

# CodyTrip primavera 2021

Presentazione per le scuole



# In breve

CodyTrip è una gita online in diretta, un'avventura coinvolgente, un'esperienza formativa da vivere con la propria classe e con 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 migliaia di compagni di viaggio e con il prof. Alessandro Bogliolo, che guida le attività e la gita.

CodyTrip non intende sostituire il turismo culturale e i viaggi di istruzione, ma anticiparli sfruttando le tecnologie digitali per offrire esperienze uniche e abbattere i tempi di viaggio, i costi di partecipazione e le barriere d'accesso. I requisiti tecnologici sono minimi, grazie ad ActiveViewer, soluzione sviluppata appositamente che permette di partecipare attivamente ad ogni fase della gita attraverso una semplice pagina web.

All'edizione di Urbino 2020 hanno partecipato più di 15.000 alunni di primaria e secondaria di primo grado, con insegnanti e famiglie, per un totale di più di 40.000 persone, da più di 345 diverse località.

Più del 90% dei partecipanti a CodyTrip ha maturato l'intenzione di visitare Urbino di persona, più del 90% ha manifestato l'intenzione di partecipare ad altre gite online.

Nella primavera 2021, CodyTrip propone 4 gite, al Museo Marino Marini di Firenze, a Torino, in Salento e a Napoli, offerte gratuitamente alle scuole primarie e secondarie di primo grado.



# 1 Come si svolge



# Programma di massima

- Gita online di **1 o 2 giorni**
- Programma suddiviso in **attività**
- **Orario di inizio** di ogni attività rispettato rigorosamente per permetterne la fruizione selettiva
- **Durata** di ogni attività compatibile con l'inizio della successiva, con margine per rielaborazione in classe e pausa
- Aspetti **logistici** (viaggio, arrivo, ecc.), **sociali** (tempo libero in città) e **conviviali** (pranzo o cena insieme, pigiama party, storia della buona notte, ...) simulati per accrescere il senso di partecipazione e condivisione
- Piccole **sorprese** disseminate nel corso di ogni gita



# Partecipazione attiva

- Espressione di **preferenze** e **soddisfazione**
- Partecipazione a **scelte** condivise (direzione da prendere per strada, ...)
- **Risposte** a domande delle guide
- **Individuazione** di punti su immagini a video
- **Attività pratiche** svolte localmente (in classe o a casa) con materiali fai da te dichiarati in anticipo
- **Giochi** e **sfide** di gruppo
- **Cucina** di piatti tipici del luogo visitato da preparare a casa seguendo video-tutorial distribuiti in anticipo



# Partecipazione attiva

- Espressione di **preferenze** e **soddisfazione**
- Partecipazione a **scelte** condivise (direzione da prendere per strada, ...)
- **Risposte** a domande delle guide
- **Individuazione** di punti su immagini a video
- **Attività pratiche** svolte localmente (in classe o a casa) con materiali fai da te dichiarati in anticipo
- **Giochi** e **sfide** di gruppo
- **Cucina** di piatti tipici del luogo visitato da preparare a casa seguendo video-tutorial distribuiti in anticipo



# Valore culturale e didattico

- **Programma e attività** predisposte dal Prof. Alessandro Bogliolo
- **Conduzione** di ogni attività affidata ad **esperti locali e guide d'eccezione**
- **Materiale didattico** distribuito in anticipo
- **Incontri preparatori** con insegnanti
- Attenzione al target e alla **mediazione** degli insegnanti
- Attività di **coding** condotte da Alessandro Bogliolo

Ulteriori aspetti degni di nota

- **Contrasto alla povertà educativa** e all'alienazione da distanziamento
- **Rapporto scuola-famiglia**
- **Dialogo intergenerazionale**
- **Educazione civica digitale**
  - partecipazione a scelte condivise
  - accettazione della decisione della maggioranza



# Precedenti

- La **documentazione completa** dell'edizione di **Urbino 2020** è disponibile all'indirizzo <http://codemooc.org/codytrip-2020-urbino>

15.680	partecipanti registrati
715	gruppi
345	località (CAP) di provenienza
18.281	dispositivi connessi
40.000+	persone coinvolte



