Concorso Nazionale Culturale

Anno scolastico 2013/2014

La grande sfida culturale tra le migliori scuole d'Italia

High School Game è un Concorso Nazionale culturale ideato e organizzato da Planet Multimedia, rivolto agli studenti di 4° e 5° dei LICEI e ISTITUTI SUPERIORI DI SECONDO GRADO (pubblici e paritari) di tutto il territorio nazionale che potranno partecipare gratuitamente riuniti in squadre formate dalla propria classe. Il concorso ha **l'obiettivo di sostenere e premiare 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".**
Gli studenti sono coinvolti in un vero e proprio "TORNEO NAZIONALE LIVE" **(da Gennaio a Maggio)** con quiz game multidisciplinari realizzati nelle scuole a cui è affiancata la parte EDUCATIONAL. Le migliori squadre di ogni evento si qualificheranno per le finali provinciali, semi/finali, finali nazionali, fino a vincere l'ambito trofeo **High School Game 2014**.

Selezioni classi 4^ e 5^ → **Finali Provinciali** → **Finale Nazionale**

Gli eventi sono realizzati con tecnologie innovative e sistemi wireless Ars Power che semplificano la realizzazione di test e di verifica dell'apprendimento. Le finali provinciali/areali/regionali e la finalissima nazionale sono ospitate in importanti location e realizzate come eventi pubblici dove migliaia di persone vivono un'ESPERIENZA UNICA ed INDIMENTICABILE.

Educational e quiz multidisciplinare per "imparare divertendosi"

La sfida consiste nel rispondere esattamente e nel più breve tempo possibile ad una serie di **domande sul proprio piano di studi, cultura generale, sport, attualità, curiosità** e altro ancora. In particolare viene offerta la possibilità alla scuola di **PERSONALIZZARE IL TEST con contenuti educativi** su argomenti di specifico interesse come ad esempio, per il comune ospitante, le bellezze artistiche e il territorio. Le domande appariranno sul mega screen e avranno multi risposta. Le squadre formate dalla rispettiva classe saranno dotate di pulsantiera wireless e chiamate a risolvere vari arcade-game di memoria e di abilità in un clima di sana e costruttiva competizione. Il sistema elaborerà i **risultati in tempo reale** assegnando punteggi e mostrando le relative classifiche. I professori potranno verificare il livello di preparazione raggiunto dagli studenti anche in seguito attraverso reports e statistiche generate dal software, consultabili dai docenti per verificare i risultati raggiunti dagli studenti.

Saranno svolti anche momenti di APPROFONDIMENTO importanti su vari temi di interesse per gli studenti come: educazione ambientale, finanziaria, civica, riciclo, territorio, sicurezza, orientamento al lavoro o alla scelta dell'università. Un vero e proprio **EDUCATIONAL TOUR** che trasferirà contenuti importanti in modo coinvolgente.

Educational e quiz multidisciplinare per "imparare divertendosi"

High School Game rappresenta uno strumento di forte sostegno alle attività didattiche, senza sconvolgere i normali assetti scolastici; non si propone difatti di soppiantare i tradizionali metodi educativi ma solo integrarsi ad essi e fungere da tramite per stimolare gli studenti e spingerli verso nuove forme di apprendimento. Il Concorso trasporta gli studenti all'interno di un quiz game interattivo che riesce a far vivere la cultura come un momento emozionante.
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.

- **Cultura**
- **Socializzazione**
- **Spirito di squadra**

FONDAZIONE IDIS - Città della Scienza - Sostiene i valori dei giovani

Lavora per costruire un'economia basata sulla conoscenza, capace di creare lavoro vero e di qualità e maggiore coesione sociale. E' un importante strumento di educazione e diffusione della cultura scientifica attraverso mostre, incontri con scienziati, campagne e attività di promozione della scienza e della tecnologia, progetti di collegamento tra scienza e società a livello nazionale, europeo, internazionale. Nel 2010 Città della Scienza ha ottenuto il riconoscimento di "ONG in relazioni ufficiali con l'UNESCO", per il lavoro svolto affianco della Divisione della Politiche Scientifiche nella promozione della scienza come strumento di pace e sviluppo. http://www.cittadellascienza.it/

