

<p align="center"><b>Allegato PROGETTO “CITTADINI DEL MONDO” TRAVEL GAME SPAGNA</b></p>	<p align="center"><b><u>PROGETTO: “TRAVEL GAME”</u> SCHEDA DI ATTIVITÀ: “TRAVEL GAME”</b></p>
Attività	Travel Game: la sfida in viaggio
Coordinatore/ referente di Progetto	Prof.sse Angela Violano, Bove Antonietta
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 programma di viaggio "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 grazie all'utilizzo dell'App Wicontest, da scaricare gratuitamente al momento dell’adesione.</p> <p>Prima e durante la partenza, infatti, gli alunni saranno coinvolti in una serie di sfide multimediali in un clima di sana competizione. Potranno confrontarsi con studenti provenienti da diverse province italiane identificandosi nella propria scuola e interiorizzando i contenuti a loro sottoposti con più facilità. I quiz interattivi vertono su temi di cultura generale e nozioni inerenti il percorso di viaggio.</p> <p>Le destinazioni possibili sono: Spagna, Grecia, Italia.</p> <p>(Per maggiori informazioni: <a href="http://www.travelgame.it">www.travelgame.it</a>)</p>
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Strumento di sostegno alle attività tradizionali didattiche, durante il viaggio d’istruzione senza sconvolgere i normali assetti scolastici ma integrandone i metodi educativi e stimolando gli studenti all' utilizzo di nuove forme di apprendimento.
Finalità	L’iniziativa ha l’obiettivo di sostenere i giovani promuovendo la cultura attraverso un modo innovato 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	<p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Interiorizzare i temi trattati nel corso del viaggio: alla fine dell’esperienza infatti dovranno rispondere alle domande preparate per loro dai docenti (interagendo con studenti che si trovano in altre zone d'Italia)</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spirito di squadra (forte senso di appartenenza alla propria scuola grazie alla sana competizione che viene a crearsi tra gli studenti coinvolti nella sfida)</li> <li>- Costi contenuti del viaggio</li> </ul>
Destinatari dell'attività	Alunni degli ISTITUTI SUPERIORI DI PRIMO GRADO (pubblici e paritari)
Docenti interni coinvolti (indicare nome, cognome e la mansione prevista)	Docenti Funzione Strumentale: Prof.sse Angela Violano, Bove Antonietta
Docenti Esterni o Esperti	A differenza del classico viaggio di istruzione il progetto prevede la presenza del personale altamente qualificato che seguirà i gruppi scolastici negli spostamenti, nelle attività didattico-culturali e nelle escursioni mirate. I docenti potranno sempre contare sul supporto delle nostre guide e dei nostri educatori specialmente nella fascia oraria serale quando saranno organizzati momenti di aggregazione. Saranno sempre alternati momenti di cultura e divertimento così da rendere unico ma soprattutto sicuro grazie alla presenza costante dello staff il soggiorno dei vostri studenti.
Durata del progetto (indicare data di inizio e fine)	Marzo - Aprile - Maggio
Modalità di adesione al Progetto	<p>Iscrizione dell'istituto al Travel Game attraverso una e-mail di conferma all'indirizzo <a href="mailto:info@travelgame.it">info@travelgame.it</a>, <a href="mailto:touroperator@grimaldi.napoli.it">touroperator@grimaldi.napoli.it</a></p> <p>Seguiranno le istruzioni specifiche del nostro personale che si preoccuperà di ricontattare il referente.</p>