INFORMAZIONI UTILI - TRAVEL GAME SPAGNA_VALENCIA

Gentilissimi Dirigenti, grazie per aver aderito al progetto culturale Travel Game. Inviamo di seguito le informazioni utili sul viaggio-evento che vivremo insieme.

ATTIVITA' P.C.T.O Le attività 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, 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. 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***

● ***Itinerario di viaggio***

● ***Inglese, comunità europea,grammatica***

Il docente capogruppo dovrà far firmare agli studenti il "Foglio di presenza", solo agli alunni che richiedono l'attestato 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 info@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 #travelgame.

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 studenti dovranno rispondere: nella tratta di andata, ad un test di "Selezione" interattivo e multimediale con domande relative ai temi oggetto di P.C.T.O e materie comuni 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 DEL DOCENTE E DEGLI STUDENTI ONLINE SUL SITO Travel Game è associato al Concorso Didattico Nazionale High School Game, realizzato con il supporto di prestigiose università. E' per questo motivo che il docente deve iscrivere la scuola attraverso il link: https://www.wicontest.com/it/group-admin-registration/TIE9PQ==

COME PROCEDERE

Da questo momento, in qualità di Docente Referente, ha il compito di sollecitare e monitorare le iscrizioni on line degli studenti su www.wicontest.com.

Per farlo dovrà seguire delle semplici istruzioni, ma rigorosamente nell'ordine indicato:

1. Accedere alla sua area personale utilizzando email e password indicate al momento della registrazione del suo Istituto.

2. Creare/Modificare le classi partecipanti indicando Classe, Sezione e Numero degli alunni totali, per ogni classe che partecipa al concorso (è consigliabile entro 7 giorni da questa comunicazione).

3. Soltanto dopo aver effettuato il passo 1. e 2. potrà comunicare il Codice Speciale della Scuola {secret_code} agli studenti delle classi partecipanti, che potranno così scaricare l'app "Wicontest" per Android e Ios (semplicemente cercando "Wicontest" su Google Play o App Store) e, chi non l'ha ancora fatto, effettuare la registrazione.

Al primo accesso ai contest di High School Game nell'app, verrà richiesto il codice speciale della scuola e una volta inserito gli studenti potranno sfidarsi attraverso test interattivi di cultura generale e tematici.

Per qualsiasi tipo di problema relativo all'iscrizione degli studenti, basterà che lo studente invii una mail a support@highschoolgame.it

TALENT SHOW Nel corso del Travel Game lo staff di animazione Planet Multimedia realizzerà, nella tratta di ritorno il Talent Show, un'iniziativa dedicata al talento degli studenti che potranno esibirsi. Ovviamente, le iscrizioni al Talent Show con relative esibizioni, devono essere definite prima possibile (massimo 15 giorni prima della partenza) per cui il professore capogruppo dovrà diffondere agli studenti questa opportunità, raccogliere le iscrizione 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 Show: 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 Show (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* Show*.*

Per esibirsi gli studenti possono scegliere tra queste specialità:

1. Canzone (max 2 studenti per esibizione lavoro di classe per 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: *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. Consigliamo agli alberghieri di portare un prodotto tipico da presentare durante la serata oppure creare un piatto freddo, intagliare frutta o creare sculture di pane; agli istituti agrari di presentare un vino o realizzare un cocktail. Consigliamo agli studenti frequentanti l'indirizzo turistico di portare la divisa: potranno aiutare lo staff nell'organizzazione dell'evento e 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 Travel Game.

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 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.

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. Di seguito il tariffario: € 5.00 Time 60 Minutes, € 8.00 Time 120 minutes (2 hours), € 15.00 Time 300 minutes (5 hours).**

TELEFONARE A BORDO: **Disponibile un servizio satellitare durante la navigazione [info & costi presso la Reception di bordo, ponte 7].**
Roaming: le norme dell'UE sul roaming a tariffa nazionale [" roam like at home"] consentono di utilizzare il cellulare in Spagna senza dover pagare tariffe aggiuntive.
Attenzione : il servizio non è attivo in corso di navigazione, durante la quale si sconsiglia l'utilizzo del proprio cellulare.