UNIVERSITA' TELEMATICA UNINETTUNO – A favore della tecnologia e della conoscenza – accede al progetto High School Game garantendo ai più meritevoli della classe/scuola 1^ classificata **n.5 borse di studio** a copertura del primo anno di iscrizione al corso di Laurea prescelto. L'Università Telematica internazionale UNINETTUNO è un ateneo telematico privato che eroga corsi di e-learning rilasciando titoli accademici legalmente riconosciuti in Italia, in Europa e in alcuni paesi del Mediterraneo, relativi a lauree di primo livello, lauree specialistiche, dottorati di ricerca e master. Eccellenti docenti universitari provenienti da tutto il mondo insegnano all'UNINETTUNO negli spazi reali e virtuali in italiano, arabo, inglese e francese creando un network internazionale con cui migliaia di studenti conseguono la laurea ogni anno a distanza con un modello di studio riconosciuto come eccellenza dalla comunità scientifica mondiale. www.uninttunouniversity.net

YOUR TRAINERS GROUP – Programma Educational

Nelle principali tappe italiane saranno presenti formatori professionisti Your Trainers Group, l'azienda numero uno in Italia nel campo della formazione sulle Tecniche di Apprendimento Efficace.

I formatori YTG spiegheranno i Segreti dell'efficienza Mentale: **TECNICHE DI MEMORIA, LETTURA VELOCE, MAPPE MENTALI, STRATEGIE DI APPRENDIMENTO AVANZATO**. Come imparare facilmente una lingua straniera, raddoppiare la velocità di lettura, memorizzare qualsiasi tipo di informazione. Prendere appunti in modo rapido ed efficace. Gli studenti saranno coinvolti in brevi test ed esercitazioni pratiche allo scopo di mostrare come, sfruttando meglio le caratteristiche della nostra memoria, si possano ottenere migliori risultati, a breve e a lungo termine, in modo efficace e divertente. (Durata c.ca 15min.)

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.

Al termine ci sarà l'invito a partecipare al secondo incontro facoltativo gratuito che si terrà nella sede operativa di Your Trainers Group con raccolta eventuali adesioni. Tale programma interesserà le scuole delle città di *Torino, Cuneo, Milano, Como, Pavia, Genova, Imperia, Verona, Padova, Trieste, Parma, Bologna, Firenze, Siena, Pisa, Perugia, Pescara, Roma, Napoli, Salerno, Alessandria, Novi, Tortona, Caserta, Benevento, Avellino, Piacenza, Grosseto*.

Your Trainers Group sostiene il concorso mettendo a disposizione degli **studenti finalisti borse di formazione e stage formativi.**

…E con l'App gli studenti giocano e imparano sfidando i propri amici!

Grazie all'App di High School Game, disponibile per smartphone Android e IOS, tutti gli studenti d'Italia sono in grado di sfidarsi in tempo reale a colpi di cultura scolastica. E' superfluo sottolineare la svolta epocale che hanno dato alle nostre vite i social network, con la possibilità di interagire, rimanendo sempre connessi con il mondo. **La vera forza dell'App di High School Game è proprio il coniugare l'aspetto ludico con quello culturale e con quello sociale.** L'app permette infatti, grazie all'interfacciamento col re dei social network, di poter sfidare i propri amici Facebook e scoprire chi ne sa di più" creando una sana competizione online fra tutti gli iscritti!
Non più il giocatore da solo contro lo smartphone per battere semplicemente un record, ma un nuovo gusto nello sfidare un "avversario" fisico e reale su domande di carattere scolastico. Più si gioca e si vince e più punti si accumulano… e ovviamente più si impara… Si, perché giocare ad High School Game equivale anche e soprattutto a ripassare le nozioni apprese durante l'anno scolastico o addirittura ad impararne di nuove rendendo di fatto l'App un geniale sistema di auto-apprendimento.

