



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

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 organizzato il viaggio a Napoli interamentel'organizzazione del viaggio è stata a cura della IE e aderire ad un viaggio di istruzione a Napoli interamente DIGITsrl (prof. Bogliolo). La gita o CodyTrip si è svolta ha usato in modo originale e semplicissimo le tecnologie permettendo a tutti di partecipare attivamente, interagendo nel viaggio. Cogliendo questo spirito abbiamo pensato: non andare a Napoli? Quando saremmo partiti? Cosa ci conveniva? Come abbiamo messo in piedi una piccola agenzia di viaggi? Come abbiamo pianificato il viaggio nei minimi dettagli sfruttando le tecnologie? Scoperto che, partendo dalla nostra città, Messina, la distanza era facilmente raggiungibile: 491 km ci dividevano. Allora abbiamo cominciato a scomporre il viaggio in blocchi. Le distanze lontane si deve programmare passo dopo passo. E così abbiamo diviso la 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: definizione/analisi/esecuzione/verifica. Definizione: Individuare il problema e approfondire trovando tutte le soluzioni e scegliendo la migliore. Analisi: la soluzione scelta Verifica: verificare il risultato: va bene? 1. Come possiamo raggiungerla? 2. Come attraversare lo Stretto? 3. Come raggiungere Villa S.Giovanni (RC)? 4. Quale treno prendere? 5. Come mangiare lungo il viaggio? 6. Come fare musica? 7. Cosa fare durante il viaggio? 8. Come fare musica dal proprio cellulare abbiamo proposto una “playlist” con 5 moduli. Le più votate “potrebbero essere” proposte a tutti. Con questi piccoli passi abbiamo risolto quasi tutti i problemi. E ora siamo in 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 gruppo di studenti che ha scelto il treno e viaggiato. Il programma è stato arricchito con immagini aggiuntive) e caricato su 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 realizzato utilizzando Google Workspace (Documenti, Slides, 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.

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

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: La stessa metodologia la vogliamo continuare a utilizzare con 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](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/gita-d%E2%80%99istruzione-messina-napoliin-un-click>

Collegamenti

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