



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > Insegnare ed apprendere EntreComp

---

## Paese, Città/Regione

**Paese:**

Italy

**Città:**

Teramo

## Organizzazione

**Nome dell'ente o associazione:**

IIS Di Poppa-Rozzi

**Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:**

School

**Specify:**

finanziamenti europei, finanziamenti Miur, finanziamenti da sponsor, autofinanziamento attraverso l'organizzazione di eventi dedicati, contributi da parte delle famiglie

## Sito Web

<https://cyclingfreaksitaly.wordpress.com>

## Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

**Acconsenti al trattamento dei dati personali?:**

**Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.**

## Tipo di progetto

Inserimento dei giovani nel mondo del lavoro

## Descrizione del progetto

**Description Frase (max. 500 characters):**

Una simulimpresa (AdV) internazionale nel settore del cicloturismo in collaborazione con un bike hotel virtuale e la promozione dei prodotti Made in Italy sono state le attività principali gestite dagli studenti, mirate all' implementazione delle competenze imprenditoriali, attraverso metodologie innovative e tecnologie digitali ,tali da permettere di incrementare le competenze di cittadinanza attiva e le competenze trasversali, con la possibilità di sfruttare le intelligenze multiple e di seguire le proprie vocazioni, nel rispetto delle politiche di sostenibilità, in particolare quelle ambientali.

### **Project Summary (max. 2000 characters):**

Nello scorso triennio coinvolgendo più classi dei diversi indirizzi dell'istituto alberghiero, abbiamo messo in relazione tre progetti diversi, indirizzati ai ragazzi, che utilizzano le nuove tecnologie ai fini educativi e formativi, corrispondenti alle competenze richieste nel XXI secolo:

Erasmus+ KA2 "Get on your bikes, Europe is back in business!" - partenariato scolastico tra Italia, Romania, Polonia, Lettonia, Croazia, Slovenia, Repubblica Ceca, Germania;

Progetto Miur inserito nel programma "Made in Italy - un modello educativo", dal titolo "Italian food...more than a brand - saperi e sapori dei prodotti agroalimentari italiani di qualità" - ATS tra tre istituti alberghieri italiani (Di Poppa-Rozzi capofila);

Simulimpresa "Benvenuti a Teramo s.a.s." (Bike hotel).

Lavorando in sinergia e in modalità interdisciplinare, gli studenti hanno raggiunto competenze di cittadinanza e trasversali, relative alla valorizzazione delle risorse del territorio (culturali, naturali ed enogastronomiche), al rispetto delle politiche ambientali e sostenibili, alla gestione d'impresa e di startup, alla gestione di strumenti e software digitali (pacchetto Office, Padlet, Kahoot game, Prezi, Real Time Board, E-book, Word Press) per siti web, piattaforma e-learning e social, alla comunicazione in lingua madre e in lingue straniere, alle public relation, alla legalità e lotta alla contraffazione (Italian Sounding), al lavoro in team, alla coscienza di sane abitudini alimentari e di un salutare e corretto stile di vita.

Gli studenti sulla base della loro creatività ed iniziativa hanno pianificato e realizzato itinerari turistici corrispondenti alle ultime e attuali esigenze del mercato, quelle più di tendenza (cicloturismo, turismo enogastronomico), utilizzando idonee strategie di marketing, organizzando eventi (fiere, flashmob, manequin challenge, cene di gala, BtoB, workshop, convegni tematici) e stabilendo una relazione proficua e duratura con le autorità, enti locali e stakeholder.

I prodotti finali sono stati raccolti in "Tool kit" per la trasferibilità e sostenibilità dei progetti secondo le buone prassi.

### **Da quando è funzionante il vostro progetto?**

2016-01-01 00:00:00

### **Obiettivi ed elementi di innovazione**

-Implementazione delle competenze digitali ( uso della lim, piattaforme e-learning/blended learning di tipo collaborativo, dello smartphone come strumento didattico, software ed app..

QRcode, sviluppo di mappe multimediali e geolocalizzabili)

- Sviluppo delle competenze di imprenditorialità attraverso la redazione di un business plan, e la costituzione e gestione di una simulimpresa, pianificazione ed organizzazione di eventi (fiere, cene di gala, conferenze...)

- sviluppo di competenze di cittadinanza attiva attraverso la modalità peer to peer per imparare ad imparare

- promozione di un sano e corretto stile di vita dal punto di vista personale con sane abitudini alimentari e dal punto di vista sociale nel rispetto delle politiche di sostenibilità ambientale

-promozione dei prodotti tipici e di qualità

-promozione e valorizzazione del territorio

- promozione e consolidamento delle relazioni con i partner e gli stakeholder

## **Risultati**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

- maggior uso di mezzi di trasporto sostenibili, miglioramento delle abitudini alimentari corrette, attività fisica più costante (questionari mirati/interviste/ autoanalisi/ riconoscimento dei media) - promozione del bikesharing nella città di Teramo in collaborazione con le autorità locali per la sostenibilità ambientale (nuove stazioni, nuove biciclette, maggior visibilità e fruibilità) - accrescimento del sentimento di cittadinanza europea (crescente disponibilità e apertura ad accogliere ragazzi stranieri così come ad essere ospitati durante le mobilità) - consolidamento dei rapporti con gli stakeholder (CCCIA di Teramo, Camera di Commercio di Madrid, Comune di Teramo, autorità provinciali e regionali, esercenti nel mondo del turismo...) (nuovi progetti insieme, rapporti per l'ASL) - maggior numero di alunni che hanno presentato percorsi multimediali di qualità per l'esame di stato, che intendono proseguire con gli studi e/o aprire una startup - valorizzazione del territorio pubblicizzato sul web, presso le agenzie di viaggio e all'estero presso diverse località straniere europee - valorizzazione dei prodotti tipici italiani di qualità (in loco con maggior attenzione agli acquisti; all'estero grazie alle relazioni instauratesi durante il BtoB a Madrid)

