

IIS "ALDO MORO"

Attività	High School Game: La grande sfida culturale tra le migliori scuole d'Italia
Coordinatore/ referente di Progetto	Nome e Cognome prof_ Vincenzina D'Angelo
Presentazione	High School Game è un Concorso Nazionale Didattico ideato e organizzato da Planet Multimedia, rivolto agli studenti di 4° e 5° dagli ISTITUTI SUPERIORI DI SECONDO GRADO (pubblici e paritari) di tutto il territorio nazionale che potranno partecipare gratuitamente riuniti in squadre formate dalla propria classe. Le migliori squadre di ogni evento si qualificheranno per le finali provinciali, finale nazionale, fino a vincere l'ambito trofeo High School Game 2017.
Dati in ingresso (bisogni individuati)	Strumento di sostegno alle attività didattiche, senza sconvolgere i normali assetti scolastici ma integrandone i metodi educativi e stimolando gli studenti all' utilizzo di nuove forme di apprendimento. Inoltre la partecipazione ad un concorso innesca dei processi competitivi tra gli studenti, che vengono vissuti sul piano della sfida sana e positiva che li stimola a dimostrare le proprie competenze e a misurare sé stessi.
Finalità	Il concorso ha l'obiettivo di sostenere 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".
Obiettivi dell'attività	<p>L'obiettivo è quello di presentare nuove "strade di studio" più efficaci, per affrontare al meglio il percorso scolastico, e fare in modo che alunni e insegnanti siano al corrente della possibilità di potenziare e affinare il loro metodo di apprendimento.</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cultura (attraverso le nuove tecnologie multimediali) - Meritocrazia: vengono individuati gli studenti più preparati - Socializzazione (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)
Destinatari dell'attività	Gli alunni delle 4^ e 5^ classi degli ISTITUTI SUPERIORI DI SECONDO GRADO (pubblici e paritari)
Docenti interni coinvolti (indicare nome, cognome e la	Immacolato Iannone Docente di informatica e matematica

mansione prevista)	
Docenti Esterni od Esperti	Nelle principali tappe italiane all'interno delle scuole saranno presenti formatori professionisti che stimoleranno gli studenti al confronto in classe
Moduli individuati (contenuti)	<p>APP HSG: Gli studenti delle classi partecipanti, una volta iscritti al concorso e prima ancora di realizzare l'evento di qualificazione a scuola, potranno allenarsi a rispondere ai vari test multimediali attraverso l'APP Smartphone di High School Game, che potranno scaricare direttamente dal portale www.highschoolgame.it Con L'App potranno sfidare non solo i propri amici e le altre classi dell'istituto, ma anche e soprattutto gli studenti di tutta Italia iscritti al progetto.</p> <p>EVENTO DI QUALIFICAZIONE: gli studenti iscritti al concorso si affronteranno su tematiche culturali tramite un quiz interattivo svolto all'interno dell'istituto scolastico, (o in casi eccezionali durante eventi organizzati con più scuole contemporaneamente) in una singola mattina, impegnando circa un'ora e mezzo per la sfida delle quarte e un'ora e mezzo per la sfida delle quinte.</p> <p>FINALI PROVINCIALI: le prime 3 classi quarte e le prime 3 classi quinte che avranno superato la fase di qualificazione, accederanno ad una sfida che li metterà a confronto con le classi migliori degli altri istituti della provincia (l'evento potrà svolgersi o in un istituto o in una prestigiosa location).</p> <p>FINALE NAZIONALE: gli studenti più meritevoli, che avranno superato le fasi provinciali, accederanno alla selezione finale del concorso da dove emergerà l'istituto più preparato d'Italia (2 giorni ospiti dell'organizzazione).</p>
Durata del progetto (indicare data di inizio e fine)	La data di inizio Concorso è a discrezione dell'istituto a scelta in una data compresa tra il 16 Gennaio 2017 - 17 Marzo 2017
Materiali e strumenti necessari (presenti o da acquistare)	Un impianto audio-video idoneo (casce, mixer, microfono, video-proiettore e maxi schermo), un tavolo e sedie di appoggio e l'utilizzo della corrente elettrica per la regia tecnica.
Strutture della scuola da utilizzare	Aula Magna (in mancanza palestra, sala esterna in cui si organizzano le assemblee d'istituto, qualsiasi altra location/esterna)
Eventuali strutture esterne (a carico della Planet Multimedia)	staff tecnico, il presentatore – relatore, il sistema interattivo wireless con pulsantiere ARS Power.
Modalità di adesione al Progetto	<ol style="list-style-type: none"> 1) Conferma adesione al concorso tramite compilazione del modulo di adesione fornito dall'organizzazione da restituire debitamente timbrato e siglato o mezzo fax al 0247921662 o via mail a info@highschoolgame.it entro il 30 dicembre 2016 2) Iscrizione da parte dell'organizzazione dell'istituto sul portale www.highschoolgame.it 3) Inserimento on line delle classi partecipanti da parte del professore referente del progetto e monitoraggio delle iscrizioni degli studenti partecipanti che dovranno essere perfezionate categoricamente entro

	10 giorni dall'iscrizione della scuola sul sito.
--	--

- | | |
|--|--|
| | 4) Iscrizione individuale online degli studenti sul portale
<u>www.highschoolgame.it</u> |
|--|--|