

“QR CODE IN ACTION”

L’Italiano per il Turismo all’Istanbul Üniversitesi

Antonella Elia

Edebiyat Fakültesi - İstanbul Üniversitesi
Ordu Cad. No. 196, 34459 Laleli / İstanbul
antonella.elia@istanbul.edu.tr

Abstract. Nel presente articolo sarà presentato il progetto “*QR code in Action*”, finalizzato alla creazione di itinerari turistici per la città di Istanbul, avvalendosi della tecnologia “*QR code*”. Il percorso è rivolto agli studenti del corso di “Italiano per il Turismo” del dipartimento di lingua e letteratura italiana della Facoltà di Lettere dell’Istanbul Üniversitesi. In Italia, l’alternanza scuola lavoro, introduce una metodologia didattica sintonizzata con le esigenze del mondo del lavoro. Tra gli obiettivi ispiratori del progetto c’è la volontà di esportare in Turchia un modello culturale di formazione “*Made in Italy*” che valorizzi la funzione non solo della scuola, ma anche dell’università, come centro di aggregazione e di cultura, che abitui al confronto continuo con il mondo del lavoro educando contemporaneamente a modelli di ricerca e di lavoro di stampo collaborativo.

Keywords: QR Code, Italiano per il Turismo, Collaborative Inquiry

1 Introduzione

Istanbul è considerata una città dai mille volti, bizantino, ottomano, turco, è una città affascinante, misteriosa e sorprendente, ricca di bellezze, storiche, artistiche e culturali. L’unica metropoli al mondo che si estende su due continenti, l’Europa e l’Asia. Uno degli aspetti più interessanti dell’area di Beyazit, in cui è posizionata la nostra facoltà, è la limitrofa ubicazione di attrattive turistiche rinomate in tutto il mondo. Passeggiare a Sultanhamet, tra moschee, musei e il Gran Bazar è come andare a spasso tra il passato ed il presente. La basilica di Santa Sofia, la moschea di Solimano, la Moschea Blu, il palazzo di Topkapi, la cisterna basilica romana, l’ippodromo bizantino, il museo archeologico, sono solo alcune delle attrattive turistiche raggiungibili a piedi dalla nostra facoltà. L’idea alla base del progetto, che verrà di seguito presentato, riguarda la creazione di un pacchetto di percorsi turistici da offrire ai turisti italiani presenti sul territorio, fruibili e digitalmente consultabili in mobilità grazie ai “*QR code*” che, grazie alla geolocalizzazione dei contenuti e a tecnologie *push*, rendono possibile la consultazione di informazioni multimodali direttamente sul proprio dispositivo mobile (Pian, 2016).

In Italia, l’alternanza scuola-lavoro introduce una metodologia didattica sintonizzata con le esigenze del mondo del lavoro. Un cambiamento culturale che riprende buone prassi europee, coniugandole con le specificità del tessuto produttivo ed il contesto socio-culturale italiano. Tra gli obiettivi ispiratori del nostro progetto c’è la volontà di esportare in Turchia un modello culturale di formazione “*Made in Italy*” che tenda alla

valorizzazione della funzione non solo della scuola, ma anche dell'università, come centro di aggregazione e cultura e che abitui al confronto continuo attraverso lavori di ricerca collaborativi ispirati al "*Cooperative Inquiry*" (Druin, 1999). Nel contempo, si intende anche migliorare le conoscenze linguistiche e culturali degli studenti del dipartimento, consentendogli anche l'acquisizione di competenze cognitive e tecnologiche che gli permettano una più facile transizione dal mondo della formazione a quello del lavoro.

