



REGIONE DEL VENETO

giunta regionale

127 APR. 2021

Data Protocollo N° 181517 / Class: C.101 Prat. Fasc. Allegati N° 2

Oggetto: Richiesta di diffusione del progetto "La montagna nel Cuore e nella Penna" presso gli istituti secondari di primo e di secondo grado.

All'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto
Via Forte Marghera, 191
30173 Mestre-Venezia (VE)
drve@postacert.istruzione.it

Nell'ambito dell'Accordo fra Presidenza del Consiglio dei Ministri e Regione Veneto per la valorizzazione dei territori colpiti dall'evento Vaia in memoria della Grande Guerra, la Regione del Veneto ha approvato il progetto "La montagna nel Cuore e nella Penna" proposto dall'Associazione Culturale Think, Say, Do, che ha l'obiettivo di co-progettare e attivare azioni concrete per la rinascita dei territori dell'Altopiano di Asiago, delle Dolomiti Bellunesi e dell'area veneta del Vajont, luoghi di memoria della Grande Guerra e aree tra le maggiormente colpite dal ciclone Vaia del 2018.

Parte di questo progetto è dedicata agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, residenti o meno nelle aree interessate, e propone la partecipazione ad un gioco, che si svolgerà durante il mese di maggio, senza costi a carico delle scuole o dei partecipanti.

Le iscrizioni si sono aperte il 23 aprile e si chiuderanno il 30 aprile p.v. e le iscrizioni dovranno essere raccolte attraverso il link di seguito riportato:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEQPFtzHEEfcaYsZjS6QHYZAdZ9y1zKN4ePyy8f7SL1oYtBA/vi/ewform?usp=sf_link

Si allega il materiale informativo pervenuto dall'Associazione Culturale Think, Say, Do, chiedendo, considerato l'interesse dell'iniziativa, di darne massima diffusione presso gli istituti secondari di primo e secondo grado.

Cordialmente.

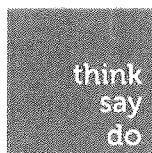
Il Direttore
F.to Dott. Massimo Marzano Bernardi

U.O. Istruzione e Università
Direttore: Franco Sensini
P.O. Programmazione e attività integrate per l'istruzione
Responsabile: Valeria Rancan
Tel. 041/2795983 - 5071 - 5032
Mail formazioneistruzione@regione.veneto.it

Area Politiche Economiche, Capitale Umano e Programmazione Comunitaria

Direzione Formazione e Istruzione
Fondamenta S. Lucia, Cannaregio 23 – 30121 Venezia Tel. 041/2795013-5094-5031-5084 – Fax 041/2795085
formazioneistruzione@regione.veneto.it
formazioneistruzione@pec.regione.veneto.it

La montagna nel cuore e nella penna



Un progetto di **THINK, SAY, DO**

Iniziativa finanziata nell'ambito dell'Accordo tra Presidenza del Consiglio dei Ministri e Regione del Veneto per la valorizzazione dei territori colpiti dall'Evento Vaia in memoria della Grande Guerra.

Action #1 - La sfida per i giovani

“Un giorno, che forse è vicino, non sarà più possibile fermare il vento” [Mario Rigoni Stern]



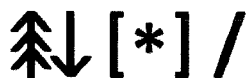
Il progetto

La montagna nel cuore e nella penna [MCP] è un progetto dedicato all'**Altopiano di Asiago**, alle **Dolomiti bellunesi** e all'**area veneta del Vajont** con l'obiettivo di co-progettare ed attivare azioni concrete per la rinascita territoriale.

La scommessa è quella di ripartire dopo la distruzione, di saper pensare e costruire, attraverso un'intelligenza ed una sensibilità collettive, una nuova storia.

Dei territori, delle città e dei borghi, delle persone.

E' stato così dopo la Grande Guerra, è così dopo il ventomoto Vaia.



Per immaginare il presente ed il prossimo futuro di questi luoghi, tutti gli sguardi, gli orecchi, le emozioni, gli intelletti sono indispensabili.

