



## INFORMAZIONI UTILI - TRAVEL GAME GRECIA 2018

### ATTIVITA' ALTERNANZA SCUOLA LAVORO

Le attività di **Alternanza Scuola-Lavoro** sono riservate esclusivamente agli alunni che hanno necessità di partecipare ad incontri tematici (terze, quarte e quinte classi) come formula di viaggio di istruzione. Gli incontri con il personale di bordo si svolgeranno durante le ore di navigazione della nave Grimaldi Lines.

Nel “Programma Attività Didattiche e Animazione” **(che l’istituto riceverà una settimana prima della partenza)**, saranno riportati gli orari e le location predisposte per tali attività, che ogni istituto dovrà seguire. Le scuole che hanno firmato la convenzione con Grimaldi Lines, relativa all’Alternanza Scuola Lavoro, devono incaricare il docente capogruppo di richiedere al Commissario della nave, l’attestato da compilare con i dati (nome, cognome, classe e istituto) per gli alunni interessati. L’attestato sarà rilasciato durante la tratta di ritorno. Al fine di arricchire l’offerta formativa di tutti i partecipanti al nostro progetto, desideriamo dare ai professori delle scuole aderenti, l’opportunità di inviarci sia i contenuti testuali (dispense tematiche su file in formato word o pdf) sia le domande che verranno inserite sull’APP per consentire agli studenti che parteciperanno al Travel Game, una migliore preparazione su argomenti relativi ad alcune materie degli indirizzi di studio e/o su argomenti dell’Alternanza Scuola Lavoro.

Alcune tra queste domande saranno selezionate per essere oggetto dei test interattivi che si svolgeranno a bordo durante le ore dedicate al laboratorio multimediale, a cui potranno partecipare tutti gli studenti. Se si desidera approfittare di questa opportunità, basta rinviare a questo indirizzo il file in formato excel predisposto per l’inserimento delle domande, che devono essere brevi e con 4 risposte multiple, come da esempio riportato. Il numero delle domande per ogni argomentazione scelta è a vostra discrezione. Per l’inserimento dei contenuti utili basta inviarci i vari file.

Questi sono i temi su cui potrà inviarci dei contenuti e delle domande tematiche:

- Nozioni di giornalismo
- Utilizzo dell’inglese tecnico con specifico riferimento alla comunicazione culturale-turistica
- Attività preposte al personale di camera
- Attività di reception
  - Gestione delle procedure HACCP
- Illustrazione di controllo dati motore elettrico, circuito di controllo ed interpretazione degli schemi elettrici, con indicazione di posizionamento degli impianti di distribuzione dell’energia elettrica di bordo.
- Cyberbullismo
- Inglese
- Itinerario di viaggio

Il docente capogruppo dovrà far firmare agli studenti il “Foglio di presenza”, solo agli alunni che richiedono l’attestato di 20 ore di Alternanza Scuola-Lavoro, che sarà rilasciato dalla Grimaldi Lines

al termine del percorso. Gli studenti dovranno fare delle foto e un articolo riassuntivo della loro esperienza in viaggio a completamento del progetto, e inviarlo a [media@travelgame.it](mailto:media@travelgame.it). Nella mail bisognerà specificare la data del viaggio, il nome dell'istituto, inoltre si dovranno allegare 5 foto del viaggio e un articolo che racconti le emozioni e le esperienze più significative vissute durante il travel game. I migliori articoli e le foto più originali saranno pubblicate sul nostro sito. Durante tutti i Travel Game sarà possibile condividere con tutta la community le foto dei viaggi, utilizzando [#travelgame2018](https://twitter.com/travelgame2018)

### **TORNEO CULTURALE TRAVEL GAME**

Durante le ore di navigazione a bordo della Nave Grimaldi Lines, gli studenti, oltre a partecipare ai corsi di Alternanza Scuola-Lavoro, prenderanno parte al Laboratorio Multimediale, in cui si svolgerà il Torneo Culturale Travel Game.