2 QR Code ed applicazioni didattiche

Il *QR Code*, abbreviazione di "*Quick Response Code*" (codice di risposta rapida) consiste in un codice a barre bidimensionali e rappresenta un'evoluzione dei codici a barre numerici. Il codice *QR* è composto da enigmatici quadratini di codici bidimensionali neri. Negli ultimi anni li vediamo sulle confezioni di molti prodotti commerciali, in ristoranti e pizzerie, sui cartelli informativi di musei, nelle brochure di mostre e spettacoli e sulle copertine dei libri e su biglietti da visita (Laghigna, 2005). L'immagine digitale, una volta scansionata, permetterà di accedere a moltissime informazioni e contenuti multimodali. Grazie alle sue potenzialità, il campo di applicazione del *QR code* si è velocemente esteso dal *marketing* a molti altri campi tra cui anche il mondo della formazione. Il cartaceo viene rinforzato dal virtuale per completare le informazioni e aiutare gli studenti nello sviluppo di un apprendimento orientato al "*learning by doing*" stabilendo funzioni impossibili per altri codici. Per tale motivo i *QR code* hanno trovato un'ampia applicazione anche nelle *Flipped Classroom*, in cui i video sono indubbiamente la risorsa più utilizzata (Antichi, 2014). Con i *QR code* è molto più semplice e diretto indicare risorse mirate, evitando di mandare gli studenti alla deriva nella ricerca di informazioni online. Visualizzare un codice *QR*, attira sicuramente l'attenzione degli studenti che saranno incuriositi a scoprire le informazioni in esso contenute. La generazione dei *QR code*, per un docente, è un'operazione molto semplice. Sono disponibili diverse alternative gratuite sul web che rendono possibile la codifica di risorse multimodali: *link*, *SMS*, numeri telefonici, biglietti da visita, audio, calendari, video *YouTube*, etc. In un solo crittogramma possono essere contenuti più di 7.000 caratteri numerici e oltre 4.000 caratteri alfanumerici. Tra i tanti generatori di *QR code*, si segnala *QR Code Generator*. Noti programmi autore per la didattica, come ad es. *Blend-space*, *Padlet*, *Glogster*, generano automaticamente i codici *QR* (Laghigna, 2015). Infine, siti come *Vocaroo* e *QR Voice*, consentono di collegare i codici *QR* ad una registrazione vocale e ciò consente agli studenti di accedere dai loro dispositivi, con gli auricolari, alle tracce audio, rendendo superfluo l'uso del lettore audio in aula. Per la lettura ottica del codice esistono moltissime *app* gratuite; tra le tante si segnala *QR Code Reader* (Aranzulla, 2014).

3 Il progetto "QR Code in Action"

Il progetto che verrà di seguito illustrato, è rivolto agli studenti turchi di "Italiano per il Turismo" del terzo anno, che frequentano il dipartimento di lingua e letteratura italiana della Facoltà di Lettere dell'Istanbul Universitesi, una tra le più antiche e prestigiose

università di Istanbul. A fine marzo 2017, si è conclusa la fase di stesura del progetto, ed è stata appena avviata la fase della sperimentazione con gli studenti, che terminerà a maggio 2017, a conclusione del corrente semestre accademico.

“*QR Code in Action*” ha, come obiettivo principe, agevolare l’acquisizione di competenze settoriali da poter spendere proficuamente nel mondo del lavoro. Ci si augura che il progetto, attraverso la creazione di itinerari turistici paralleli a quello curricolare, possa stimolare, grazie alla proposizione di metodi e contenuti differenti, una più coinvolgente partecipazione emotiva, motivazione ed impegno degli studenti, tradizionalmente abituati, dall’ impostazione dell’università turca, ad uno studio mnemonico e ad un indirizzamento del loro tempo ed energie solo ed unicamente verso il superamento delle prove d’esame. Il progetto prevede la realizzazione di una guida turistica collettanea composta da 5 itinerari turistici per immagini e “qurificati”¹ realizzati collaborativamente da 5 gruppi composti da 5 studenti di livello B2. Gli itinerari saranno pubblicati *offline* e *online*. Gli itinerari turistici realizzati dagli studenti, dovranno avere come *starting point*, proprio una delle attrazioni presenti nella limitrofa area turistica di Sultanhamet. Obiettivo del progetto sarà la fruizione delle risorse multimodali (testi, *link*, mappe, foto, video, questionari e registrazioni audio) attraverso la tecnologia del *QR code*. Nel progetto, quindi, questa tecnologia sarà utilizzata, nella definizione degli itinerari, per rimandare a risorse multimodali riguardanti la città, monumenti o a musei di interesse. Le informazioni storiche saranno fornite anche in “linee del tempo” arricchite da geolocalizzazioni, mappe e, ove possibile, anche da visite virtuali. La *Qurificazione* informativa degli itinerari turistici prodotti ha come obiettivo la trasformazione della classica guida turistica cartacea in leggeri itinerari consultabili *just in case*, in mobilità e *on demand*. Grazie all’ “apprendimento di prossimità” (Pian, 2016), le informazioni multimodali potranno essere consultate in loco grazie al *codice QR* che fornirà informazioni specifiche, stabilendo un collegamento immediato ed inedito con il luogo, con l’opera o il monumento di nostro interesse. La progettazione didattica del percorso è liberamente ispirata all’ “*Instructional Design*” del “*Cooperative Inquiry*” di Druin (1999). Gli studenti-progettisti realizzeranno così, attraverso l’uso delle tecnologie, gli itinerari da loro stessi ideati. “*QR Code in Action*” è un progetto interdisciplinare poiché abbraccerà la storia, la letteratura, l’arte e l’ economia; avrà natura collaborativa, poiché vedrà la cooperazione degli studenti del gruppo di lavoro ed, infine, sarà un progetto orientato verso un obiettivo concreto, cioè la creazione di una guida turistica per la propria città, e ciò, ci si auspica, possa offrire un contributo significativo nel potenziamento della motivazione operativa dei nostri studenti, poiché attingerà alla loro cultura di appartenenza e a luoghi della loro memoria storica collettiva.

