Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

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 Mazzir
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
esperienza di viaggio singolare. CodyTrip è il nome c
intrapreso dagli studenti delle classi prime, seconde e
Grado “Bovio” di Canosa di Puglia, nelle giornate del
giornata del 15 aprile 2021 a Firenze e nelle giornate
questo anno scolastico particolare: il 2020-2021. Gui
Bogliolo, professore di Sistemi di Elaborazione delle
Urbino. Gli studenti hanno avuto l'opportunità di viver
messo insieme aspetti culturali, artistici, storico-geog
di coding e tanto altro. Gli studenti e le studentesse h
interattivo molto interessante, reso possibile da un in
punto dal prof. Bogliolo e dal suo staff. Non una fruizi
alunni partecipanti, numerosissimi e provenienti da tu
risultati parte attiva dell'esperienza. Proviamo a racco
durante il viaggio online ad Urbino. Vi è stata una gra
riportato dallo stesso prof. Bogliolo, in un comunicato
Duomo e del Museo Albani, l’Università ha organizza
modernissima biblioteca di San Girolamo, gli addetti
Nazionale delle Marche hanno offerto una speciale v
di San Giuseppe ha aperto il presepe del Brandani, l’
Teatro Sanzio, Bianca Berardi ha guidato il risveglio
interpretato la nascita di Raffaello, le Guide di Urbino
del ghetto, il Sindaco e l’Assessore alle politiche soci
illuminata dalle stelle ducali, il ristorante Il Ragno d’O
di cresce sfogliate e passatelli, in rappresentanza dei
aperto le proprie camere, il prof. Gian Italo Bischi ha
orologi solari, solidi archimedici e platonici e umanes
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/oDl0Lq8Wg

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 piatta disponibili nel nostro Istituto (LIM, schermi LCD, compute di presentazione e condivisione dell'esperienza per gli al didattica a distanza), Scratch, strumenti di videomaking, istruzioni online.

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: La presenza luoghi, talvo computazion

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Con tutte le p viaggio online

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Stampa lo https://scr https://m.f https://m.f http://www che-c-e ht

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 viagg cittadinanza attiva, dell'Educazion delle città sostenibili, della parità d qualità, insomma una grande oppo GOALS dell'Agenda 2030, di cui h

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 Sono state organizzate prima e dopo le esperienze di viaggio, collegamenti

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, 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

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

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