Tramite pulsantiere wireless studenti dovranno rispondere: nella tratta di andata, ad un test di “Selezione” interattivo e multimediale con domande relative ai temi oggetto di alternanza e ad alcune materie comune a tutti gli indirizzi di studio; nella tratta di ritorno, gli studenti che avranno avuto maggiore punteggio durante la prima selezione, risponderanno invece ad un test con domande sul percorso di viaggio, sui luoghi e sulle bellezze artistiche visitate durante le escursioni. Questo test, rappresentando la sfida finale del torneo Travel Game, determinerà l'istituto vincente al quale andrà il trofeo “Travel Game”. Per le sfide del torneo Travel Game tutti gli studenti raggruppati per ogni scuola formeranno squadre composte da 4 studenti.

Il numero totale delle pulsantiere che verranno consegnate al professore capogruppo di ogni istituto, verrà comunicato una settimana prima della partenza all'interno del “Programma Attività Didattiche e Animazione”.

E' fondamentale pertanto che il professore designato come “Professore capogruppo” della scuola, sia presente almeno un quarto d'ora prima dell'orario di inizio delle sfide/selezioni relative al laboratorio multimediale, come specificato sul Programma. Il professore capogruppo poco prima delle sfide, riceverà dallo staff dedicato le pulsantiere assegnate alla sua scuola (es. se l'istituto porta in viaggio un totale di 200 studenti, al professore capogruppo, saranno consegnate 50 pulsantiere, che a sua volta dovrà distribuire agli alunni della scuola divisi in gruppi da 4). Consigliamo al professore capogruppo di far suddividere anticipatamente (o nei giorni precedenti al viaggio o direttamente a bordo dell'autobus che li porta al porto d'imbarco) gli studenti di tutta la sua scuola in squadre da 4. Le squadre che avranno punteggio più alto, al termine della sfide di Selezione, si qualificano per la Finale del Travel Game che si terrà l'ultimo giorno del viaggio.

### **ISCRIZIONE DEGLI STUDENTI ONLINE SUL SITO [www.highschoolgame.it](http://www.highschoolgame.it)**

Travel Game è associato al Concorso Didattico Nazionale High School Game, realizzato con il supporto di prestigiose università. E' per questo motivo che gli studenti, in una prima fase di preparazione “digitale”, devono iscriversi sul sito di High School Game inserendo il CODICE SCUOLA comunicato al Professore. A iscrizione completata verrà inviato un link per scaricare l'APP, e allenarsi con i test multimediali, ancora prima della sfida “live” che si svolge a bordo durante il Travel Game. Le classi quarte e quinte che partecipano al Travel Game partecipano di diritto alle semifinali del Concorso High School Game. Invitiamo pertanto i professori accompagnatori, fin dal ricevimento di queste linee guida, a incentivare le iscrizioni di tutti gli studenti dell'istituto, sul sito di High School Game e l'utilizzo dell'APP. Per qualsiasi tipo di problema relativo all'iscrizione degli studenti, basterà che lo studente invii una mail a [support@highschoolgame.it](mailto:support@highschoolgame.it)

## **TALENT GAME**

Nel corso del Travel Game lo staff di animazione Planet Multimedia realizzerà, nella tratta di ritorno il Talent Game, una iniziativa dedicata al talento degli studenti che potranno esibirsi. Ovviamente, le iscrizioni al Talent Game con relative esibizioni, devono essere definite prima possibile (massimo 15 giorni prima della partenza) per cui il professore capogruppo dovrà diffondere ai studenti questa opportunità, raccogliere le iscrizioni e farcele pervenire (senza preoccuparsi di fare alcuna selezione). Per la realizzazione dell'evento, in nave, durante la traversata, sarà appositamente dedicato (in concomitanza alle varie attività) un momento per le prove del Talent Game: ogni scuola potrà presentare 2 esibizioni (se la scuola è composta da max 45 studenti), o 3 -4 esibizioni (se la scuola è composta da oltre 50 studenti); tra le esibizioni, durante le prove, saranno selezionate per ogni scuola, una esibizione che verrà presentata poi nella serata finale del TALENT GAME (e una seconda di riserva, qualora la prima per un motivo qualsiasi non possa presentarsi alla finale). N.B. Gli studenti che non faranno le prove negli orari stabiliti non potranno esibirsi nel TALENT GAME.