# Programma primavera 2021

- 15 aprile – **Firenze**, Museo Marino Marini  
<http://codemooc.org/codytrip-2021-mmmfi>
- 22-23 aprile – **Torino** <http://codemooc.org/codytrip-2021-torino>
- 13-14 maggio – **Salento**, Taranto e valle d'Itria  
<http://codemooc.org/codytrip-2021-salento>
- 27-28 maggio – **Napoli** <http://codemooc.org/codytrip-2021-napoli>



# 15 aprile - Firenze Museo Marino Marini

Trascorreremo a **Firenze** tutta la giornata, ospiti del **Museo Marino Marini**, nel cuore della città. Avremo l'opportunità di conoscere le opere di un grande artista del '900, scultore, pittore e incisore, e di uno dei massimi esponenti del rinascimento, **Leon Battista Alberti**, architetto, matematico, crittografo, filosofo, linguista e musicista. All'interno del museo apprezzeremo le più moderne soluzioni architettoniche insieme al rigore della **proporzione aurea** del **Sacello del Santo Sepolcro** della **Cappella Rucellai**. Faremo **esperienze multisensoriali**, **vedremo** le opere, lo spazio e la luce, **toccheremo** le statue, produrremo suoni, **ascolteremo** musica, danzeremo, **gusteremo** sapori tipici e **annuseremo e creeremo profumi** nel laboratorio di un famoso profumiere. Passeggeremo per Firenze facendo **coding** e giocheremo con la **geometria**, con la **matematica** e con la **crittografia**.

<http://codemooc.org/codytrip-2021-mmmfi>



# 22-23 aprile - Torino

Visiteremo grandi musei, passeggeremo per la città, faremo esperimenti e parleremo di smart cities in una città all'avanguardia per lo sviluppo sostenibile.

Dettagli in corso di definizione

<http://codemooc.org/codytrip-2021-torino>



# 13-14 maggio - Salento, Taranto, valle d'Itria

Cercheremo di avvistare i delfini, dormiremo in un trullo, vedremo le spiagge patrimonio Unesco in cui le tartarughe depongono le uova, visiteremo oasi naturalistiche su due mari e parleremo di ambiente e sostenibilità.

Dettagli in corso di definizione

<http://codemooc.org/codytrip-2021-salento>



# 27-28 maggio - Napoli

Visiteremo la città facendo coding per strada, alla ricerca dei principali musei, dei luoghi più caratteristici e di luoghi insoliti e formidabili che ci verranno presentati da guide locali d'eccezione.

Dettagli in corso di definizione

<http://codemooc.org/codytrip-2021-napoli>



# 2 Soggetti proponenti



# DIGIT srl

CodyTrip è un'iniziativa di DIGIT srl, startup innovativa, società benefit, spinoff dell'Università di Urbino costituito nel 2019 per sviluppare soluzioni digitali innovative a supporto dell'innovazione sociale, della partecipazione attiva dei cittadini e della crescita culturale.

[info@digit.srl](mailto:info@digit.srl)



# Patrocini

DIGIT srl gode dei patrocini:

- dell'**Università di Urbino**, che ne riconosce il valore socio-culturale
- di **Save the Children**, che ne riconosce l'efficacia nel contrasto delle povertà educative
- di **Fondazione Mondo Digitale**, che ne riconosce l'utilità all'educazione civica digitale
- di **Grey Panthers**, che ne riconosce la valenza in termini di dialogo intergenerazionale



# Alessandro Bogliolo

Ideatore, organizzatore e accompagnatore delle gite è Alessandro Bogliolo:

- professore di Sistemi di Elaborazione dell'Informazione all'Università di Urbino,
- delegato del Rettore alla divulgazione scientifica e al public engagement
- coordinatore della campagna di alfabetizzazione informatica della Commissione Europea denominata Europe Code Week
- membro del Governing Board della Digital Skills and Jobs Coalition europea
- membro del comitato guida di Repubblica Digitale
- co-fondatore e amministratore di DIGIT srl

[alessandro.bogliolo@uniurb.it](mailto:alessandro.bogliolo@uniurb.it)



# 3 Modalità di partecipazione



# Registrazione gratuita

- Per ogni edizione della gita viene predisposto un evento su **eventBrite**
- Gli insegnanti accompagnatori sono invitati a **prenotare biglietti gratuiti** di gruppo per sé e per gli alunni
- **L'iscrizione** serve per ragioni organizzative e statistiche, nonché per aggiungere realismo alla gita
- Gli insegnanti iscritti vengono invitati a seguire un **canale Telegram** utilizzato per aggiornamento e coordinamento



