



## INFORMAZIONI UTILI - TRAVEL GAME GRECIA 2017

*Gentilissimi dirigenti,*

*grazie per aver aderito al progetto culturale Travel Game.*

*Inviamo di seguito le informazioni utili sull'evento che vivremo insieme.*

### **TORNEO CULTURALE TRAVEL GAME**

Durante le ore di navigazione a bordo della Nave Grimaldi Lines, gli studenti, prenderanno parte al Laboratorio Multimediale, in cui si svolgerà il **Torneo Culturale Travel Game**.

Tramite pulsantiere wireless i ragazzi dovranno rispondere:

nella tratta di andata, a un test di "Selezione" interattivo e multimediale con domande relative ad alcune materie degli 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 il professore 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**, patrocinato dal Ministero del lavoro e delle Politiche Sociali, in collaborazione con la Presidenza del Consiglio dei Ministri e il Servizio Civile Nazionale e con il supporto di prestigiose università.

E' per questo motivo che gli studenti, in una prima fase di allenamento "digitale", devono iscriversi sul sito di High School Game, scaricare l'APP, e allenarsi con i test multimediali, ancora prima della sfida "live" che si svolge a bordo durante il Travel Game.

**La prima classe (quarta o quinta) che vincerà il Trofeo Travel Game del proprio viaggio, avrà la possibilità di partecipare alla Finale Nazionale di High School Game qualora rientri nei primi tre posti della classifica totale di tutti i Travel Game 2017.** Le altre classi quarte o quinte, sono invece invitate alle finali provinciali/Areali di 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 a spingere l'utilizzo dell'APP. Per qualsiasi tipo di problemi relativi 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 mettersi in gioco e 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 ragazzi 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) una location e un orario per i Provini del Talent Game: ogni scuola potrà presentare 2 esibizioni (se la scuola è composta da max 45 studenti), o 3 esibizioni (se la scuola è composta da oltre 50 studenti); tra le esibizioni, durante i provini, 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 i ragazzi possono scegliere tra queste specialità:**

- 1. Canzone (MAX 2 STUDENTI PER ESIBIZIONE);**
- 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 1 STUDENTE PER ESIBIZIONE) è *consentito esclusivamente l'uso della chitarra acustica di proprietà dello studente;***
- 5. Dimostrazioni varie: x es. realizzazione di un cocktail o di un piatto tipico, realizzazione di una sfilata di moda, realizzazione di uno spot pubblicitario o di un lavoro grafico ecc.. (max 2'/3'). Consigliamo agli alberghieri di portare un prodotto tipico da presentare durante la serata.**

**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 dei provini 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 degli studenti che si esibiranno entro 15 giorni dalla data di partenza.**

### **CONSUMAZIONI ALCOLICHE A BORDO DELLA NAVE**

Vi informiamo che, al fine di garantire la massima sicurezza, durante l'evento **Travel Game** non verranno somministrate a bordo della nave, bevande alcoliche agli studenti partecipanti all'evento. Per quanto concerne gli studenti che hanno superato la maggiore età, daremo la possibilità ai docenti accompagnatori, sotto la loro diretta responsabilità, di acquistare per loro le consumazioni alcoliche qualora lo ritenessero opportuno. Con la tacita accettazione da parte vostra, esoneriamo le organizzazioni Grimaldi Lines T.O. e Planet Multimedia da qualsiasi reclamo che il gruppo possa eventualmente sollevare per la mancata erogazione del servizio.

Raccomandiamo ai docenti di informare tutti gli studenti che è vietato introdurre alcolici a bordo scoraggiando gli stessi a non inserire dentro il proprio bagaglio alcuna bevanda alcolica che verrà ritirata al gate di imbarco.

### **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 7.

### **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. I ragazzi 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 CABINE IN NAVE**

Il sistema attribuirà le cabine per sesso ed in ordine alfabetico, indipendentemente dalle classi.

### **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. In hotel occorre pagare la tassa di soggiorno al costo di 1 euro al giorno, la pagano anche i docenti.

## **CELIACI**

Occorre avvisare il maitre di sala che provvederà a fornire il pasto adatto.

## **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...

**PASTI:** Ricordiamo che il vettore nave dispone di un ristorante self-service in cui verranno serviti i pasti che Grimaldi Lines ha previsto seguito richiesta specifica della scuola (che ha pre-acquistato pranzi, cene o colazioni che il capogruppo troverà scritti nel programma e che comprendono dei piatti fissi a scelta, uno per ogni portata). Invece in hotel si avrà a disposizione un buffet libero con la possibilità di scegliere tra più portate (colazioni e cene). Non sarà possibile acquistare pasti a bordo a prezzi come da condizioni speciali del programma.

## **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 (una notte), ed in modo da non creare disagi 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

**BUON VIAGGIO!**