Per esibirsi gli studenti possono scegliere tra queste specialità:

1. **Canzone (MAX 2 STUDENTI PER ESIBIZIONE OPPURE LAVORO DI CLASSE CON COREOGRAFIA);**
2. **Ballo (durata max 3');**
3. **Barzelletta o sketch di cabaret (durata max 3') (MAX 2 STUDENTI PER ESIBIZIONE supportati da microfoni a gelato);** 4. **Esibizione musicale: (MAX 3 STUDENTI PER ESIBIZIONE) è consentito esclusivamente l'uso di strumenti musicali di proprietà dello studente, che dovranno essere saliti a bordo;** 5. **Dimostrazioni varie: per es. realizzazione di una sfilata di moda, realizzazione di uno spot pubblicitario della propria scuola, sul territorio o di un lavoro grafico e di marketing sul viaggio Travel Game: volantino promozionale ecc.. (max 2'/3'); realizzazione di un prodotto cosmetico realizzato a scuola e presentato alla giuria.** Simulare il lavoro di guida raccontando ai compagni di altre scuole cosa di bello c'è da visitare nella propria regione o città d'appartenenza. Si potrà anche creare e presentare una fotonotizia sul Travelgame.

**N.B.** qualsiasi tipo di materiale necessario a realizzare le esibizioni e le dimostrazioni deve essere portato a bordo dagli studenti. Le basi midi o gli mp3 per le canzoni o i brani da ballare devono essere portati (tramite preferibilmente pennino o in mancanza cd) dagli studenti al momento delle prove e consegnati direttamente al tecnico predisposto.

**N.B.** Occorre ricevere all'indirizzo [segreteria@travelgame.it](mailto:segreteria@travelgame.it) il tipo e il nome della specialità artistica delle esibizioni con nome e cognome, classe e scuola degli studenti che si esibiranno entro 15 giorni prima della data di partenza.

### **WEB TV:**

Le scuole che hanno la WEB TV possono realizzare dei servizi sull'evento. I migliori saranno pubblicati sul sito Travel Game.

### **WI-FI A BORDO**

A bordo della nave non è previsto wi-fi free, si possono chiedere informazioni sui costi dell'uso di tale servizio a pagamento presso la reception, ponte

### **DOCUMENTI**

Gli studenti e i professori dovranno portare durante il viaggio il Documento d'Identità valido per l'espatrio (carta d'identità); non è possibile utilizzare la patente né altri documenti. Gli studenti

extracomunitari devono avere il passaporto e il permesso di soggiorno in originale, altrimenti non sarà possibile la partenza; si consiglia di verificare ancora prima di salire sull'autobus il documento in quanto, purtroppo, l'autorità di frontiera non consentirà l'imbarco. Per eventuali dubbi contattare l'autorità di polizia locale. N.B. si consiglia al professore capogruppo, di raccogliere prima della partenza, le fotocopie dei documenti di identità degli studenti.

#### **ASSEGNAZIONE CAMERE IN HOTEL**

Grimaldi invierà 10 giorni prima della partenza il numero e la tipologia di camere attribuite all'Istituto. Sarà Vs. cura preparare un file excel o tabellare, in cui prevedere la rooming con i nominativi e da presentare al check-in in hotel in modo che possano immediatamente provvedere per la consegna delle chiavi e camere. Gli hotel 4\* in Grecia richiedono la tassa di soggiorno per tutti, quantificata in € 3 per camera/per notte.