# Preparazione

- Lettere di invito a dirigenti e famiglie (almeno un mese prima)
- Istruzioni
- Programma
- Materiali didattici
- Meeting online per accompagnatori (circa 15 gg prima)
- Ricette (almeno 15 gg prima)
- Cartoline (almeno 15 gg prima)
- Decorazioni (almeno 15 gg prima)
- Prove tecniche (il giorno prima)



# Pagine web di riferimento



MOOC RISORSE LIBRI DIARIO MAPPA BLOG



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

<http://codemooc.org/codytrip>

<http://codemooc.org/codytrip-2021-mmmfi>

<http://codemooc.org/codytrip-2021-torino>

<http://codemooc.org/codytrip-2021-salento>

<http://codemooc.org/codytrip-2021-napoli>



# Inviti affidati agli insegnanti per famiglie e dirigenti



Urbino, 7 novembre 2020

Alle famiglie dei partecipanti  
a CodyTrip online

Carissime famiglie delle bambine e dei bambini che nei giorni 10 e 11 dicembre prenderanno parte alla gita scolastica online a Urbino, desidero ringraziarvi e darvi informazioni utili a rendere questa esperienza più coinvolgente, piacevole e accessibile possibile.

Il ringraziamento è doveroso e sentito, perché senza il vostro supporto a nulla varrebbe l'impegno che gli insegnanti dei vostri figli ed io stiamo dedicando all'organizzazione di questa iniziativa. Come sapete, le gite scolastiche sono state cancellate per l'emergenza sanitaria e stiamo facendo del nostro meglio per offrire ai vostri figli un'esperienza che, nei limiti del possibile, restituisca loro parte delle emozioni e dell'arricchimento personale che una gita avrebbe offerto. Dovremo lavorare tutti con la fantasia, ma sono certo che ai vostri figli l'immaginazione non manchi e che il nostro ruolo sia solo quello di assecondarli in questo viaggio, che condivideranno con migliaia di loro coetanei di tutta Italia.

Dovremo usare Internet e dei dispositivi elettronici per tenerci in contatto, ma non ci sono requisiti tecnici diversi da quelli della didattica a distanza e sono certo che gli insegnanti sapranno darvi i consigli migliori per dosare l'intensità dell'utilizzo dei dispositivi elettronici nell'arco della giornata.

Io cercherò di accogliere e accompagnare i partecipanti alla gita in ogni fase, come se fossero davvero a Urbino: simulerò l'arrivo della corriera, la visita per la città, i giochi di coding, le visite a palazzi e musei, la storia della buona notte, il risveglio insieme e persino lo shopping per le vie della città. Gli insegnanti vi diranno a quali e a quante di queste attività ritengono opportuno che la classe partecipi.



Urbino, 11 novembre 2020

Ai Dirigenti Scolastici

## OGGETTO: Invito a CodyTrip – Viaggio di istruzione online

Gentilissimo/a Dirigente,  
desidero portare alla sua attenzione l'iniziativa in oggetto, sperando che possa essere d'interesse per il suo Istituto. CodyTrip è un viaggio di istruzione online, un'esperienza formativa coinvolgente, da vivere in classe e in famiglia alla scoperta di luoghi, tradizioni, persone e saperi. CodyTrip usa in modo originale e semplicissimo le tecnologie digitali per colmare le distanze senza mobilità, permettendo a tutti di partecipare attivamente. L'intento non è quello di sostituire i viaggi tradizionali, ma di offrirne un'efficace anticipazione, consentendo di conoscere e apprezzare online luoghi e territori da tornare a visitare quando ce ne sarà l'occasione. 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, annullando costi di partecipazione e tempi di viaggio e coinvolgendo le famiglie.

CodyTrip 2020/21 è organizzata da DIGIT srl, spin-off dell'Università di Urbino, con il patrocinio di Save the Children, Fondazione Mondo Digitale e Grey Panthers. I patrocini concessi esprimono il senso e le diverse finalità dell'iniziativa, che è stata riconosciuta utile al contrasto della povertà educativa, all'educazione alla cittadinanza digitale, nonché al dialogo intergenerazionale.

