

Testata: codemooc.org

Data: dicembre 2020

#CODE
MOOC



CodyTrip è un'avventura coinvolgente, un'esperienza formativa da vivere con la propria classe e la propria famiglia alla scoperta di luoghi, tradizioni, persone e saperi. CodyTrip usa in modo originale e semplicissimo le **tecnologie digitali**, il **coding** e l'**immaginazione** per colmare le distanze e permettere a tutti di partecipare attivamente, interagendo in diretta con i propri compagni di viaggio e con il prof. Alessandro Bogliolo, che guida le attività e la gita.

CodyTrip 2020/21 è organizzata da DIGIT srl, in collaborazione con l'Università di Urbino e con CodeMOOC net, con il patrocinio di Save the Children, Fondazione Mondo Digitale e Grey Panthers e con la partecipazione di Giunti Scuola e Media Direct.

I patrocini concessi esprimono il senso e le diverse finalità dell'iniziativa, che è stata riconosciuta utile al contrasto della povertà educativa, all'alfabetizzazione e all'educazione alla cittadinanza digitale, nonché al dialogo intergenerazionale.

I precedenti

Il 26 e 27 maggio 2020, CodyTrip ha offerto alle scuole un viaggio di istruzione online di due giorni a Urbino, permettendo a più di **7.000 ragazzi** tra i 7 e i 14 anni di condividere una gita scolastica malgrado il *lockdown*. L'esperienza si è svolta totalmente *online*, con il coinvolgimento delle famiglie, degli insegnanti e delle scuole, che l'hanno gestita come un vero viaggio di istruzione, simulandone anche gli aspetti logistici e conviviali: il viaggio, la cena insieme, il pernottamento in albergo, il pigiama party, la storia della buona notte, il risveglio muscolare e il tempo libero per la città. Da allora, molte delle famiglie che hanno partecipato alla gita virtuale con i propri figli hanno deciso di visitare Urbino e si sono presentate agli operatori museali, alle guide, agli esercenti e ai ristoratori conosciuti online.

La documentazione completa di quella prima edizione è disponibile ai seguenti indirizzi: <http://codemooc.org/codytrip-2020/> e <http://codemooc.org/codytrip-2020-registrazioni/>.

I riscontri dei partecipanti, l'efficacia, l'accessibilità e la scalabilità delle soluzioni tecniche adottate e le sinergie che l'iniziativa ha innescato a livello territoriale, ne hanno dimostrato il valore socio-culturale e le potenzialità, anche al di fuori di emergenze sanitarie. E' su questa esperienza che si basa la proposta per l'Anno Scolastico 2020/21.

Testata: codemooc.org

Data: dicembre 2020

Di che cosa si tratta

CodyTrip è a tutti gli effetti una gita scolastica, un viaggio di istruzione, che si avvale di tecnologie digitali di uso comune per colmare le distanze fisiche senza mobilità. CodyTrip non sostituisce i viaggi tradizionali, ma ne costituisce un'efficace anticipazione, consentendo di **conoscere e apprezzare online luoghi e territori da tornare a visitare** per riconoscerli, viverli e trovarli familiari.

Tecnologia e immaginazione consentono di spingere CodyTrip **oltre i limiti di una tradizionale gita scolastica**, estendendone la durata, offrendo esperienze esclusive, permettendo di interagire con migliaia di ragazzi di altre città, avendo a disposizione materiali originali e guide d'eccezione, annullando costi di partecipazione e tempi di viaggio e coinvolgendo le famiglie.

A chi è rivolto

L'iniziativa è rivolta **principalmente alle scuole**, con particolare riferimento alle classi comprese tra la seconda primaria e la terza secondaria di primo grado (7-14 anni). Le attività proposte, i temi trattati, il linguaggio e gli strumenti utilizzati sono scelti e sviluppati per agevolare la partecipazione dei più piccoli e stimolare la curiosità dei più grandi. La partecipazione degli alunni è mediata dagli insegnanti, che possono decidere, in base agli obiettivi formativi, all'età dei propri alunni e al tempo a disposizione: l'intensità della partecipazione (a quali delle attività proposte partecipare attivamente), le modalità di partecipazione (grado di autonomia degli alunni e modalità di coordinamento locale) e le attività preparatorie e successive (eventualmente collegate alla programmazione didattica).

