



**Global Junior
Challenge**
Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Il viaggio che c'è: CodyTrip

Il viaggio che c'è: CodyTrip

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola Statale

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: I.C Bovio Mazzini

Regione/Region: BT

Paese/ Country: ITALY

Città/City: CANOSA DI PUGLIA

Descrizione del progetto/Describe the project : Parafrasando il titolo di una nota canzone di Edoardo Gatto, il progetto CodyTrip è un'esperienza di viaggio singolare. CodyTrip è il nome di un progetto intrapreso dagli studenti delle classi prime, seconde e terze del Istituto "Grado "Bovio" di Canosa di Puglia, nelle giornate del 14 e 15 aprile 2021 a Firenze e nelle giornate del 16 e 17 aprile 2021 a Urbino. Questo progetto ha avuto luogo in questo anno scolastico particolare: il 2020-2021. Guidato dal prof. Bogliolo, professore di Sistemi di Elaborazione delle Informazioni all'Università di Urbino. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di vivere un'esperienza che ha messo insieme aspetti culturali, artistici, storico-geografici, tecnologici e di coding e tanto altro. Gli studenti e le studentesse hanno partecipato a un'attività interattiva molto interessante, reso possibile da un itinerario guidato dal punto dal prof. Bogliolo e dal suo staff. Non una fruizione passiva ma di alunni partecipanti, numerosissimi e provenienti da tutta Italia. I risultati parte attiva dell'esperienza. Proviamo a raccontarvi cosa è successo durante il viaggio online ad Urbino. Vi è stata una grande opportunità di riportare dallo stesso prof. Bogliolo, in un comunicato stampa, il Duomo e del Museo Albani, l'Università ha organizzato una modernissima biblioteca di San Girolamo, gli addetti ai lavori della Nazionale delle Marche hanno offerto una speciale visita al Duomo di San Giuseppe ha aperto il presepe del Brandani, l'Università del Teatro Sanzio, Bianca Berardi ha guidato il risveglio notturno, ha interpretato la nascita di Raffaello, le Guide di Urbino hanno parlato del ghetto, il Sindaco e l'Assessore alle politiche sociali hanno illuminato dalle stelle ducali, il ristorante Il Ragno d'Oro ha aperto le proprie camere, il prof. Gian Italo Bischi ha parlato di orologi solari, solidi archimedei e platonici e umanistici e affacciati alle porte dei propri negozi per salutare i padroncini.

dell'iniziativa, ha proposto attività di coding interattive, ha raccontato la storia della buona notte e ha accompagnato e coinvolto i partecipanti lungo tutto il percorso, proponendo giochi, domande e sondaggi istantanei per stimolare curiosità e attenzione". Un mix interessante che introduce una rinnovata idea del fare scuola, in cui la lezione assume un carattere trasversale sincrono, dove la scansione oraria tradizionale legata alle diverse discipline, lascia spazio ad un unicum che è la conoscenza nell'accezione più ampia. Un'esperienza globale, favorita anche dalla consapevolezza di condividere l'esperienza di viaggio con studenti provenienti da tutta Italia e non solo. Nell'epoca in cui la scuola accompagna gli alunni nel percorso verso il conseguimento delle competenze, così come richiesto dai documenti europei e nazionali, un viaggio come quello che vi stiamo raccontando, rappresenta una concreta occasione esperienziale con molteplici ricadute nel vissuto degli alunni. La partecipazione è stata resa possibile grazie alla sinergia Dirigente, docenti, famiglie e tutto il personale della scuola. Tutti insieme, in questo periodo di particolare difficoltà, hanno accolto e condiviso l'esperienza. Tutti i docenti hanno collaborato come accompagnatori, adeguando il proprio orario al programma di viaggio, documentando l'esperienza con foto che riprendono i diversi momenti dell'esperienza, hanno approfondito e contestualizzato l'esperienza di viaggio collegando ad esse specifiche attività disciplinari di riflessione e approfondimento. Uno degli aspetti innovativi di questa esperienza è che tutti i docenti delle classi coinvolte hanno accompagnato gli alunni in questo viaggio online. L'esperienza di viaggio online ha previsto delle attività di Coding e pensiero computazionale. Essa ha avuto un notevole impatto inclusivo per gli studenti, non solo a livello locale, ma anche globale, dunque una esperienza "glocale" con impatto compensativo sugli alunni con diversabilità.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://animoto.com/play/oDI0Lq8Wg>

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Abbiamo utilizzato tutti gli strumenti tecnologici e le piattaforme disponibili nel nostro Istituto (LIM, schermi LCD, computer, software di presentazione e condivisione dell'esperienza per gli alunni, strumenti didattici a distanza), Scratch, strumenti di videomaking, risorse online.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: La presenza di strumenti tecnologici, di risorse online, di spazi virtuali, di luoghi, talvolta virtuali, di strumenti di programmazione e di pensiero computazionale.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Con tutte le persone coinvolte nel progetto, con tutti gli alunni e i docenti che partecipano al viaggio online.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Stampa locale, siti web, social media, video, audio, immagini, strumenti di programmazione e di pensiero computazionale.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : No.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Per me questa esperienza di viaggio online è un'opportunità per promuovere la cittadinanza attiva, dell'Educazione alla Sostenibilità, delle città sostenibili, della parità di genere, della qualità, insomma una grande opportunità per raggiungere gli obiettivi del GOALS dell'Agenda 2030, di cui ho parlato.

Allegati/Attachments:  [pdfdescrizione_cody_trip.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 1 anno scolastico

Risultati ottenuti/Results: Grande entusiasmo, numerosi attestati di partecipazione per gruppi classe e singoli alunni. Sono state organizzate prima e dopo le esperienze di viaggio, collegamenti con i genitori.

diverse discipline scolastiche. Una esperienza interdisciplinare e multidisciplinare.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : TORTIELLO

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : LUCIA

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project Sicuramente sì
helped facing the emergency of Covid-19? : crescere, confr

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

Privacy Policy

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/il-viaggio-che-c%C3%A8-codytrip>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/pdfdescrizione_cody_trip.pdf