

# La struttura

# I materiali

# Il concorso

# Come partecipare

Il percorso è strutturato in 3 FASI successive e distinte, al termine delle quali potrete decidere liberamente di partecipare al **CONCORSO "AGENZIA DI CLASSE"**, di cui trovate tutte le informazioni nelle pagine seguenti.

## 1 COMUNICAZIONE e PUBBLICITÀ: per scoprire tutti i segreti della comunicazione e della pubblicità

Al giorno d'oggi, tutti noi e in particolare i giovani, siamo sommersi dalla pubblicità. Ma siamo in grado di difenderci? Di decidere se ci riguarda o no, se ci rispetta o meno? Per questo è importante conoscerla: per capirla, sezionarla e saperla utilizzare. Solo trasformandosi in creativi, gli studenti potranno imparare le tecniche, i segreti e il vero significato di una "corretta comunicazione".

## 2 L'INCONTRO con il CLIENTE: per apprezzare la ricchezza del vetro e l'importanza del suo riciclo

Per attuare quanto imparato nella fase precedente, la classe riceverà un incarico da un cliente. Questo cliente è Assovetro - Co.Re.Ve. e si rivolge all'"Agenzia" perché si occupi della creazione di una campagna pubblicitaria che sappia coinvolgere, divertire e "colpire" il pubblico. Chi, meglio dei ragazzi, può riuscire a creare una comunicazione fresca, vivace e originale? E chi, meglio di un insegnante, può interpretare il ruolo di Direttore creativo che coordini il loro lavoro? Contatti con il cliente, raccolta di informazioni e dati: ecco le fasi fondamentali per impostare un buon lavoro.

## 3 L'IDEAZIONE della CAMPAGNA: per giocare con le parole, i segni e le immagini

Attraverso il lavoro di gruppo, i ragazzi impareranno i valori della collaborazione e dell'opinione altrui e interagiranno con i compagni al fine di raggiungere risultati sempre più interessanti. Si faranno mille domande, si documenteranno, impareranno a dare sfogo alla propria creatività e si guarderanno intorno con interesse e curiosità.

Ogni kit comprende tutti i materiali necessari alle tre fasi del progetto. Ciascuna fase prevede differenti schede strutturate, corredate da attività specifiche e redatte in un linguaggio adatto agli studenti.

### LE SCHEDE della FASE 1

Per raccontare ai ragazzi da dove e come nascono i messaggi che li coinvolgono, come funziona un'agenzia, quali sono i "target" della comunicazione e della pubblicità e quali i "media".

- \_ Cos'è la comunicazione. Cos'è la pubblicità.
- \_ Quali sono i media
- \_ Cosa sono e quali sono i target
- \_ Come funziona un'agenzia



### LE SCHEDE della FASE 2

Per parlare di vetro, della sua storia e delle sue preziose caratteristiche, dei suoi utilizzi ma soprattutto della sua importanza come "imballaggio principe" e del basso impatto ambientale nel processo di produzione e riciclo.

- \_ L'incarico all'Agenzia
- \_ La storia del vetro
- \_ Le proprietà del vetro e i suoi utilizzi
- \_ I processi produttivi
- \_ La raccolta differenziata e il riciclo



### LE SCHEDE della FASE 3

Per imparare a scegliere un ruolo rispondente ai propri interessi e caratteristiche, a organizzarsi e a gestire il lavoro di gruppo. Per trasformare un'idea in un progetto e, in futuro, vederlo concretizzarsi in una campagna pubblicitaria vera e propria.

- \_ La guida per il Direttore Creativo
- \_ La scheda per le "Ricerche di mercato"
- \_ I supporti per gli elaborati



Al termine del progetto, ogni classe potrà scegliere di presentare la propria campagna ad Assovetro - Co.Re.Ve.

### GLI ELABORATI

Ogni classe potrà sviluppare una o più campagne e potrà scegliere su quale supporto declinarla tra:

- \_ La sceneggiatura per lo spot televisivo
- \_ La sceneggiatura per lo spot radiofonico
- \_ Il progetto pubblicitario per l'annuncio stampa
- \_ Il progetto pubblicitario per l'affissione
- \_ Il progetto grafico per una homepage

### LA GIURIA

Tutti gli elaborati pervenuti entro il 15 Maggio 2007 saranno valutati da una giuria di esperti nel settore della comunicazione.

Le migliori campagne saranno premiate durante uno speciale evento che vedrà come protagonisti gli insegnanti e una delegazione delle classi i cui progetti risulteranno originali, chiari e, soprattutto, trasparenti!

### I PREMI

Agli ideatori delle prime tre campagne classificate verranno consegnati premi per la classe

- \_ Videocamere digitali
- \_ Macchine fotografiche digitali
- e per tutti i ragazzi
- \_ Lettori MP3

SAMSUNG

L'adesione al progetto "Message in a bottle", tutti i materiali contenuti nel kit, la loro spedizione e l'eventuale partecipazione al concorso, sono interamente GRATUITI e non comportano obblighi di alcun tipo.

Tutti i materiali sono stati studiati in collaborazione con un'equipe di esperti nel settore della comunicazione all'infanzia, dell'educazione, della didattica, della pubblicità e della comunicazione integrata.

E-MAIL

Per richiedere i materiali inviate una mail ad [assovetro@assovetro.it](mailto:assovetro@assovetro.it)