



METAVERSE

DANTE
ALIGHIERI
EXPERIENCE

DANTEDI'
IIS ITG E ITI
VIBO VALENTIA
25 Marzo 2022

REGOLAMENTO

Premessa

In occasione del DanteDì l'IIS ITG e ITI di Vibo Valentia organizza una competizione didattica. L'evento è stato ideato e realizzato dalla classe terza sez. E Informatica su apposita piattaforma METAVERSE e comprende un'esperienza introduttiva, una sul I canto, una sul III canto e una sul V canto dell'Inferno della Divina Commedia di Dante Alighieri.

ARTICOLO 1

Sede e orari dell'evento


L'evento si svolge all'interno dell'Istituto scolastico e nell'area esterna di pertinenza con la sorveglianza dei docenti secondo orario scolastico. Inizio ore 9:00 nella propria classe. Si prosegue fino al termine delle esperienze. Si consiglia di effettuare solo il secondo intervallo (ore 11:50/12:00). Al termine della competizione si concluderà con la premiazione.

ARTICOLO 2

Destinatari

L'evento è rivolto alle studentesse e agli studenti del terzo anno presenti nell'Istituto, al fine di promuovere lo studio della Divina Commedia mediante la metodologia didattica della "gamification".

ARTICOLO 3
Fasi e Modalità di Partecipazione

1. dividere la classe in gruppi di max 5 alunni
2. ogni gruppo partecipa con uno smartphone e un nome squadra
3. scaricare l'APP metaverse (per Android su Playstore e per IOS su Appstore)
4. scansionare dall'App il primo QR code presente nella busta consegnata alla classe
5. svolgere in classe la prima esperienza
6. trovare in  classe la soluzione dell'indovinello proposto al termine della prima esperienza per ottenere il QR code necessario a svolgere la seconda esperienza relativa al I Canto dell'Inferno. Un rappresentante di ogni gruppo si deve recare all'esterno della classe per scansionare il QR code ottenuto e poi fare rientro in classe
7. trovare in classe la soluzione dell'indovinello proposto al termine della seconda esperienza per ottenere il QR code necessario a svolgere la successiva esperienza relativa al III Canto dell'Inferno. Un rappresentante di ogni gruppo si deve recare all'esterno della classe per scansionare il QR code ottenuto e poi fare rientro in classe
8. trovare in classe la soluzione dell'indovinello proposto al termine della terza esperienza per ottenere il QR code necessario a svolgere la successiva esperienza relativa al V Canto dell'Inferno. Un rappresentante di ogni gruppo si deve recare all'esterno della classe per scansionare il QR code ottenuto e poi fare rientro in classe
9. Al termine gli organizzatori stileranno la classifica che porterà alla premiazione della squadra (o squadre a pari merito) con il punteggio maggiore

La premiazione si svolgerà nell'aula magna dell'ITG.

La partecipazione comporta automaticamente l'accettazione integrale del presente regolamento e il consenso alla riproduzione grafica, fotografica e video per qualsiasi pubblicazione di carattere documentaristico e promozionale che faccia riferimento alla manifestazione.