



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *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 Gullone, 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 della scuola media "Grado "Bovio" di Canosa di Puglia, nelle giornate del 15 e 16 aprile 2021 e la giornata del 15 aprile 2021 a Firenze e nelle giornate del 16 e 17 aprile 2021 a Urbino di questo anno scolastico particolare: il 2020-2021. Guida il progetto il prof. Bogliolo, professore di Sistemi di Elaborazione delle Informazioni all'Università di Urbino. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di vivere un'esperienza messa insieme aspetti culturali, artistici, storico-geografici, tecnologici, di coding e tanto altro. Gli studenti e le studentesse hanno partecipato a un'attività interattivo 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 stato 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 visita alla 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 il ghetto illuminata dalle stelle ducali, il ristorante Il Ragno d'Oronzo ha aperto di cresce sfogliate e passatelli, in rappresentanza dell'azienda ha aperto le proprie camere, il prof. Gian Italo Bischi ha parlato di orologi solari, solidi archimedei e platonici e umanistici, gli artigiani affacciati alle porte dei propri negozi per salutare i pa

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, strumenti di presentazione e condivisione dell'esperienza per gli alunni, strumenti didattici a distanza), Scratch, strumenti di videomaking, strumenti di istruzioni online.

**Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?:** La presenza di strumenti tecnologici, di ambienti di lavoro virtuali, di spazi di incontro in luoghi, talvolta virtuali, di strumenti di programmazione e di strumenti di calcolo 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 che partecipano al viaggio online.

**Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?:** Stampa locale, strumenti di presentazione e condivisione dell'esperienza per gli alunni, strumenti didattici a distanza, Scratch, strumenti di videomaking, strumenti di istruzioni online.

**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'esperienza che ha permesso di sviluppare la cittadinanza attiva, dell'Educazione per lo Sviluppo Sostenibile, delle città sostenibili, della parità di genere, della qualità, insomma una grande opportunità di contribuire alle GOALS dell'Agenda 2030, di cui ho parlato in un'altra esperienza.

**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 altre esperienze.

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 helped facing the emergency of Covid-19?** : Sicuramente sì /  
crescere, conf

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](#)

---

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

**Collegamenti**

[1] [https://www.gjc.it/system/files/pdfdescrizione\\_cody\\_trip.pdf](https://www.gjc.it/system/files/pdfdescrizione_cody_trip.pdf)