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

La disseminazione dei risultati del progetto sul sito web, sul sito della scuola e su E-twinning ne permette una fruizione permanente da parte degli alunni della scuola e di altri istituti, dei componenti della comunità locale. Gli itinerari turistici di valorizzazione del territorio saranno presenti sul portale del Comune di Teramo secondo gli accordi presi con l'amministrazione locale e l'assessore al cicloturismo. L'attività permanente di disseminazione ( CD, USB, etichette, volantini. QRcode, gadget) consente di dare visibilità e di mantenere vivo l'interesse riguardo le tematiche di rilievo.

## **Sostenibilità**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Da 1 a 3 anni

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Da 30.001 a 75.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Finanziamenti pubblici o privati

**Note eventuali:**

Hotel and Catering Vocational school/Ist. Professionale per l'ospitalità alberghiera

**Il progetto è economicamente autosufficiente?:**

No

**Since when?:**

2017-09-01 00:00:00

## **Trasferibilità**

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

Sì

**Where? By whom?:**

Sarà replicabile ed adattabile perché è presente sul Web, sulla piattaforma MOODLE dell'IST. Di Poppa-Rozzi, su E-twinning, ed è stato condiviso con altri docenti, con le autorità locali e con la comunità locale, secondo le buone prassi. Qualsiasi fruitore può trovare i link utili sul portale del Comune di Teramo, sul Sito Web e sui social, nonché pubblicizzato presso le agenzie di viaggi con volantini e QR CODE

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

- L'importanza di realizzare prodotti finali fruibili anche dal prossimo "tool kit" e dai quali si possano riprendere alcuni contenuti per utilizzarli nella didattica e/o nella vita reale, per approfondirli con nuovi progetti, per instaurare nuove collaborazioni con la comunità locale e gli stakeholder
- L'efficacia e l'efficienza del lavorare in team, della trasversalità e della interdisciplinarietà, delle metodologie "hands on", cooperative learning e attività laboratoriali, flipped classroom, tecnologico-digitali.
- L'importanza delle capacità relazionali sia a livello nazionale che internazionale
- L'importanza della gestione della conflittualità
- L'importanza di insegnare per competenze e utilizzando metodologie di didattica digitale
- L'importanza di insegnare imprenditorialità e di rapportarsi con gli stakeholders
- Mutuare secondo le buone prassi le tematiche di interesse per lo sviluppo di nuove idee progettuali e nuove modalità per le mobilità di alunni e docenti ( job - shadowing)
- Le opportunità offerte dai progetti europei (Erasmus+) ad alunni e docenti

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**

Sì

## **Informazioni aggiuntive**

**Barriers and Solutions (max. 1000 characters):**

-Inadeguatezza dei laboratori e degli strumenti tecnologici e multimediali a disposizione delle scuole (spesso sopperiti con mezzi propri) - Mancanza di comprensione e collaborazione da parte di alcuni colleghi ancora reticenti rispetto all'utilizzo di metodologie innovative ( spesso ovviati con l'intervento del DS, con maggior impegno da parte del team di lavoro, con specifici corsi di aggiornamento) - Diffidenza iniziale delle famiglie soprattutto rispetto all' "elemento straniero" ( superato con l'abbattimento di stereotipi prima con gli alunni e di riflesso con i rispettivi genitori) - Difficoltà di inserire nei progetti i ragazzi con BES (inclusione nelle attività laboratoriali seguiti da tutor (metodologia peer to peer)

#### **Future plans and wish list (max. 750 characters):**

Corso di disseminazione ed impatto , con valore di autoaggiornamento, destinato ai docenti dell'Istituto, finalizzato all'acquisizione di metodologie di insegnamento per competenze e di didattica multimediale secondo le buone prassi, per l'ideazione di nuovi progetti, la continuazione di quanto già realizzato e l'implementazione dell'utilizzo di ambienti di apprendimento e metodologie digitali nella pratica quotidiana. Adeguamento dei laboratori multimediali per lo svolgimento sereno delle sopramenzionate pratiche. Maggior numero di docenti coinvolti e conseguente crescente numero di alunni che possono beneficiare di tale interesse.

#### **Allegati:**

 [link utili alla visualizzazione siti web del progetto](#) [1]

 [collaborazione con CCIAA](#) [2]

 [dichiarazione\\_di\\_intenti-\\_made\\_in\\_italy.pdf](#) [3]

[Sostenibilità](#) [4] [Imprenditorialità](#) [5] [innovazione digitale](#) [6]

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:** <http://2017.gjc.it/it/progetti/insegnare-ed-apprendere-entrecomp>

#### **Collegamenti**

[1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/https\\_web\\_link.doc](http://2017.gjc.it/sites/default/files/https_web_link.doc)

[2] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/partnership\\_prot.\\_n.4265\\_del\\_100717\\_cciaa\\_teramo.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/partnership_prot._n.4265_del_100717_cciaa_teramo.pdf)

[3] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/dichiarazione\\_di\\_intenti-\\_made\\_in\\_italy.pdf](http://2017.gjc.it/sites/default/files/dichiarazione_di_intenti-_made_in_italy.pdf)

[4] <http://2017.gjc.it/it/category/keywords-separate-with-commas/sostenibilit%C3%A0>

[5] <http://2017.gjc.it/it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/imprenditorialit%C3%A0>

[6] <http://2017.gjc.it/it/keywords-separate-commas/innovazione-digitale>