

GIORNATA DELLA CREATIVITÀ 11 MAGGIO 2024

ORARI:

Ore 08:00 → entrata

Ore 09:00 → inizio giornata della creatività

Ore 13:00 → termine giornata della creatività e uscita

ATTIVITÀ:

Tornei sportivi:

- Pallavolo
- Basket
- Calcio
- Ping-pong (in base alla disponibilità del campo d'atletica)
- Scacchi (lotto arancione)

E-sport (lotto arancione):

- Mario Kart
- Valorant
- Mortal Combat
- Fortnite (ancora da vedere)

Laboratori:

- Gessetti
- Disegno artistico (creazione di disegni e successiva esposizione sulle vetrate)
- Introduzione "economia online" (prof. Carnabuci)
- Aula di fotografia (lotto giallo, 4AM)

Musica:

- Karaoke (auditorium)
- Dj set "10:00, 13:00" (spazio tra parcheggio e palestra)

ISCRIZIONI:

Il seguente codice QR contiene i moduli per le iscrizioni ai vari tornei sportivi.



PALLAVOLO:

Torneo classico a gironi, ogni squadra dovrà essere composta da almeno 6 giocatori, eventuali riserve a parte.

- Durata partite: partite da un set per ottavi, quarti e semifinali (stimati 20 minuti a partita), partite da 3 set per finali
- Spazi: Palestra

BASKET:

Torneo, il gioco termina il raggiungimento di 11 punti, senza possibilità di schiacciare, le squadre si scontreranno utilizzando solo un canestro.

- Durata partite: 10 minuti, (1 tempo)
- Spazi: Palestra
 - Fase a gironi, verrà divisa la palestra in due utilizzando un canestro per partita
 - Fasi finali, le 3 finaliste si scontreranno in un "triangolare all'italiana" a tutto campo (sempre 10 minuti)

CALCIO:

Torneo di calcio a 5, le partite saranno da un tempo da 15 minuti (il minutaggio può variare in base alle iscrizioni). La finale sarà divisa in due tempi da 15 minuti.

- Spazi: Palestra

PING-PONG:

Torneo, partite regolari da un set da 21 punti.

- Spazi: Palestrina

SCACCHI:

Torneo, partita classica di scacchi.

- Spazi: aula lotto arancione (ancora da decidere)

E-SPORT:

Lo svolgimento sarà come quello dell'anno scorso, gli studenti, a loro piacimento, potranno scegliere uno dei giochi presenti nella lista e a girone potranno scontrarsi tra di loro in lobby multigiocatore, i gironi saranno creati al momento da un incaricato.

- Spazi: aule di informatica "lotto arancione (fortnite)"
2 aule lotto arancione (mario kart, mortal combat)

I giochi svolti nelle aule non attrezzate da computer saranno svolti utilizzando le lim ed emulatori su computer portati dagli studenti incaricati.

IMPORTANTE: i giocatori dovranno necessariamente avere le credenziali del proprio account di gioco.

CORSO PROF. CARNABUCI

Piccole nozioni riguardo alla moneta del futuro: vantaggi, blockchain, trading.

Questa "introduzione" vuole avere lo scopo di dare piccole nozioni utili e soprattutto interessanti per avvicinare gli studenti a questo mondo ancora poco conosciuto.

- Spazi: aula lotto arancione

GESSETTI:

Attività svolta nel parcheggio del lotto 3 dove si potranno creare disegni creativi con i gessetti.

DISEGNO:

Attività svolta in un'aula nel lotto 2 (da decidere) dove a libero ingresso gli studenti potranno fare dei disegni che successivamente verranno utilizzati per addobbare le vetrate del lotto giallo.

AULA FOTOGRAFIA:

Attività svolta nell'aula della 4AM del lotto 2 che verrà allestita con sfondi dove gli studenti potranno farsi foto e selfie "creativi" insieme ai propri amici e professori, gestita dal prof. Morganti.

DJ SET:

Attività svolta di fianco alle palestre, gestito dal prof. Militerno.

KARAOKE:

Attività svolta in auditorium con i propri amici e i membri della band della scuola.