Grande partecipazione a sostegno dei giovani e della cultura

L'edizione 2012/13 ha visto come main sponsor **Grimaldi Lines** insieme a FONDAZIONE IDIS – **Città della Scienza** (partner scientifico), l'Università Internazionale Telematica **UNINETTUNO** e ad altri partner prestigiosi.
Importanti Istituzioni ed Enti hanno offerto il loro patrocinio a sostegno del Concorso fino alla **PRESIDENZA DEL CONSIGLIO DEI MINISTRI** a conferma la valenza didattica di High School Game.
Un' iniziativa molto partecipata che ha anche elargito importanti premi didattici tra cui minicrociere a Barcellona, borse di studio, viaggi studio, sistemi tecnologici multimediali per le scuole e tanto altro.
La Finale Nazionale 2013 si è svolta a bordo della Cruise Grimaldi a Civitavecchia il 26/27 Maggio, condotta da Alessandro Greco ed Antonella Salvucci e trasmessa su **RAI NETTUNO SAT** (visibile in chiaro sul canale 812 di Sky), e sul canale web www.uninettuno.tv.

High School Game ha toccato in lungo e in largo la penisola raccogliendo una rassegna stampa prestigiosa con servizi e trasmissioni TV in onda anche sulle più importanti emittenti locali grazie anche al contributo di AdnKronos, Ras Autonomia Scolastica, Job Corriere Università, Destinazione Benessere.

Libero Quotidiano.it

Scuola: con 'High School game' sfida a colpi di quiz al liceo Pasteur di Roma

la Repubblica NAPOLI.it

Napoli: Comitato e 100mila studenti High School Game sostengono Citta' Scienza

BARI la Repubblica

Quiz a scuola: "Imparare è un gioco"

IL PICCOLO Alessandria

'High School Game', la disfida degli studenti

la Repubblica TORINO.it

Alessandria: al via concorso High School Game, prima sfida multimediale tra studenti

CalabriaEconomia

Arriva la finalissima regionale del concorso nazionale High school

Grande attenzione mediatica a sostegno dei giovani e della cultura

L'edizione 2012/2013 si è svolta in tutta Italia con particolare e importante risonanza mediatica. Le finalità formative e culturali che il concorso propone, hanno raccolto il favore di numerosi enti e istituzioni, oltre all'apprezzamento di Docenti e Dirigenti Scolastici. Tutti **gli Istituti hanno beneficiato di una grande attenzione mediatica**, attraverso speciali articoli dedicati su testati locali e nazionali, che insieme agli spazi riservati sul sito web, hanno collaborato a **rafforzare ancora di più l'immagine della scuola stessa**.

La Rassegna Stampa completa è consultabile sul sito: www.highschoolgame.it/news

Edizione 2012/2013 - Le esperienze vissute dai protagonisti:

DOTT.SSA PAOLA BONZANO ASSESSORE TURISMO E POLITICHE GIOVANILI – VALENZA (AL)

"Un'iniziativa veramente molto interessante, ho avuto il piacere personalmente di vedere l'entusiasmo di tutti questi ragazzi. L'amministrazione che ha fatto da tramite alle scuole superiori, dando così la certificazione che quanto era stato fatto era una cosa molto seria. Spero che ci sia il prossimo anno la possibilità di aderire e portare anche una rete di sponsor, brand, e ce ne sono moltissimi nel nostro territorio, che capiscano che questa è un'iniziativa nazionale, ha fatto conoscere il comune di Valenza, di Alessandria e tutto il Monferrato".

DOTT.SSA GEMMA TIZZANO, ASSESSORE ALLA PUBBLICA ISTRUZIONE – TEANO (CE)

"I giovani vanno incoraggiati ed entusiasmati alla vita. Partecipare a queste iniziative è il modo migliore per imparare e mi è piaciuto molto lo spirito collegiale, la sfida di gruppo, un'esperienza bellissima per trasferire il concetto del lavorare insieme. Un ricordo indimenticabile perché ha il profumo della vittoria ma anche dell'amicizia".

