



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

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

[Home](#) > Viaggiare ed apprendere in poltrona

---

## Viaggiare ed apprendere in poltrona

**Tipologia dell'ente/Kind of organization:** Istituto istruzione superiore

**Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project:** I.I.S. "S. Satta" di Macomer

**Regione/Region:** Sardegna

**Paese/ Country:** Italia

**Città/City:** Macomer

**Descrizione del progetto/Describe the project :** La progettazione dell'attività partiva dall'esigenza di progettare un'attività didattica utile a tutta la classe, pertanto ho progettato un possibile progetto di viaggio virtuale come consiglio di classe, si voleva far capire l'importanza di un viaggio virtuale in un periodo in cui ciò non era possibile, ma la didattica a distanza ha permesso un viaggio virtuale insieme, senza uscire di casa, sfruttando le risorse del consiglio di classe. Quindi l'attività didattica è stata realizzata attraverso un viaggio virtuale navigando con Google Maps e scoprire come le discipline vengono divise in discipline. L'attività didattica è stata progettata pertanto ad ogni docente è stato assegnato un tema da trattare e i collegamenti per passare nelle varie tappe, gli studenti hanno seguito al termine si è svolta una discussione. Ci sono state molte immagini viste le immagini della città attraverso l'applicazione di Google Maps di arte, di letteratura, di topografia, di consumo di suolo, di storia con il racconto di un viaggio in Giappone. In sintesi gli obiettivi del progetto sono: riconoscere la realtà multidisciplinare; saper utilizzare le risorse loro; conoscere e scoprire le città nei vari aspetti tecnici del viaggio; imparare ad imparare, utilizzando le nuove tecnologie; critica e personale, rielaborando i contenuti acquisiti.

**Categoria del progetto/Project category :** Educazione fino ai 18 anni/Up to 18 years

**Uso delle tecnologie / Use of technologies:** Il progetto ha previsto l'uso di due strumenti: GoogleMeet e GoogleMaps

**Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:** Il progetto ha innovato la didattica attraverso l'uso delle tecnologie, infatti nella didattica tradizionale non si è mai mostrato le città in un modo virtuale.

**Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? :** Il progetto ha interagito con 15 studenti e 2 docenti.

**Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:** Sono stati utilizzati i social media e i canali di comunicazione della scuola.

**Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? :** Il progetto non è stato replicato.

**Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?:** Credo che sia importante replicare il progetto in tutte le scuole dell'intero consiglio di classe rafforzando le competenze digitali e i viaggi che sarebbero difficili in altri contesti.

**Durata progetto/project duration:** Maggio 2020

**Risultati ottenuti/Results:** Gli obiettivi sono stati pienamente raggiunti. La classe ha mostrato interesse e partecipazione. Al termine dell'attività ci siamo trattenuti oltre il tempo previsto e abbiamo discusso in particolare del Giappone. L'attività inoltre ha aiutato lo studente con programmi differenziati a progettare, utilizzando un videogame, la sua città ideale, prendendo spunto dall'attività proposta. Gli altri studenti hanno compreso meglio come sarebbe stata la discussione durante l'esame, in particolare hanno apprezzato la possibilità di confronto quotidiana e dalla "chiusura" a cui eravamo soggetti in quel periodo.

**Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname :** Congiugli

**Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name :** Pietro Paolo

**Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :** Credo di sì. L'attività ha consentito al coordinatore di realizzare le proprie competenze e di realizzare in pratica il progetto. Ognuno ha potuto esprimere le proprie idee virtualmente.

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/viaggiare-ed-apprendere-poltrona>