Il progetto si articola in quattro fasi operative:

1. Fase della Ricognizione -. La ricognizione attraverso la raccolta, l’esplorazione, la lettura e la comparazione degli itinerari già presenti sul mercato della letteratura turistica, dovrebbe rendere possibile la conoscenza, l’approfondimento e l’elaborazione consapevole di percorsi diversi, nuovi e più originali.

2. Fase della Creazione ed Organizzazione delle Risorse - Dopo la fase della raccolta e selezione delle informazioni utili, i partecipanti del gruppo dovranno creare una

¹ Il neologismo “*qurificare*” definisce il processo di trasformazione di informazioni multimodali in codici *QR*.

mappa concettuale in cui saranno organizzati visivamente i contenuti. Ad ogni membro del gruppo sarà assegnato un *task* specifico da svolgere: scrivere i testi informativi, fare le foto, effettuare le registrazioni audio, realizzare i video, organizzare i contenuti (anche in linee del tempo, mappe, diagrammi e questionari).

3. Fase dell'Assemblaggio, Elaborazione delle Risorse e Generazione dei QR Code
Attraverso una lezione dialogata, verrà illustrata agli studenti la tecnologia del *QR code*. Ne saranno illustrate le funzioni e si insegnerà a generarli e a decodificarli. Verranno, inoltre, presentate le applicazioni nell'ambito dell'accoglienza turistica che alcuni comuni italiani virtuosi hanno realizzato, come il Comune di Genazzano (RM), Pontinia (LT) e Fano (PU). Infine, le risorse saranno assemblate in base al *format* predisposto dal docente e sarà creato un *wiki-repository* a cui rimanderanno i *QR code* generati.

4. Fase della Valutazione Peer to Peer – In questa fase finale del progetto, i cinque itinerari turistici realizzati saranno scambiati nei gruppi di lavoro e verranno sperimentati e testati al fine di individuarne criticità e procedere alle dovute implementazioni, fino ad arrivare alla validazione finale dei percorsi svolti.

4 Conclusione

Ci si auspica che il progetto “*QR code in Action*” renda possibile la creazione di una “guida turistica personalizzata” funzionante 24 ore su 24. Le potenzialità dei *QR code* sono davvero illimitate. L'aspetto più interessante, per il mondo della formazione, è che essi riescono a unire in progetti collaborativi gli apprendenti potenziandone l'esperienza formativa e coniugandola pragmaticamente alle esigenze del mondo del lavoro. Attraverso il progetto summenzionato, le conoscenze linguistiche, i vari linguaggi informatici, ed infine, le conoscenze storico-letterarie ne risulteranno sicuramente arricchite grazie alle attività tecnico-pratiche che avranno decisamente, nel caso specifico, un'impostazione pluridisciplinare. Ci si auspica, infine, che la realizzazione del percorso formativo illustrato, offrendo grazie alla tecnologia del *QR code* un accesso veloce ed immediato dei turisti italiani al patrimonio culturale della città di Istanbul, offra anche un contributo significativo ed apprezzabile, grazie all'operato degli studenti del dipartimento di italiano, all'accoglienza turistica dei nostri connazionali in Turchia.

References

1. Antichi L. “QR code in didattica EAS”, in *Slideshare* (2014), <http://bit.ly/2oAd6b2>, last access 12/04/2017
2. Aranzulla S., “Programmi per QR Code” in *Salvatore Aranzulla blog* (2014), <http://bit.ly/2o8ZKig>, last access 11/04/2017
3. Druin A., “Cooperative inquiry: developing new technologies for children with children”, in *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing*, 15 - 20, 1999 ACM New York, NY, USA, (1999)
4. Laghigna A., “QR Codes per la didattica”, in *Insegnanti 2.0, insegnare nell'era digitale* (2005) <http://bit.ly/2opcwLu>, last access 10/04/2017
5. Pian A., “Tutto sui QR code. Apprendimento di prossimità”, in *Classi 2.0* (2016) <http://bit.ly/2nFN0UR>, last access 12/04/2017