

Nome Istituto _____	<u>PROGETTO: "TRAVEL GAME"</u> SCHEDA DI ATTIVITÀ
Attività	"TRAVEL GAME work on board"
Coordinatore/ referente di Progetto	Nome e Cognome Prof. _____
Presentazione	"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. 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 Wicontest, da scaricare gratuitamente al momento dell'adesione. 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. Le destinazioni possibili sono: Spagna, Grecia, Italia. Le scuole avranno la possibilità di partecipare, nell'ambito del PCTO (Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento), ad attività formative volte a sviluppare e potenziare le abilità trasversali, tra cui quelle digitali, necessarie affinché i giovani possano costruire nuovi percorsi di vita e lavoro, al fine di incrementare le loro opportunità lavorative e le capacità di orientamento. Saranno riconosciute nell'ambito del progetto 16 ore di PCTO; le attività formative saranno incentrate sui seguenti temi: educazione civica, sicurezza sui luoghi di lavoro, nozioni sulla stesura di un curriculum vitae formato europeo, nuove tecnologie, front office ed accoglienza, corso di giornalismo, le professioni di bordo, la

	simulazione del lavoro delle guide, l'orientamento universitario. (Per maggiori informazioni: www.travelgame.it)
Dati in ingresso (bisogni individuati)	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.
Finalità	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. Socializzazione e meritocrazia sono gli aspetti fondamentali dell'iniziativa.
Obiettivi dell'attività	Obiettivi specifici - 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). - Costi contenuti del viaggio . - Integrazione all'attività di PCTO su richiesta degli istituti che si preoccuperanno della stesura di un progetto educativo sui temi sicurezza sui luoghi di lavoro, nozioni sulla stesura di un curriculum vitae formato europeo, nuove tecnologie, front office ed accoglienza, da condividere con il tutor aziendale e di fornire già compilata tutta la modulistica prevista.
Destinatari dell'attività	Gli studenti degli Istituti di primo e secondo grado
Docenti interni coinvolti (indicare nome, cognome e la mansione prevista)	Referente progetto, referente PCTO tutor scolastico e/o coordinatore di classe.
Docenti Esterni o Esperti	A differenza del classico viaggio di istruzione il progetto prevede la presenza di

	personale altamente qualificato che seguirà i gruppi scolastici negli spostamenti, nelle attività didattico-culturali e nelle escursioni mirate affiancando i professori referenti dei viaggi. I docenti potranno sempre contare sul supporto di guide e di educatori specialmente nella fascia oraria serale quando saranno organizzati momenti di aggregazione in location con ingresso esclusivo. 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 che riesce a coinvolgere ed entusiasmare i ragazzi anche grazie alle dinamiche della gara e alle tecnologie utilizzate.
Moduli individuati (contenuti)	1^Fase. Gli studenti in vista della grande sfida multimediale che si terrà durante il viaggio insieme a tutte le scuole partecipanti, 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) 2^Fase: gli studenti partiranno per la destinazione prescelta e potranno mettere in pratica le competenze acquisite sfidando i loro coetanei che parteciperanno al viaggio
Durata del progetto (indicare data di inizio e fine)	Novembre – Dicembre - Febbraio, Marzo - Aprile - Maggio
Modalità di adesione al Progetto	Iscrizione dell'istituto al Travel Game attraverso una e mail di conferma all'indirizzo info@travelgame.it e booking@travelgame.it Seguiranno le istruzioni specifiche del personale del progetto "TRAVEL GAME & HIGH SCHOOL GAME" che si occuperà di ricontattare il referente.