Sono destinatari di CodyTrip anche i **familiari degli alunni** partecipanti, che sono chiamati ad agevolare la partecipazione online di bambine e bambini alle attività previste in orario extra scolastico, in base alla propria disponibilità, e possono partecipare a loro volta.

L'iniziativa è aperta anche alla partecipazione di **chiunque ne condivida lo spirito** e intenda approfittarne per vivere gratuitamente un'**esperienza non convenzionale di turismo culturale**.

Date e mete

Nel corso dell'Anno Scolastico 2020/21 CodyTrip offrirà l'opportunità di visitare Urbino in inverno e tante altre città italiane nel corso dell'anno. Per permettere alle scuole di pianificare la partecipazione, la data di Urbino è già fissata, mentre date e mete ulteriori verranno fissate via via sulla base dei criteri indicati di seguito.

- **10-11 dicembre 2020 – Urbino** – CodyTrip vi porta nella città natale di Raffaello, centro storico Unesco e cuore del Rinascimento, a conclusione dell'anno delle celebrazioni raffaellesche [\[programma\]](#)[\[prenotazioni\]](#)[\[ricette\]](#)[\[webinar preparatorio\]](#)
- **Ulteriori date e mete** – L'attivazione verrà decisa nel corso dell'anno, coinvolgendo nella decisione i sottoscrittori della **campagna di crowdfunding**, descritta di seguito, lanciata per coprirne i costi mantenendone gratuita la fruizione.

Programma di massima

Il programma dettagliato di CodyTrip viene predisposto per ogni meta e per ogni data in base alle opportunità offerte dal luogo, dal clima e dagli eventi. Quello riportato di seguito è lo schema generale al quale il programma di ogni edizione si atterrà nei limiti del possibile.

Programma di massima

Il programma dettagliato di CodyTrip viene predisposto per ogni meta e per ogni data in base alle opportunità offerte dal luogo, dal clima e dagli eventi. Quello riportato di seguito è lo schema generale al quale il programma di ogni edizione si atterrà nei limiti del possibile.

Primo giorno

- **Viaggio.** Non abbiamo dimenticato che si tratta di una gita online, ma anche il tempo del viaggio è importante. Spetta agli insegnanti, che si trovano in classe con i propri alunni prima dell'inizio delle attività online, il compito di creare l'atmosfera della corriera, del treno o dell'aereo che li porterà alla meta. Nell'edizione di maggio 2020, anche il tempo del viaggio era necessariamente online, nell'ambiente di didattica a distanza che consentiva agli insegnanti di stare in contatto con gli alunni durante il lockdown. Quanto debba durare il viaggio lo decide ogni insegnante, in modo da arrivare puntuali e preparati al primo appuntamento della giornata. Il viaggio potrebbe essere l'occasione giusta per introdurre o ripassare i temi della gita...
- **10:00. Incontro con la guida e giro per la città.** Alessandro Bogliolo si troverà fisicamente nella città meta della gita, e accoglierà i partecipanti e li accompagnerà lungo le vie della città, fino al luogo della prima tappa, permettendo loro di prendere confidenza con gli strumenti attraverso i quali potranno vedere la città in soggettiva, rispondere alle domande e decidere a maggioranza le strade da prendere.
- **11:00. Esperimenti di coding interattivi.** Verranno organizzati giochi di coding online, interattivi, competitivi e collaborativi, ambientati in un luogo della città, per esercitare creatività e pensiero computazionale.
- **Pausa pranzo.**
- **14:30. Code Hunting game per le strade della città.** Visita non convenzionale della città lungo le tappe di una caccia al tesoro interattiva.
- **16:30. Esplorazione di un palazzo e/o di un museo.** Visita guidata con gara di orientamento e quiz a tema basati su materiale e planimetrie precedentemente distribuiti.
- **20:00. Cena tipica.** Cena a base di piatti tipici di cui saranno stati forniti alle famiglie con ampio anticipo ricette e video-tutorial.
- **21:00. Assegnazione camere.** Check-in simulato in un albergo della città-meta e assegnazione della camera.
- **21:30. Pigiama party e storia della buona notte interattiva.** In diretta come ogni altra fase della gita.