Il 10 e 11 dicembre CodyTrip sarà a Urbino, città d'arte e di cultura, culla del Rinascimento, città natale di Raffaello e centro storico Unesco. Sarò io stesso ad accogliere i partecipanti alla gita, come se fossero davvero a Urbino: simulerò l'arrivo della corriera, camminerò con loro per la città, condurrò i giochi di coding, accompagnerò le visite ai palazzi e l'esplorazione della biblioteca e proporrò attività di contesto



CodyTrip primavera 2021



# Strumenti

- Informazione e comunicazione:
  - Portale Web
  - Gruppo Facebook
- Registrazione:
  - EventBrite
- Coordinamento
  - Telegram
- Gita
  - Active**Viewer** (strumento sviluppato ad hoc)
  - Ambienti di DaD



# Modalità di fruizione

- In aula
  - Visione collettiva: **ActiveViewer** su LIM o strumenti simili
- In DaD
  - Visione collettiva: **ActiveViewer** su PC insegnante e condivisione schermo in ambiente DaD
  - Visione individuale coordinata: **ActiveViewer** su PC e dispositivo alunno e interazioni con la classe in ambiente DaD
- In autonomia:
  - Visione autonoma: **ActiveViewer** su PC o dispositivo mobile
  - Visione con la famiglia: **ActiveViewer** su PC o dispositivo mobile



# Fruizione selettiva e mediata

- L'età target va **dai 7 ai 14 anni**, ma non ci sono vincoli
  - A discrezione di insegnanti e genitori la partecipazione può essere estesa ad altre fasce d'età
  - La mediazione degli insegnanti è sempre utile a calare l'esperienza nel contesto della classe
- La gita è **intensa e immersiva**
  - Il programma è strutturato in modo da contemplare ogni fase di una gita vera e propria
  - Il programma si estende oltre l'orario scolastico
  - Le precedenti esperienze dimostrano la fruibilità della gita per le età target in ogni fascia oraria e in ogni situazione (in classe, in DaD, in famiglia, in autonomia)
- Partecipazione a **singole attività**
  - Qualora l'esperienza sia ritenuta troppo intensa per il target di età, gli insegnanti possono proporre la partecipazione selettiva ad alcune delle attività offerte
  - La partecipazione individuale o in famiglia alle attività fuori orario scolastico è comunque possibile



# 4 Caratteristiche di ActiveViewer



# Accesso



Indirizzo mnemonico univoco per ogni gita

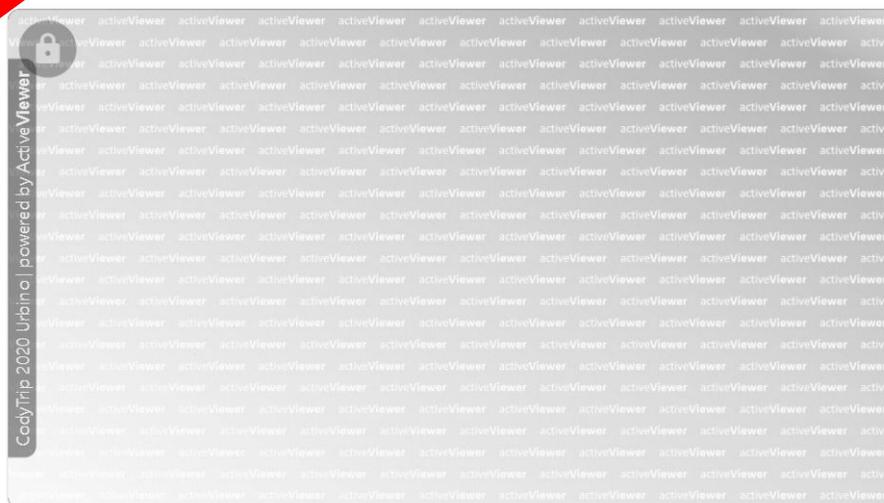
Accesso anonimo da qualsiasi browser e da qualsiasi dispositivo, senza alcuna installazione

Al primo accesso da nuovo dispositivo, dichiarazione numero di partecipanti



# Pieno schermo

esempio tratto dalla gita a Urbino



Lucchetto per forzare la visione a tutto schermo e impedire lo stand-by dello schermo