MAL DI MARE: **Non preoccupatevi, chiunque può soffrire il mal di mare. I farmaci per il "mal di movimento" (chinetosi) funzionano se vengono assunti correttamente : tre ore prima di salire a bordo o tre ore prima che il mare si alzi. Nella pratica queste avvertenze non vengono seguite, i solito i farmaci vengono assunti quando i sintomi del mal di mare sono già iniziati, quindi il meccanismo è già innescato. Per ogni necessità si segnala la presenza del medico a bordo.**

AVVISI DI BORDO: **Invitiamo i Docenti e gli Studenti ad ascoltare sempre con attenzione le comunicazioni della nave, per segnalazioni di apertura servizi, sicurezza e avvisi generali.**

DOCUMENTI **Gli studenti e i professori dovranno portare durante il viaggio il Passaporto o Documento d'Identità valido per l'espatrio (carta d'identità o passaporto); 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 list con i nominativi e da presentare al check-in in hotel in modo che possano immediatamente provvedere alla consegna delle chiavi e camere.

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 9,00 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 in originale si presenta alla biglietteria e ritira le card. La card si utilizzerà per l'accesso a bordo, per aprire la cabina e i per 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. Sara' possibile visitare i musei internamente solo se la scuola li ha prenotati al momento della conferma del viaggio e non in loco.

RIEPILOGO QUOTE DA RACCOGLIERE: Gentili Dirigenti / prof.sse / prof. consigliamo inoltre di raccogliere direttamente nel bus in viaggio da scuola al porto in N.1 BUSTA CAUZIONI: quota di 10,00 € a testa (escluso i docenti) per il pagamento di deposito cauzionale in nave, a copertura di eventuali danni strutturali alle cabine da parte degli studenti a bordo: l'importo è da versare per ciascuna tratta di navigazione (sia andata che ritorno). Il docente capogruppo dovrà raccogliere preventivamente l'importo relativo all'intero suo gruppo e consegnarlo, all'imbarco, al commissario di bordo che rilascerà ricevuta.

Tale importo verrà restituito, sempre al docente capogruppo, prima dello sbarco, previo controllo da parte del personale di bordo che non sia stato arrecato alcun danno nelle cabine occupate.

- La stessa quota di 10,00 € a testa (incluso i docenti) servirà per la cauzione da consegnare in hotel e che alla partenza verrà restituita

INFORMAZIONI IMPORTANTI PER LA GESTIONE DEGLI ARRIVI:

Arrivo al Terminal

Per agevolare e accelerare la gestione del check-in e della registrazione al Terminal, sarà compito esclusivo del docente capogruppo, raccogliere i documenti d'identità dei partecipanti e presentarli al terminal e, successivamente, autorizzare gli studenti a scendere dal bus. In questo modo si eviterà confusione al momento della partenza dal porto.

Arrivo in Hotel

Per quanto riguarda, la gestione del check-in e registrazione in hotel, sarà compito esclusivo del docente capogruppo raccogliere:

- Le fotocopie dei documenti di identità di ogni partecipante o rooming list nominativa di

tutti i partecipanti in base al numero/tipologie di camere assegnate e busta contenente il deposito cauzionale di € 10,00 a persona (eccetto docenti), importo che verrà restituito il giorno del check-out, previo controllo da parte del personale dell'hotel che nessun danno sia stato arrecato.

Tutti i professori sono pregati di raccomandare agli studenti il rispetto degli orari di partenza al mattino per garantire le uscite programmate e infine, un comportamento tranquillo soprattutto in hotel.

Comunicazioni da fare a cura della scuola Rimaniamo in attesa dell'elenco degli accompagnatori completo, dei loro numeri di cellulare e delle loro mail, del nome del capogruppo accompagnatore da inviare alla mail segreteria@travelgame.it entro 5 giorni dalla ricezione della presente.

N.B. Si raccomanda di leggere le mail contenenti istruzioni di Grimaldi Lines T.O. e relativi programmi di viaggio dettagliati, unici ufficiali da rispettare.

Il nostro staff Travel Game augura a tutti voi: BUON VIAGGIO!

Contatti utili:

Gestione operativa e contrattuale:

PADOVANI David, tel.081496252 padovani.david@grimaldi.napoli.it

Fatturazione elettronica:

- SANNINO Francesco, tel.081496591 sannino.francesco@grimaldi.napoli.it

Convenzioni A.S.L.:

- gruppi@grimaldi.napoli.it, tel. 081496444

(n.b. E' preferibile comunicare tramite mail)