PROF GHERARDO OREGGIA VICE PRESIDE LICEO SCIENTIFICO G.PEANO - CUNEO

"Il confronto con gli altri studenti rappresenta un'occasione di crescita: abbiamo aderito alla grande sfida culturale perché i ragazzi hanno bisogno di occasioni come queste per imparare ad affrontare la vita che li aspetta dopo la scuola. La sfida che attende ora i nostri ragazzi è impegnativa ma siamo certi che il Peano saprà farsi valere e per il prossimo anno scolastico parteciperemo con un numero ancora più importante di classi".

PROF.SSA ANNAMARIA LOGOTETA VICE PRESIDE LICEO "PASTEUR" - ROMA

Noi ci orientiamo per dare ai ragazzi qualsiasi possibilità per conoscere i progetti che il ministero o enti privati ci offrono...

Edizione 2012/2013 - Le esperienze vissute dai protagonisti:

PROF.SSA ADRIANA CANEPA L.C. "BALBO" – CASALE MONFERRATO (AL)

"La scuola ha preso questa esperienza di High School Game molto bene, c'è stato un entusiasmo sia da parte del Dirigente Scolastico che da parte di tutti i docenti. Le classi che hanno partecipato sono state numerose e i ragazzi si son sentiti coinvolti in un processo nuovo e dinamico che li ha proprio interessati e motivati. L'anno scolastico 2013/2014 sarà ancora con High School Game, anzi tutta la vita!"

PROF.SSA TERESA RIZZO ITAS "CHIMIRRI" – CATANZARO

"Abbiamo accolto con grande entusiasmo il progetto. Sono orgogliosa del risultato raggiunto dai nostri studenti che ci hanno ben rappresentato in un panorama nazionale dove hanno messo in risalto la loro abilità".

DOTT. CORTELLESSA DIRIGENTE SCOLASTICO - ISIS TEANO (CE)

"Una grandissima soddisfazione, ho sempre ritenuto che i protagonisti della scuola dovessero essere i ragazzi. Hanno veramente realizzato un sogno inseguito da due anni. Bisogna crederci. I giovani sono depositari di risorse che neanche immaginiamo, se vengono coinvolti e interessati fanno cose strabilianti e lo hanno dimostrato…"

PLANET MULTIMEDIA
Chi siamo

Sistemi interattivi multimediali per eventi: test, raccolta dati e televoter

Planet Multimedia realizza rivoluzionari sistemi digitali, multimediali e interattivi, molto utili per la formazione, la didattica e l'intrattenimento. E' leader in Italia grazie alla forza dei prodotti/servizi che risultano essere i più innovativi e competitivi del mercato perché sviluppati in proprio grazie al reparto di programmazione interno e supportati da consulenti e tecnici presenti in ogni provincia italiana. Il punto di forza è la tecnologia **ARS** - ***Audience Response System*** che consente la trasmissione d'informazioni da un relatore al suo pubblico e viceversa, in tempo reale, grazie ad un sistema integrato software-hardware. Il relatore usa un computer e un proiettore per mostrare la propria presentazione con i vari quesiti e le diverse risposte possibili. Il pubblico partecipa selezionando la risposta che ritiene più opportuna premendo un pulsante sul ***dispositivo wireless*** di cui è stato dotato. Le risposte fornite sono quindi inviate, attraverso un apparecchio ricevente, al computer del relatore. Il software del sistema ARS Power raccoglie ed elabora i dati forniti dal pubblico mostrando in tempo reale i risultati sullo schermo, attraverso grafici o tabelle. E' possibile personalizzare il software in base alle diverse esigenze, attraverso la creazione di grafica individualizzata, con inserimento loghi, immagini e video aziendali. Con questa tecnologia la Planet Multimedia propone diversi format di successo tra cui: **il Cervellone, Talent Game, Love Game, Fable, Fair Play Game, Travel Game, High School Game.**

Organizzazione Nazionale

PLANET MULTIMEDIA SRL
Viale Abruzzi, 13/A
20131 - Milano (Italy)
www.planet-multimedia.it
www.highschoolgame.it
www.arspower.it

Numero Verde: **800.090.228**
FAX: 178.6062111
info@highschoolgame.it