

Nome Istituto _____	<u>PROGETTO: "TRAVEL GAME"</u> SCHEMA DI ATTIVITÀ
Attività	"TRAVEL GAME"
Coordinatore/ referente di Progetto	Nome e Cognome Prof. _____
Presentazione	<p>"Travel Game" è un innovativo viaggio d'istruzione che coinvolge gli studenti di tutta Italia per far vivere loro un'esperienza formativa unica grazie alla condivisione di momenti didattici, culturali e di socializzazione.</p> <p>Il progetto "Travel Game" comprende oltre alle consuete attività, quali visite guidate presso le città di destinazione, musei, palazzi di particolare interesse storico e culturale, mostre, anche e soprattutto la partecipazione ad attività digitali innovative realizzate attraverso all'utilizzo dell'App Wiconest, da scaricare gratuitamente al momento dell'adesione.</p> <p>Infatti, ancor prima della partenza, gli studenti, con il contest "Travel Game", hanno l'opportunità di ricevere "pillole di viaggio" e di rispondere a quiz sull'itinerario che li aspetta. Potranno confrontarsi con studenti provenienti da diverse province italiane identificandosi nella propria scuola e interiorizzando i contenuti a loro sottoposti con più facilità. Inoltre, partecipano al concorso nazionale "High School Game" suddiviso in una prima fase digitale che prevede sfide ed eventi in diretta streaming -con esperti e ospiti del settore- dedicati a tematiche sociali (bullismo, cyberbullismo, sicurezza stradale, educazione ambientale e violenza di genere) e una seconda fase live, a bordo nave, con uno speciale torneo valido per la qualificazione alla finale nazionale del concorso che si svolgerà nel mese di maggio a bordo della Grimaldi Lines, a Civitavecchia, con 500 finalisti provenienti da tutta Italia.</p> <p>Le destinazioni possibili sono: Spagna, Grecia, Italia.</p> <p>(Per maggiori informazioni: www.travelgame.it)</p>
Dati in ingresso (bisogni individuati)	<p>Il progetto diventa uno strumento di sostegno per le tradizionali attività didattiche durante il viaggio d'istruzione, senza sconvolgerne le finalità ma integrandone i metodi educativi e stimolando gli studenti all'utilizzo di nuove forme di apprendimento.</p>

Finalità	<p>L'iniziativa ha le finalità di assicurare ai giovani oltre a conoscenze di base anche l'acquisizione di competenze spendibili nel mercato del lavoro specie per quel che riguarda lo sviluppo e il potenziamento di quelle digitali e di valorizzare e premiare i giovani promuovendo la cultura attraverso un modo innovativo e coinvolgente di fare formazione, con l'ausilio di nuove tecnologie interattive e multimediali al passo con i tempi che consentono di "Imparare Divertendosi". Verrà perseguito il criterio di premiare il merito durante il confronto con i coetanei.</p> <p>Socializzazione e meritocrazia sono gli aspetti fondamentali dell'iniziativa.</p>
Obiettivi dell'attività	<p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> - Interiorizzare i temi trattati prima e nel corso del viaggio: alla fine dell'esperienza infatti, gli studenti dovranno rispondere alle domande preparate per loro dai docenti sui temi specifici che potranno essere caricati dagli istituti sulla piattaforma virtuale di Wittravel (interagendo con studenti che si trovano in altre zone d'Italia). - Spirito di squadra (forte senso di appartenenza alla propria scuola grazie alla sana competizione che viene a crearsi tra gli studenti coinvolti nella sfida sull'app Wicontest). - Costi contenuti del viaggio.
Destinatari dell'attività	<p>Gli studenti degli Istituti di primo e secondo grado</p>
Docenti interni coinvolti (indicare nome, cognome e la mansione prevista)	<p>Referente progetto, tutor scolastico e/o coordinatore di classe.</p>
Docenti Esterni o Esperti	<p>I docenti potranno sempre contare sul supporto di guide. Tutto ciò rende il Travel Game un'esperienza unica anche sotto il profilo della sicurezza, oltre che per il suo caratteristico connubio tra momenti di cultura e di divertimento.</p>
Moduli individuati (contenuti)	<p>Gli studenti potranno allenarsi sfidando i propri coetanei di tutta Italia rispondendo ai vari test attraverso l'utilizzo dell'APP Wicontest contest "High School Game" e "Travel Game" per Smartphone da scaricare collegandosi al sito: www.highschoolgame.it (gratuito)</p>
Durata del progetto (indicare data di inizio e fine)	<p>Novembre – Dicembre - Febbraio - Marzo - Aprile - Maggio</p>
Modalità di adesione al Progetto	<p>Iscrizione dell'istituto al Travel Game attraverso una e mail di conferma all'indirizzo info@travelgame.it e booking@travelgame.it</p>

	<p>Seguiranno le istruzioni specifiche del personale del progetto “TRAVEL GAME & HIGH SCHOOL GAME” che si preoccuperà di ricontattare il referente.</p>
--	---