



Istituto Comprensivo "G. Galilei" Colico

A.S. 2020/2021

Classi Quinte - Scuola Primaria



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 (professore in **Sistemi di elaborazione delle informazioni** dell'Università di Urbino), 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.

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.

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'età target consigliata va **dai 7 ai 14 anni**, indicativamente dalla seconda elementare alla terza media.

Il **programma** è molto intenso ed è strutturato per creare al meglio l'atmosfera di una gita scolastica

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.

Qui di seguito il link della [**"Lettera alle famiglie"**](#) per saperne di più.

(La lettera alle famiglie è pubblicata anche sul **registro di classe**.)

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**.

Che cosa vedremo a Urbino

Urbino è una delle capitali del **rinascimento**, il **Palazzo Ducale** e il centro storico, perfettamente conservati, sono **patrimonio Unesco**. A Urbino nacque **Raffaello Sanzio**. Al rinascimento risale anche la fondazione della sua antichissima **Università**.

- Gireremo per la città
- Esploreremo il Palazzo Ducale, entrando in locali che non sono mai stati aperti al pubblico
- Capiremo come funziona una modernissima biblioteca, cercheremo libri, digitalizzeremo testi antichissimi, decodificheremo etichette
- Scopriremo come era fatta la casa-bottega dove nacque Raffaello Sanzio
- Mangeremo cresce sfogliate
- Faremo esperimenti di coding
- Trascorreremo due giorni insieme

Programma

Primo giorno: 10 dicembre (a scuola)

- **Trasferimento a Urbino in corriera (organizzata in classe)** – si tratta di una gita online, ma anche il momento del viaggio in corriera è importante.
- **10:00. Incontro con Alessandro Bogliolo a Borgo Mercatale.**
Passeggiata interattiva per il centro storico di Urbino.
- **11:00-13:00. Come funziona e come si usa una biblioteca?** Esplorazione in anteprima della nuovissima biblioteca universitaria di San Girolamo, tra antichissimi volumi, nuovissime tecnologie, algoritmi e codici.
- Pausa pranzo
- **14:30. Esperimenti di coding interattivi**

Attività da seguire individualmente (da casa):

- **16:30. Esplorazione del Palazzo Ducale** con visita in esclusiva di locali mai aperti al pubblico
- **Sorpresa fuori programma**
- **20:00. Cena**
- **20:30. Assegnazione camere**
- **21:30. Pigiama party e storia della buonanotte interattiva.** In diretta come ogni fase gita

Secondo giorno: 11 dicembre (a scuola)

- **08:30. Risveglio muscolare** in fortezza
- **09:30. Esplorazione della casa di Raffaello**
- **11:00. Tempo libero** in città
- **12:00. Saluti e ripartenza da Borgo Mercatale**

Il programma potrà subire lievi variazioni in base alla disponibilità dei luoghi e delle persone coinvolte e alle condizioni meteo, ma la struttura e il calendario sono fissati.

Come partecipare

La partecipazione inizia con la registrazione gratuita su EventBrite fatta da un'insegnante per la propria classe.

Oltre alla registrazione per la classe, sono previsti biglietti individuali e **biglietti per famigliari. ([Clicca qui](#))**