# Notifiche

esempio tratto dalla gita a Urbino



Indicazione LIVE ON AIR

Notifiche in sovrapposizione nella parte superiore dello schermo

Codice univoco e richiesta di prova di attenzione nella parte inferiore



# Diretta video e layout

esempio tratto dalla gita a Urbino



Controllo della presentazione dello stream video in diretta



# Combinazione di video e immagini

esempio tratto dalla gita a Urbino

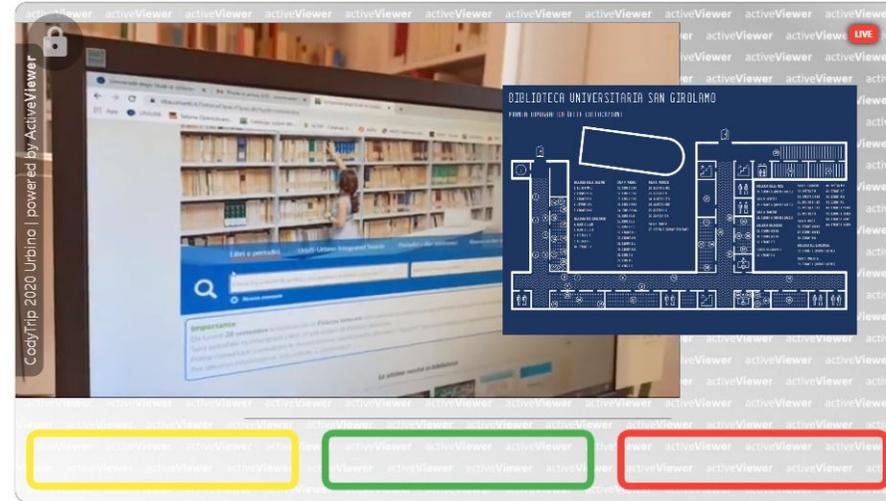


Layout combinato



# Sondaggi istantanei e quiz

esempio tratto dalla gita a Urbino



Pulsanti attivi per ricevere risposte istantanee e prendere decisioni a maggioranza



# Immagini attive

esempio tratto dalla gita a Urbino



Immagini attive su cui tutti possono cliccare per indicare posizioni, dettagli, punti di interesse, o disegnare insieme



# Sondaggi grafici a zone

esempio tratto dalla gita a Urbino

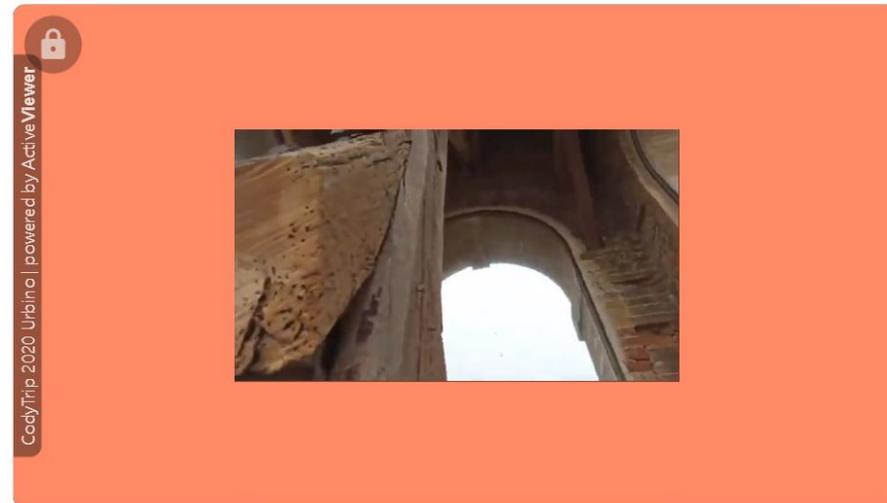


Raccolta di preferenze sulle zone di un'immagine



# Sfondo colorato

esempio tratto dalla gita a Urbino



Gestione sincronizzata del colore dello sfondo per illuminare gli ambienti dei partecipanti creando atmosfere condivise coerenti con i contenuti in diretta