Testata: codemooc.org

Data: dicembre 2020

Secondo giorno

- **08:00. Colazione**
- **08:30. Risveglio muscolare** in un luogo caratteristico della città
- **09:30. Esplorazione di un palazzo e/o di un museo.** Visita guidata con gara di orientamento e quiz a tema basati su materiale e planimetrie precedentemente distribuiti.
- **11:00. Tempo libero in città.** Giro per la città interattivo in soggettiva.
- **12:00. Saluti e ripartenza.** Non sappiamo quanto durerà il viaggio di ritorno, ma potrebbe essere l'occasione ideale per permettere a insegnanti e alunni di scambiarsi impressioni a caldo e ripensare a quello che avranno fatto e visto insieme e agli amici di altre città che avranno incontrato online.

Come si partecipa

La partecipazione inizia con la **registrazione gratuita su EventBrite** (già attiva la data di Urbino) fatta da un'insegnante per la propria classe. All'indirizzo e-mail comunicato all'atto della registrazione l'insegnante riceve l'invito a collegarsi al **Canale Telegram di CodyTrip**, che verrà utilizzato per ogni comunicazione e per la trasmissione di materiali didattici e informazioni di dettaglio.

Con almeno 30 giorni di anticipo rispetto alla data di svolgimento della gita, vengono forniti agli organizzatori **materiali didattici preparatori**, suggerimenti per la simulazione degli aspetti logistici, cartoline digitali e ricette di piatti tipici consigliati nei giorni della gita.

Ad almeno una settimana dalla gita vengono forniti agli insegnanti registrati tutti i **dettagli tecnici** per la partecipazione alla gita.

Nel corso della settimana precedente viene organizzato un **webinar preparatorio** e vengono sperimentate le soluzioni tecniche adottate.

Durante la gita, gli insegnanti mantengono il contatto con Alessandro Bogliolo sul **canale Telegram** e sul gruppo Telegram di CodyTrip.

Partecipazione gratuita e crowdfunding

La partecipazione a CodyTrip è libera e gratuita!

Chiunque voglia **contribuire a coprire i costi** organizzativi è invitato a partecipare alla **campagna di crowdfunding**, indetta per offrire gratuitamente questa esperienza a scuole e famiglie. Il titolare della campagna di crowdfunding è **DIGIT srl**, società benefit, srl innovativa e spin-off dell'Università di Urbino, che si impegna a realizzare la gita virtuale anche in assenza di contributi, per permettere alle scuole di pianificare la partecipazione senza incertezze sull'effettivo svolgimento.

La raccolta fondi non serve quindi a decidere se attivare o meno la gita, ma a sbloccare la possibilità di organizzarne altre, in altre date e destinazioni.

Raggiunto l'obiettivo di copertura dei costi organizzativi di un gita, scatta l'organizzazione della successiva, la cui meta viene scelta da tutti coloro che hanno contribuito alla campagna di crowdfunding, con un meccanismo di voto. Al raggiungimento degli **stretch goals** vengono assegnate ulteriori ricompense ai sostenitori: lettere di ringraziamento personalizzate, cartoline dei luoghi visitati, T-shirt, strumenti di coding.

Requisiti tecnici

Per la piena fruizione di CodyTrip è sufficiente un qualsiasi dispositivo (smartphone, tablet, PC, ...) collegato ad Internet. DIGIT srl ha sviluppato una soluzione tecnica che rende tutto fruibile attraverso una pagina web, nella quale compaiono i collegamenti in diretta, i contenuti multimediali e i pulsanti per rispondere alle domande e interagire. Il link alla pagina web si può aprire in un qualsiasi browser e non richiede l'installazione di software specifico. Per ridurre al minimo i requisiti di banda, lo streaming in diretta è gestito da YouTube, che adatta la qualità del video alla banda disponibile.

Per le attività che verranno seguite da scuola, si consiglia di utilizzare un solo dispositivo da cui seguire la diretta ed impostare voti e risposte decisi coralmemente da tutta la classe. A discrezione dell'insegnante e in base all'età degli alunni e alla disponibilità di dispositivi, la classe potrebbe essere organizzata in gruppetti, ciascuno con il proprio dispositivo.

Per le attività seguite da casa, è opportuno che gli insegnanti siano comunque in contatto con i propri alunni, utilizzando gli strumenti abituali di didattica digitale integrata o di comunicazione con le famiglie.

Nell'edizione prototipale di maggio 2020, alcuni insegnanti dei primi anni della primaria avevano deciso di utilizzare strumenti di didattica a distanza per seguire le dirette con i propri alunni, condividendo il proprio schermo. Questa soluzione ha l'inconveniente di peggiorare la qualità del video, a fronte di un maggior controllo da parte dell'insegnante e di una minore autonomia degli alunni.