Per questo, **MCP propone ai giovani delle scuole medie e superiori un gioco.**

La sfida

La sfida consiste nel creare un gioco, un dossier di viaggio spazio-temporale originale ed innovativo di una delle tre aree target previste dal progetto. Il gioco potrà essere un gameboard, un gioco di ruolo (incluso dal vivo), un gioco digitale.

Il dossier dovrà essere in grado di raccontare un viaggio nel TEMPO:

- **PAST MODE - quello che era**
il luogo selezionato prima della Grande Guerra e prima di Vaia
- **PRESENT MODE - quello che è**
oggi quel luogo, dopo la Grande Guerra e dopo Vaia, i suoi elementi di forza, bellezza, interesse ma anche i suoi aspetti di fragilità e criticità
- **FUTURE MODE - quello che vorrei fosse**
quali gli elementi, i servizi, le opportunità che vorremmo in quel territorio nel prossimo futuro, quale la loro sostenibilità green, sociale, economica

E aprire l'osservazione a due momenti diversi:

- **SUN MODE - quello che succede di giorno**
come funziona la vita delle persone in quel luogo, quali le cose straordinarie che queste persone fanno, cosa succede nel contesto naturale, cosa in quello urbano
- **MOON MODE - quello che succede di notte**
come si trasforma il luogo di notte, quali persone vivono la dimensione notturna e come, quali cose incredibili accadono, tanto da essere memorabili

Come funziona la sfida

Tempo a disposizione: 4 settimane in modalità countdown

I partecipanti devono iscriversi attraverso la compilazione dell'apposita form.

E' possibile partecipare in team o come intera classe. Un docente deve fare da referente per il Team o la Classe. Il Team o la Classe devono nominare un loro Leader, ovvero la persona che mano a mano riceverà tutte le istruzioni ed i materiali per procedere con lo sviluppo del gioco.

Nella form di iscrizione viene richiesto di:

1. **LUOGO** - scegliere un solo luogo da raccontare tra i tre proposti (Altopiano di Asiago,



Dolomiti bellunesi, area veneta del Vajont). Il luogo potrà essere la zona in cui gli studenti vivono o si trova la scuola che frequentano, oppure - se preferiscono - o la scuola si trova in altra località del Veneto, un luogo tra i tre indicati dal progetto. Una volta scelto il luogo, non potrà più essere cambiato durante lo sviluppo del gioco.

2. **DESTINATARI** - scegliere chi saranno gli utilizzatori finali del gioco (adulti, bambini, anziani, tutti, ecc) e definire le caratteristiche del target individuato (linguaggio, conoscenza degli strumenti usati - per es. gli anziani non sono troppo abituati ad utilizzare tecnologie avanzate, i bambini non sempre sanno usarle, ecc) per lo sviluppo appropriato del gioco.

Scadenza per iscrizione team, indicazione luogo e dei destinatari: 30 aprile 2021

ISCRIVITI QUI

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfEQPFtzHEEfcaySZjS6QHYZAdZ9y1zKN4ePyy8f7SL1oYtBA/viewform?usp=sf_link

Il **giorno 3 maggio alle ore 18.00**, gli organizzatori incontreranno i docenti dei Team e delle Classi che si sono iscritte in un webinar per spiegare loro come iniziare l'attività.

Il link al webinar verrà inviato a seguito della chiusura delle iscrizioni.

Inverranno inoltre al Team o alla Classe la bussola e la mappa di base pertinente al luogo indicato.

I Team e le Classi saranno quindi invitati a lavorare per confezionare il loro dossier di viaggio nel tempo e nello spazio. In particolare, dovranno:

3. **ORIENTAMENTO** - stampare, ritagliare e montare la bussola spazio - temporale che permetterà loro di viaggiare nel tempo (PAST, PRESENT, FUTURE) e nelle diverse dimensioni (SUN e MOON). La bussola dovrà essere collegata al piano di lavoro e ad ogni suo stato dovrà corrispondere un livello della mappa.
4. **MAPPA E LIVELLI** - stampare la mappa di base del luogo scelto. La mappa costituisce il livello base del gioco su cui i partecipanti dovranno poi costruire i livelli di esplorazione. I livelli potranno essere realizzati in forma materica su carta da lucido (formato A3) oppure in formato digitale.