#### **PASTI A BORDO E IN HOTEL**

I docenti saranno nostri ospiti nel ristorante di bordo al ponte 10, esibendo la carta d'imbarco. Gli studenti, invece consumeranno i pasti presso il self-service al ponte 10, esibendo la carta d'imbarco alla cassa se la scuola avrà prenotato per loro e preacquistato pranzo e cena. Qualora avessero il pasto libero potranno pagare direttamente alla cassa ciò che consumano ma non potranno pagare 12,00 euro per il pasto completo che può essere comprato dalla scuola solo in fase di prenotazione. Invece in hotel si avrà a disposizione un buffet libero con la possibilità di scegliere tra più portate (colazioni e cene).

#### **ALLERGIE E INTOLLERANZE (CELIACI)**

Eventuali intolleranze alimentari dovranno essere segnalate direttamente ai maitre in nave ed hotel. In ogni caso, rimarrà a cura dei docenti accompagnatori controllare e gestire la somministrazione dei pasti e la nostra organizzazione non sarà responsabile per eventuali mancate fruizioni di servizi.

#### **CARTE DI IMBARCO E DOCUMENTI**

La consegna della card avverrà appena arrivati al Terminal della Grimaldi Lines. Il professore capogruppo con tutti i documenti si presenta alla biglietteria e ritira le card. La card si utilizzerà per l'accesso a bordo, per aprire la cabina e i per i consumare i pasti. Si raccomanda di tenere lontano le card da fonti magnetiche tipo cellulari, batterie, phon ecc...

#### **BAGAGLIO:**

Gli studenti che viaggiano con il bus al seguito potranno stivare direttamente sul bus il bagaglio e ritirarlo in hotel direttamente; gli studenti potranno preparare uno zainetto o piccola borsa per il cambio necessario durante la navigazione, in modo da non creare disagi in cabina. Si raccomanda agli studenti senza bus a seguito di portare un bagaglio solo a testa per ragioni di spazio in cabina.

#### **VISITE E INGRESSI AI MUSEI**

Non è possibile effettuare alcun cambiamento di programma se non preventivamente concordato ed autorizzato da Grimaldi Lines T.O. Tuttavia la guida sarà a vostra disposizione per approfondire argomenti e accompagnare il gruppo in luoghi della città che il docente capogruppo potrà indicarle, soggetto a disponibilità. Grimaldi Lines T.O. non sarà responsabile per mancate fruizioni di servizi per eventuali variazioni non preventivamente concordate ed autorizzate.

#### **COSA FARE LA SERA IN GRECIA**

Non sono previste feste in discoteca organizzate dalla staff in quanto la mattina le escursioni hanno inizio molto presto, la serata per cui sarà libera. Consigliamo di andare a vedere: - il caratteristico cambio della guardia in piazza Syntagma davanti il Palazzo Vecchio, costruito intorno al 18:30 per il primo re di Grecia, Ottone I, si estende la piazza più grande di Atene, proprio sotto il Parlamento. - la Plaka: un borgo sviluppatosi senza un ordine preciso durante i secoli. Il suo fascino, soprattutto nella parte superiore, è da ricercare nell'insieme di stili molto diversi. Ultimamente la zona è diventata

molto turistica, praticamente una meta obbligatoria, ma il luogo ha ancora conservato alcuni caratteristici aspetti. Può ancora capitare di ascoltare il bouzouki e di incontrare ballerini di sirtaki. All'interno c'è Anafiotika, un quartiere in un quartiere. Tra i muri di calce dipinti e i vicoletti, sembra di essere in un'isola dell'arcipelago. Da visitare il monumento di Lisicrate, noto come lanterna di Diogene. Monastiraki: il bazar di Atene si estende attorno alla stazione della metropolitana. Vi si compra di tutto. - Gazi: quartiere lontano a piedi dal centro (raggiungibile in taxi) e frequentato da artisti e intellettuali. I turisti sono attratti dalle numerose discoteche e locali con musica dal vivo.

