

**COMITATO NAZIONALE PER LE CELEBRAZIONI
DEL CENTENARIO DELLA NASCITA
DI ALTIERO SPINELLI**



SCHEMA TECNICA

Il gioco interattivo on-line “Tour d’Europe” è composto da quattro giochi enigmistici miranti a testare la conoscenza della storia, dell’attualità e delle caratteristiche fondamentali delle istituzioni europee, nonché della figura di un “padre fondatore” dell’Unione europea, quale Altiero Spinelli, da parte degli studenti italiani delle scuole superiori.

La prima edizione del gioco, che coinvolgerà scuole disseminate su tutto il territorio nazionale, si svolgerà martedì 21 aprile, fra le ore 09.30 e le 13. La regia e il coordinamento saranno assicurati dal Comitato in occasione di una giornata dedicata all’UE (Europa-Day) promossa presso il liceo classico Benedetto da Norcia di Roma. (via Saracinesco, 18).

Per partecipare le scuole dovranno scegliere una o più classi, preferibilmente degli ultimi due anni, raccogliere in un aula dotata almeno di due computer (uno per seguire l’evento di Roma, l’altro per partecipare al gioco), con collegamento internet a banda larga e utilizzando il browser Internet Explorer. Inoltre, per consentire ai giovani di partecipare attivamente, si consiglia di usare almeno un televisore con funzionalità pc o un video proiettore.

Alle ore 9.00, i partecipanti si metteranno in contatto video con il Comitato utilizzando l’host web conference gratuita Dimdim. Per poter usufruire di Dimdim ci si deve collegare con http://www.dimdim.com/registration/Dimdim_Signin.html, avendo precedentemente creato il proprio account (cliccare Sign up free, in alto a destra) e effettuato il primo accesso. Se necessario, potrà essere contattato il Comitato ai recapiti telefonici ed e-mail indicati nei riferimenti a fondo pagina per avere assistenza al momento della registrazione.

Al momento del gioco, una volta effettuato il login con il proprio nome utente e la password, cliccando sul link “My Dimdim” posizionato in alto a destra sulla home page, per collegarsi con l’evento è necessario cliccare su “join meeting” e inserire < altierospinelli > nello spazio “meeting room” e < Spinelli > nello spazio “meeting key” che apparirà dopo aver dato il primo invio. Il collegamento a Dimdim consentirà di vedere l’incontro presso il liceo Benedetto da Norcia, seguire i vari interventi degli organizzatori, conoscere la chiave di accesso al gioco contemporaneamente alle altre scuole partecipanti, per poter così iniziare tutti insieme a risolverne i quesiti, e ricevere la notizia della proclamazione della scuola vincitrice. In ogni caso la chiave d’accesso sarà inviata anche via mail.

Contemporaneamente all’ingresso in Dimdim, gli studenti partecipanti dovranno collegarsi, sul computer dedicato al gioco, all’indirizzo www.altierospinelli.it/gioco. Sul browser comparirà la schermata in cui inserire la parola chiave che darà inizio al Tour d’Europe.

Il gioco inizierà alle ore 09.30 con l’annuncio via video e l’invio tramite e-mail da parte degli organizzatori della chiave di accesso al primo gioco. La soluzione di quest’ultimo consentirà

**COMITATO NAZIONALE PER LE CELEBRAZIONI
DEL CENTENARIO DELLA NASCITA
DI ALTIERO SPINELLI**



di ottenere una chiave necessaria per passare al gioco successivo e così via, fino a raggiungere l'ultima schermata in cui inserire i dati (nome istituto, indirizzo, classe, docente responsabile, recapito telefonico mobile) che consentiranno, attraverso la generazione automatica di un messaggio e-mail indirizzato al Comitato, di identificare con certezza la scuola vincitrice, la prima di cui sarà ricevuto il messaggio, e la graduatoria finale.

E' previsto un tempo massimo di risoluzione per ogni gioco, passato il quale si accederà automaticamente al successivo.

ATTENZIONE! Prima di inserire ogni parola chiave per accedere al gioco successivo è necessario salvare la schermata completa di tutte le soluzioni (premere la combinazione ALT e STAMP, quindi aprire una pagina word e incollare). Le quattro schermate inserite in un unico file di Word dovranno essere inviate all'indirizzo ufficio.stampa@altierospinelli.it subito dopo l'invio del messaggio automatico conclusivo. Il nome del file dovrà corrispondere a quello della scuola.

Per iscriversi al "Tour d'Europe" è necessario inviare una e-mail all'indirizzo ufficio.stampa@altierospinelli.it con indicati nome della scuola e del professore responsabile, insieme ai recapiti telefonici e ad un indirizzo e-mail. Sarà cura del Comitato Spinelli ricontattare gli interessati per coordinare l'organizzazione dell'evento.

Breve descrizione dei singoli giochi

Il primo dei quattro giochi è una griglia costituita dai nomi dei ventisette Paesi dell'Unione. Le definizioni che consentono la risoluzione trattano della storia dell'integrazione europea, delle sedi delle istituzioni europee, dell'attualità politica dei Paesi membri. Il tempo massimo di risoluzione è di 45 minuti.

Il secondo gioco è un acrostico che permette di ripercorrere la vita di Spinelli attraverso quesiti sulla sua vita politica e personale. Leggendo di seguito le iniziali delle risposte si ottiene la chiave. Il tempo massimo di risoluzione è 30 minuti.

Il terzo gioco consiste in uno schema a chiave formato da otto quesiti su temi europei. Le soluzioni vanno inserite in stringhe, tutte con nove spazi a disposizione. Non c'è corrispondenza tra il numero della stringa e la successione delle definizioni: sta al giocatore individuare la stringa giusta in base alle lettere che sono già inserite. Il tempo massimo di risoluzione è 30 minuti.

L'ultimo gioco è un cruciverba. Le definizioni sono prevalentemente di cultura generale, ma una buona parte riguarda la storia e l'attualità dei Paesi membri e il loro rapporto con l'Unione.

Un consiglio: è bene prepararsi prima sui siti www.altierospinelli.it e http://europa.eu/index_it.htm!