



CONTEST SCOLASTICO 2020

TIPOLOGIA

Contest creativo a tema educativo, didattico con coinvolgimento attivo del territorio intra ed extra scolastico.

INTRODUZIONE

Il progetto Contest viene sviluppato in collaborazione con un numero adeguato di Istituti Comprensivi della Regione FVG i cui alunni iscritti saranno tutti "sensibilizzati" dalle iniziative promozionali programmate. L'iniziativa ha il suo iniziale sviluppo con la promozione da parte dei preposti uffici scolastici regionali. Il suo corretto realizzarsi, come descritto a seguire, troverà giusta espressione non solo all'interno degli Istituti ma anche e soprattutto fra i nuclei familiari degli alunni, tutte le attività commerciali coinvolte oltre che nella eco garantita dall'attività di promozione e comunicazione on line (pagine web dedicate, newsletter, social...) ed off line (stampati, ufficio stampa...).

TEMA

***"Nella vita come nello sport ogni sogno può diventare realtà,
se il talento incontra l'occasione"***

GLI ASPETTI INNOVATIVI DEL CONTEST

Il contest rappresenta di per sé un aspetto innovativo, perché si caratterizza come un evento virtuale, che però dura un periodo di tempo più lungo di un evento "tradizionale". Il sito dedicato e i social network sono vetrine e amplificatori comunicativi in grado di mantenere alta l'attenzione sull'evento da un lato e di fungere da rafforzativi promozionali dall'altro. Il sito stesso rappresenta una potenzialità ben più grande in quanto fungendo da urna voti, permette di raccogliere i dati dei sostenitori con un'auto-profilazione territoriale automatica, che rappresenta di per sé uno strumento dalle potenzialità elevate.

GRATIFICAZIONE PER GLI ISTITUTI ADERENTI

La partecipazione garantisce all'Istituto la fornitura omaggio di materiale didattico da parte dei Partner dell'iniziativa (nel 2020 il totale montepremi in materiale didattico è di 1.800 euro).



OBIETTIVI DIDATTICI

1. Fornire all'alunno partecipante e non, conoscenze approfondite circa tematiche e mezzi approfondite e utilizzati nel contest.
2. I concetti si distingueranno infatti non solo per le caratteristiche sociali ma anche sportive intese quali agonistiche di squadra (classe partecipante).
3. Permettere alla didattica di beneficiarne quale occasione per sviluppare parallelamente approfondimenti (scientifico umanistici e artistico comunicativi); per abbracciare trasversalmente nuovi linguaggi e tecniche (le nozioni storiche e geografiche, la sceneggiatura e lo storyboard, il cinema e il lavoro di produzione), senza appesantimento del carico lavoro docenti.
4. Permettere attraverso queste nuove attività di contribuire al divertimento anche attraverso la gratificazione finale con assegnazione di premi agli Istituti e alle classi vincitrici.

OBIETTIVI EXTRA SCOLASTICI

5. Se da un lato si fa riflettere sulle opportunità della vita e dello sport, dall'altro si fa partecipare l'alunno di nuove occasioni di "movimento" anche figurato: inteso come cambiare opinione e abitudini, attivandosi sul territorio per raggiungere un obiettivo. In tal modo si fornisce la possibilità e le modalità oltre che i mezzi per rapportarsi con il prossimo, facendosi promotori attivi del progetto e permettendo dunque la creazione di nuove reti con la popolazione tutta.
6. Dare concreta applicazione a un utilizzo sano, orientato, consapevole dei supporti mediatici dei social network e del web.

FORMA DEL PROGETTO E MODALITA' D'IMPATTO, SVOLGIMENTO

Il progetto assume la forma di un contest creativo a premi.

Il contest coinvolgerà le **classi secondarie di primo grado** indicate dal singolo Istituto partecipante in modo da identificare ogni classe come una squadra. Il contest sarà cadenzato in FASI indispensabili a defaticare tutti gli attori e gli operatori coinvolti in un processo ritmico "divertente".

FASE INFORMATIVA gennaio 2020

Fase di trasmissione delle competenze di base, fondamentali all'avvio della partecipazione, in cui gli alunni sono coinvolti nella conoscenza del contest, ricevendo tutte le informazioni e i materiali dell'evento che, ricordiamo, è alla base del contest: il "Torneo delle Nazioni". Questa fase si svolge in modalità di conferenza a sessione plenaria con le classi coinvolte presso l'Istituto aderente.

Nella conferenza, il contest è presentato compiutamente e l'organizzazione distribuisce gli stampati validi anche come format d'iscrizione dei partecipanti, coinvolti come classe intera, con relativi supporti burocratici a tutela della privacy.



Questi dati sono la prima trince di quelli che i Partner (coloro che garantiscono la gratificazione a Istituti e vincitori) avranno a disposizione, in quanto nel format di iscrizione viene chiaramente specificata l'opzione commerciale di utilizzo.

FASE SCIENTIFICO SPERIMENTALE a discrezione dei Professori

Le classi/squadre raccolgono i "dati" riguardanti il tema del contest per la realizzazione del proprio lavoro multi mediatico con il quale partecipano al concorso.

La raccolta viene studiata ad hoc sia dal punto di vista dei contenuti che da quello tecnico della modalità di creazione dell'opera da creare.

FASE CREATIVA entro il 31 marzo 2020

In questa fase i docenti supportano le classi sulla tematica del contest e nella produzione creativa, vera anima del contest stesso,

- nell'ideazione di un tema da sviluppare per dare concreta forma alla propria opera che partecipa al contest. Per farlo, ciascuna classe deve studiare la tematica in generale e in particolare (classe stessa? città di residenza? Altri luoghi specifici?) prendendo spunto dalle nozioni assunte nella FASE INFORMATIVA.
- nell'ideazione di una storia con sceneggiatura, per presentare questo programma di aggregazione, anche e soprattutto con ironia o satira anche parafrasando, a esempio, il mondo televisivo del calcio o dello sport in generale.
- nella produzione della storia in un video girato in autonomia.

Il video autoprodotta, lunghezza massima TRE minuti, ha parametri tecnici e tempistica da dedicare ai contenuti.

FASE CONCORSUALE dal 1° aprile al 20 aprile 2020

I lavori così prodotti vengono pubblicati sul sito www.torneodellenazioni.com in una pagina completamente dedicato all'iniziativa che funge non solo da vetrina promozionale dei lavori ma anche da urna per la raccolta dei voti per chiunque voglia sostenere le opere. Il votante, deve preventivamente registrarsi al sito, lasciando così i propri dati.

FASE DELLA GRATIFICAZIONE maggio 2020, in data da definirsi

Le classi partecipanti partecipano all'evento finale, presso il C.C. Tiare di Villesse (GO) nel quale sarà svelata la classifica finale. Le prime tre classi votate garantiscono un premio extra al proprio Istituto.

INFO

Massimo Piubello 335.389029

A.S.D. Tornei ed Eventi Internazionali
Torneo delle Nazioni 2020

Gradisca d'Isonzo, 24 ottobre 2019