



1. In cosa consiste

Il concorso TRIVIA QUIZ è un percorso di **auto-controllo delle conoscenze acquisite** grazie alla fruizione della mostra interattiva "L'Italia in Europa - L'Europa in Italia" e degli strumenti multimediali:

- Living Book® "Europa=Noi";
- Open Mind® "Europa=Noi";
- Open Mind® "A scuola di Europa";
- Open Mind® "I Trattati di Roma".

La classe è chiamata a **rispondere correttamente, nel più breve tempo possibile, al maggior numero di domande** sulla storia e le Istituzioni dell'UE, i Trattati, i diritti, i doveri, le opportunità per i cittadini e altri temi fondamentali dell'educazione alla cittadinanza europea.

2. Come funziona?

TRIVIA QUIZ si divide in 2 fasi: **ALLENAMENTO** e **TORNEO**.

ALLENAMENTO

Oltre 250 domande, di differente grado di complessità, a seconda del target destinatario, **per simulare in classe la sfida online**.

Collegandosi, dal menu, all'area STRUMENTI, selezionando il TRIVIA QUIZ adeguato all'età dei propri studenti e premendo sul tasto "**Allenamento**", si effettua il download dello strumento, utilizzabile comodamente con le proprie classi in **modalità offline** (non è necessario essere connessi a internet!). Lo strumento è **diviso in tematiche**: più capitoli composti da un numero di domande variabile, fruibili linearmente (cliccando i tasti "Avanti" e "Indietro") o scegliendo direttamente i quesiti dall'elenco numerato posizionato nella parte superiore della videata (pallini gialli).





L'allenamento stimola l'**apprendimento per autocorrezione**: il sistema, infatti, segnala la risposta corretta sia in caso di scelta giusta che in caso di errore.

È possibile ripetere **infinite** volte tutte le domande presenti.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
29 30 31 32 33 34 35

DIRITTI DEI CITTADINI EUROPEI

Quando è stato firmato il Trattato di Maastricht?

A 7 Febbraio 1991 ❌

B 9 Maggio 1992

C 7 Febbraio 1992 ✅

ARGOMENTI ESCI avanti

Il consiglio

È opportuno far allenare il più possibile i propri studenti, singolarmente e a gruppi, così da creare dimestichezza con le modalità di gioco e, soprattutto, favorire la conoscenza degli argomenti.

Nota tecnica

È importante che l'attività di allenamento avvenga in classe o in aula di informatica, sempre con la mediazione del docente. I ragazzi non sono autorizzati ad accedere direttamente alla piattaforma, né a iscriversi a essa per giocare in autonomia.



TORNEO INTERSCOLASTICO

Una vera e propria **gara tra le classi partecipanti** (diversificata a seconda dell'ordine e grado di istruzione dei destinatari), costituita da 10 interrogativi, a risposta multipla, selezionati random fra quelli dell'Allenamento.

L'iscrizione avverrà premendo sul pulsante PARTECIPA.

L'insegnante potrà iscrivere anche più classi contemporaneamente, inserendo, per ciascuna: **classe, sezione e numero di alunni**.

La possibilità di iniziare la gara, però, sarà data solamente nel momento in cui il TORNEO sarà avviato. L'insegnante potrà, allora, premere sul pulsante GIOCA, per accedere direttamente alle 10 domande random.

Ogni classe iscritta avrà la possibilità di **giocare 3 volte**; a chiusura del concorso il sistema considererà valida solamente la giocata migliore (maggior numero di risposte esatte, nel minor tempo); in questo modo, gli studenti si sentiranno spronati a dare il massimo, sempre di più.

Nota tecnica

La sfida online dovrà sempre essere mediata dall'insegnante. I ragazzi non sono autorizzati ad accedere direttamente alla piattaforma, né a iscriversi a essa per giocare in autonomia.

3. A quale target è riservato il concorso?

A tutte le **classi** della **scuola primaria**, della **scuola secondaria di I grado** e della **scuola secondaria di II grado**. A ciascun target saranno dedicate **domande adeguate alla propria età** e ai **contenuti forniti nei multimediali** a esso destinati.

4. Quando inizia il concorso e quando finisce?

Come anticipato, il concorso è composto da due fasi: ALLENAMENTO e TORNEO.

La **fase di ALLENAMENTO** è propedeutica alla sfida online.

Non c'è una vera e propria data d'inizio, per intraprenderla, infatti, è sufficiente che:

- sia stata **completata la lezione digitale** condotta con l'utilizzo del Living Book® "Europa=Noi" o degli Open Mind® "Europa=Noi" o "A Scuola di Europa" e "I Trattati di Roma";
- sia stata **consultata la mostra interattiva** "L'Italia in Europa - L'Europa in Italia".

Gli studenti **potranno esercitarsi per tutto il tempo necessario**, fino al momento in cui saranno pronti per la **SFIDA ONLINE**. La **fase del TORNEO si aprirà il 15 febbraio** e si **concluderà il 30 marzo 2018**. In questo lasso di tempo **ogni classe**, precedentemente iscritta dall'insegnante, potrà **giocare 3 volte**, con l'obiettivo di ottenere il maggior punteggio possibile.



5. Chi vincerà il concorso?

La **classe della scuola primaria, quella della secondaria di I grado e quella della secondaria di II grado**, che avrà **ottenuto il punteggio migliore**.

Dopo la fine del torneo, all'insegnante di queste classi, sarà spedita un'**e-mail che comunicherà la data e le modalità di premiazione**.

Le classi vincitrici saranno menzionate anche nelle sezioni TRIVIA QUIZ primaria, secondaria di I e di II grado, area TORNEO INTERSCOLASTICO, della piattaforma Europa=Noi.

Nota tecnica

Dopo il 30 marzo 2018 non sarà più possibile partecipare alla sfida online, ma le classi interessate potranno comunque verificare le conoscenze acquisite grazie agli strumenti multimediali disponibili, mediante il Trivia Quiz Allenamento.

6. Cosa si vincerà?

Le tre classi vincitrici di ogni ordine e grado riceveranno una **targa di Menzione Speciale**.

7. La premiazione

La premiazione avverrà occasione di un importante **Evento Istituzionale che si terrà a Roma**.

I vincitori riceveranno una comunicazione scritta relativa della data e al luogo dell'evento.