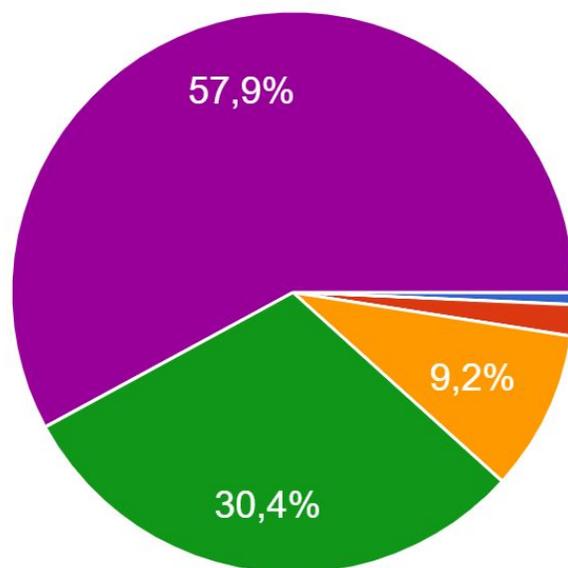
# 5 Riscontri soggettivi dei partecipanti all'edizione di Urbino 2020



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Quanto ti è piaciuta la gita, in generale?

1.008 risposte



- 1 - non mi è piaciuta
- 2 - mi è piaciuta poco
- 3 - mi è piaciuta abbastanza
- 4 - mi è piaciuta
- 5 - mi è piaciuta molto

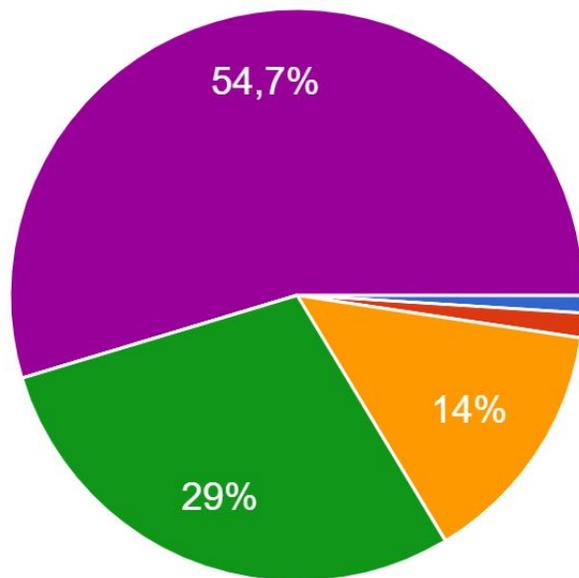
I giudizi decisamente positivi superano l'88%,  
quelli neutri sono meno del 10%,  
quelli negativi meno del 3%



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Quanto è stato coinvolgente partecipare a CodyTrip 2020 Urbino?

1.008 risposte



- 1 - per niente coinvolgente
- 2 - poco coinvolgente
- 3 - abbastanza coinvolgente
- 4 - coinvolgente
- 5 - molto coinvolgente

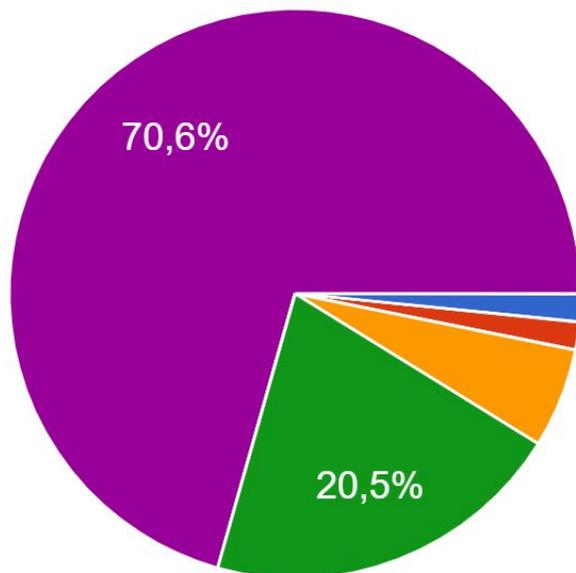
Decisamente coinvolgente per l'84%  
Abbastanza coinvolgente per il 14%  
Poco o niente coinvolgente per poco più del 2%



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Da 1 a 5, quanto è stato facile collegarti al visore e partecipare a CodyTrip?

