



Global Junior Challenge

Projects to share the future

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

[Home](#) > In gita d'istruzione: Messina-Napoli...in un click!

In gita d'istruzione: Messina-Napoli...in un click!

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Istituto Comprensivo

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

Regione/Region: Sicilia

Paese/ Country: Italia

Città/City: Messina

Descrizione del progetto/Describe the project : La gita di istruzione online, ha coinvolto le classi V della scuola secondaria di I grado dell'I.C. Enzo Drago. Ha visto la partecipazione di 100 alunni e 10 docenti. L'organizzazione del viaggio è stata a cura della IE e della DIGITsrl (prof. Bogliolo). La gita o CodyTrip si è svolta online e ha usato in modo originale e semplicissimo le tecnologie digitali, permettendo a tutti di partecipare attivamente, interagendo durante il viaggio. Cogliendo questo spirito abbiamo pensato: non è possibile andare a Napoli? Quando saremmo partiti? Cosa ci conveniva? Come organizzare il viaggio? Abbiamo messo in piedi una piccola agenzia di viaggi e abbiamo pianificato il viaggio nei minimi dettagli sfruttando le tecnologie digitali. Abbiamo scoperto che, partendo dalla nostra città, Messina, la città di Napoli era facilmente raggiungibile: 491 km ci dividevano. Abbiamo deciso di andare a Napoli e abbiamo cominciato a scomporre il viaggio in blocchi e a risolvere i problemi lontani si deve programmare passo dopo passo. E così abbiamo cominciato a scomporre il viaggio in blocchi e a risolvere i problemi della nostra gita ponendoci alcune domande e trovando le soluzioni. “Per ogni problema c’è una soluzione! Niente è impossibile!” Con il problem solving abbiamo applicato la seguente procedura: 1. Definizione/analisi/esecuzione/verifica. Definizione: In che modo approfondire trovando tutte le soluzioni e scegliendo la migliore? 2. Soluzione scelta Verifica: verificare il risultato: va bene? 3. Come possiamo raggiungerla? 3. Come attraversare lo Stretto di Villa S.Giovanni (RC)? 4. Quale treno prendere? 5. Come mangiare lungo il viaggio? 7. Cosa fare durante il viaggio? Con l'uso della musica dal proprio cellulare abbiamo proposto una “playlist” di canzoni. Le più votate “potrebbero essere” proposte a tutti. Con piccoli passi abbiamo risolto quasi tutti i problemi. È stata una attesa di poter prendere veramente un treno per una gita a Napoli.

Link al video di presentazione/Link to the presentation video: <https://drive.google.com/file/d/1QkJn6>

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

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Abbiamo voluto potenziare al massimo le competenze digitali della nostra classe utilizzando la piattaforma GsuiteEducational che già adoperiamo per la didattica. Le applicazioni di Gsuite: Documenti per la locandina multimediale, Slides per la realizzazione del video. Queste applicazioni sono integrate con le applicazioni per la pianificazione del viaggio e la scelta del treno (Maps, nugo, www.trenitalia.it, www.blujetlines.it, Qr-code) e sono integrate con le due metodologie adoperate: cooperative learning e la procedura: definizione/analisi/esecuzione/verifica tipica del ciclo di apprendimento. Abbiamo adoperato anche il "gamification" per rendere l'apprendimento più partecipativo. Grazie a questa iniziativa abbiamo applicato quotidianamente più o meno consapevolmente gli aspetti computazionali della realtà e delle attività umane.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Documenti per la locandina multimediale, Slides per la realizzazione del video. Queste applicazioni sono integrate con le applicazioni per la pianificazione del viaggio e la scelta del treno (Maps, nugo, www.trenitalia.it, www.blujetlines.it, Qr-code) e sono integrate con le due metodologie adoperate: cooperative learning e la procedura: definizione/analisi/esecuzione/verifica tipica del ciclo di apprendimento. Abbiamo adoperato anche il "gamification" per rendere l'apprendimento più partecipativo. Grazie a questa iniziativa abbiamo applicato quotidianamente più o meno consapevolmente gli aspetti computazionali della realtà e delle attività umane.

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Sono coinvolti tutti gli studenti della classe. Il progetto è stato generato da un treno e viaggiare è un programma di apprendimento (aggiuntive) e cloud) <https://forms.gle/...> alla scoperta delle indicazioni per le ricette o curiosità.

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto è stato generato da un treno e viaggiare è un programma di apprendimento (aggiuntive) e cloud) <https://forms.gle/...> alla scoperta delle indicazioni per le ricette o curiosità.

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Sì....sempre cogliendo l'occasione ha replicato l'esperienza e gli spostamenti, gli orari.

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: La stessa metodologia la vogliamo applicare a CodyTrip di codemooc e DIGIT srl.

Allegati/Attachments:  [02_qrcode_per_video.pdf](#) [1]
 [03_me_na_pullman.pdf](#) [2]
 [03_me_na_treno.pdf](#) [3]
 [05_link_sondaggio.pdf](#) [4]
 [06_menu_napoli_interattivo.pdf](#) [5]
 [locandina_multimediale_andrea_venuti_def.pdf](#) [6]

Durata progetto/project duration: 1 mese per la preparazione del viaggio

Risultati ottenuti/Results: I ragazzi hanno scoperto come è possibile organizzare e soprattutto pianificare il viaggio dal punto di vista logistico (spostamenti, pernottamenti, ecc..) anche al minimo gli imprevisti e condividere con gli altri i propri risultati.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Marino

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Laura

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

In questo periodo
state vietate le
codemooc e D
anche se virtual
lockdown (Gsu
i nuovi strumen
per il nostro fut

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://gjc.it/en/content/gita-d%E2%80%99istruzione-messina-napoliin-un-click>

Links

- [1] https://gjc.it/en/system/files/02_qrcode_per_video.pdf
- [2] https://gjc.it/en/system/files/03_me_na_pullman.pdf
- [3] https://gjc.it/en/system/files/03_me_na_treno.pdf
- [4] https://gjc.it/en/system/files/05_link_sondaggio.pdf
- [5] https://gjc.it/en/system/files/06_menu_napoli_interattivo.pdf
- [6] https://gjc.it/en/system/files/locandina_multimediale_andrea_venuti_def.pdf