nelle scelte. Ogni dado in costruzione dovrà raccontare il luogo scelto: ci dedicheremo ad una illustrazione (estesa anche su più facce del dado, con tecniche a scelta) e alla narrazione di una storia che affideremo, dopo aver raccolto informazioni e lavorato i testi, alla registrazione di un audio di circa due minuti.



Figura 2 - Fasi operative della elaborazione dei contenuti

L'applicazione che ho scelto e ho presentato agli studenti è [Vocaroo](#) (Fig. 3): permetterà loro di realizzare una registrazione audio in modo davvero molto semplice, grazie all'interfaccia essenziale che garantisce, senza la necessità di registrarsi al servizio, l'uso friendly da PC ma anche da tablet e smartphone.

Ciascuno offrirà la propria voce e esporterà l'audio in formato codice QR: l'operazione è semplice ma richiede un luogo *ad hoc*. Per noi sarà l'aula insonorizzata dedicata alla pratica musicale. Ci andranno in coppia: uno legge mentre l'altro registra.



Figura 3 - Lo strumento Vocaroo

L'attività proposta permette di migliorare le capacità espositive. La registrazione del semplice audio è un invito agli alunni ad ascoltare le produzioni orali proprie e dei compagni, al fine di ottimizzare - rispettando sempre il minutaggio suggerito - la pronuncia e l'intonazione.

L'attività è in corso. Gli studenti sono entusiasti. Nessuno confeziona il QRCode al primo tentativo: si è innescato un meccanismo di autorevisione a garanzia di bontà sui lavori. Al primo ascolto le registrazioni non soddisfano e bisogna apportare miglioramenti sul piano tecnico (rumori di sottofondo ed eco), sul piano espressivo e rivedendo - in alcuni casi - i contenuti per rendere tutto più armonioso e accattivante.



Figura 4 - Definizione del dado: un mix perfetto di creatività analogica e digitale

Il lavoro procede spedito e gli studenti, completata la fase di produzione audio e dopo aver stampato il QRCode generato, si dedicano alla fase di assemblaggio. Alcuni preferiscono un passaggio doppio per la manipolazione del codice: desiderano personalizzarlo e si affidano allo strumento [ME\[QR\]](#) per scegliere particolari cornici, colori, modelli del corpo e motivi degli occhi interni/esterni del QR.

Sul piano di lavoro, c'è tutto: è il momento di comporre il dado e aggiungere il proprio nome. Colla stick alla mano, gli studenti mettono insieme i pezzi per consegnare il cubo completo nella cesta di condivisione. Una raccolta che racconta. Inquadrando il QR-code ora è possibile apprezzare gli audio racconti: mentre Rebecca presenta i trulli in pietra calcarea di Alberobello (patrimonio Unesco), grazie alla voce di Davide si può rivivere la vita di Federico II di Svevia nel suo Castel del Monte.



Figura 5 - La raccolta dei dati realizzati dagli studenti

I lavori sono un mix perfetto di creatività analogica e digitale: ricerca delle informazioni in rete, disegno a mano libera, tecniche artistiche e manipolazione, definizione/revisione dei testi, utilizzo delle app e tanta creatività nel confezionamento del cubo sono gli ingredienti di una attività che, come suggerisce la prospettiva democratica di SV, porta lo studente ad essere protagonista attivo nell'azione didattica con la sua "voce". Una pratica replicabile anche per con gli studenti di altri ordini di scuola (ad es. attività CLIL e momenti di documentazione di esperimenti STEM/STEAM), che richiama le preziose indicazioni fornite dal Consiglio d'Europa attraverso la [Raccomandazione \(Rec. 2012\)](#): *"ascoltare i bambini e gli adolescenti e garantire il giusto peso alle loro opinioni in base alla loro età e grado di maturità è necessario per l'effettiva attuazione dei loro diritti di vedere prevalere il loro interesse superiore su ogni altra considerazione in tutte le questioni che li riguardano"*. Sempre, anche a scuola.



Giuseppe Rago

giuseppe.rago4@scuola.istruzione.it

Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia

È docente collocato fuori ruolo in posizione di comando. È assegnato dall'a.s. 2021/2022 presso la Direzione Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale per la Puglia per il coordinamento regionale dell'Equipe Formativa Territoriale per il supporto alle azioni del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza. Laureato con lode in Scienze Pedagogiche, si è formato al Politecnico di Milano come Esperto di didattica assistita dalle nuove tecnologie ed ha perfezionato gli studi in Sviluppo delle tecnologie informatiche e applicazione alle metodologie didattiche conseguendo anche master in Evoluzione e sviluppo delle scienze pedagogiche e in Ambienti di apprendimento con tecnologie digitali. È docente a contratto di Laboratorio di informatica umanistica presso l'Università Aldo Moro di Bari e cultore della materia in Risorse digitali per gli studi classici (L-FIL-LET/02) al Dipartimento di Ricerca e Innovazione Umanistica. In linea con le indicazioni del PNSD/PNRR, conduce laboratori di aggiornamento per la formazione degli insegnanti. Si interessa di didattica digitale, coding e metodologie STEM/STEAM. Insegna TIC nei cicli TFA Sostegno presso l'Università del Salento. È membro di Open Education Italy.