1.008 risposte



- 1 - molto difficile
- 2
- 3
- 4
- 5 - molto facile

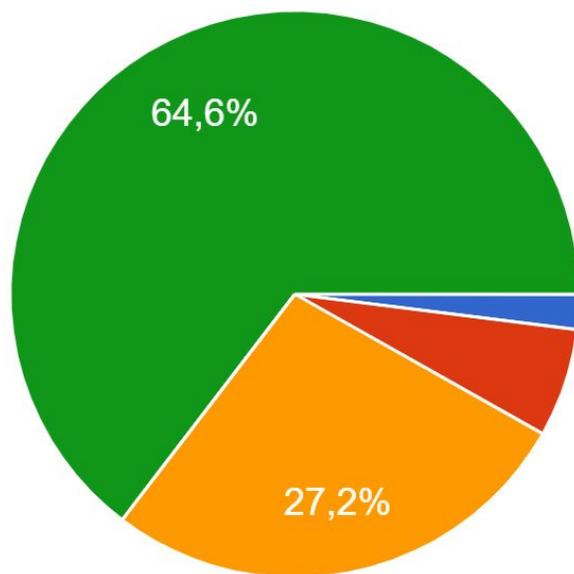
ActiveViewer decisamente facile per il 91%  
Abbastanza facile per il 6%  
Difficile per il 3%



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Durante la gita sei riuscito/a a rispondere alle domande usando i pulsanti colorati che apparivano sullo schermo o cliccando sulle immagini?

1.001 risposte



- Mai
- Qualche volta
- Quasi sempre
- Sempre

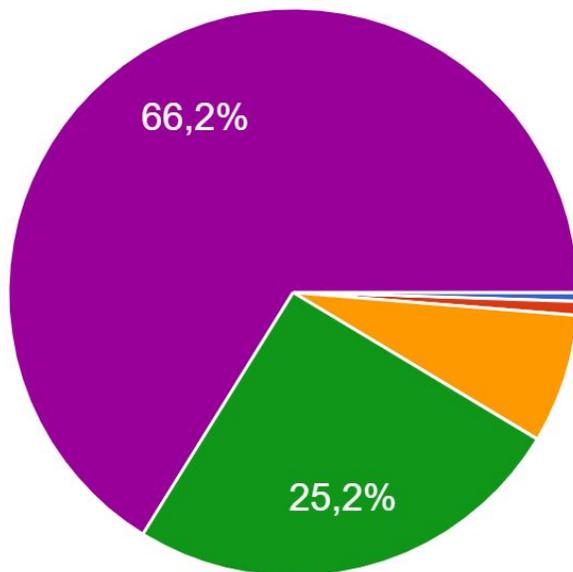
Feedback sempre o quasi per più del 91%  
Feedback qualche volta per il 6%  
Feedback mai per il 3%



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Vorresti visitare Urbino di persona con la famiglia?

1.008 risposte



- Sicuramente no
- Probabilmente no
- Forse
- Probabilmente sì
- Sicuramente sì

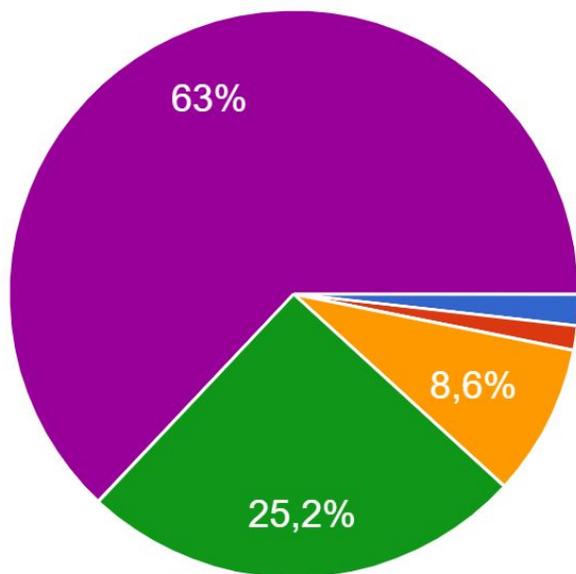
Il 91% dei partecipanti ha maturato il desiderio di visitare Urbino di persona, il 7% è in forse, solo il 2% dichiara di non averne intenzione.



# Sondaggio facoltativo anonimo somministrato online ex post

Parteciperesti a gite online in altre città?

1.008 risposte



- Sicuramente no
- Probabilmente no
- Forse
- Probabilmente sì
- Sicuramente sì

L'88% dei partecipanti farebbe altre gite online, il 9% forse, solo il 3% propende per il no.



# buon viaggio