I livelli da realizzare sono:

Settimana 1:

Livello #1 - il luogo prima della Grande Guerra (PAST MODE)

Livello #2 - il luogo prima di Vaia (PAST MODE)

Settimana 2:



Livello #3 - il luogo oggi, dopo la Grande Guerra e dopo Vaia, gli elementi di forza (PRESENT MODE)

Livello #4 - il luogo oggi, dopo la Grande Guerra e dopo Vaia, gli elementi di debolezza (PRESENT MODE)

Settimana 3:

Livello #6 - il luogo di giorno (SUN MODE)

Livello #7 - il luogo di notte (MOON MODE)

Settimana 4:

Livello #5 - il luogo, come lo vorrei (FUTURE MODE)

Istruzioni e video guida (vedi a seguire)

Ogni settimana del gioco, gli organizzatori invieranno una serie di elementi “sfida” da inserire nei nuovi livelli e che dovranno essere inclusi nel racconto dei livelli in sviluppo.

5. **RACCONTO** - costruire il contenuto di ogni livello di gioco. Il contenuto dovrà essere originale e partire da elementi reali (documenti storici, libri, rilievi, foto, video, documentari, ecc.), ma potranno essere inseriti anche elementi di fantasia. Non ci sono limiti nella tipologia o nel genere dei materiali che si possono consultare per costruire il racconto di ogni livello, così come nella modalità del racconto. Per esempio, potrà essere una mappa che raccoglie storie, leggende e aneddoti raccontati dalle persone che vivono in quel territorio, una mappa che ricomponi i suoni che caratterizzano un'area, una raccolta di stralci da romanzi e narrativa, una collezione di odori e sapori che descrivono un territorio, brani musicali degli artisti di quel luogo, ecc.
I contenuti raccolti o elaborati dovranno costituire una storia di senso per ogni livello in modo da consentire ai futuri viaggiatori di orientarsi e capire cosa succede in quella dimensione.
6. **GUIDA** - alla fine della costruzione del dossier di viaggio, il team dovrà:
 - predisporre le istruzioni del gioco (logiche, come si passa un livello all'altro, come si esplorano i diversi contenuti di un livello e come sono collegati, ecc)
 - realizzare un video di max n.3 minuti in cui il team / la classe illustra nel modo più efficace e convincente possibile il proprio prodotto ad un potenziale nuovo viaggiatore, spiegandogli come funziona e come si gioca.
7. **COSA NON DEVE MANCARE** - alcuni elementi dovranno obbligatoriamente essere presenti nel dossier. In particolare:
 - n.5 citazioni riferite al luogo, tratte da almeno un libro tra quelli relativi alla Grande Guerra indicati nella lista fornita
 - n.5 citazioni riferite al luogo, tratte da almeno un libro tra quelli relativi a Vaia indicati nella lista fornita
 - citazioni da almeno n.5 interviste alla popolazione locale sui temi



rappresentati nella mappa

- individuazione di almeno n.3 punti con coordinate precise nel luogo che siano stati interessati dalla Grande Guerra e/o da Vaia, spiegandone le ragioni della scelta

Il prodotto, se in formato cartaceo, dovrà essere inviato entro e non oltre il 28 maggio a:

Associazione Culturale THINK, SAY, DO

Via Piasentin 3
30031 Dolo (VE)

Se in formato digitale, dovrà essere inviato in formato pdf ad alta risoluzione (300 pdi), entro la stessa data, a: work@tsd-projectlab.it

Nel caso dell'invio per posta o corriere, farà fede la data del timbro postale.

Elaborati presentati oltre la scadenza indicati non potranno essere considerati per la valutazione.

Come e cosa si vince

I prodotti ricevuti verranno valutati da una giuria di esperti e professionisti di gameboard, gamification e prodotti multimediali interattivi. Saranno considerati elementi importanti nella valutazione:

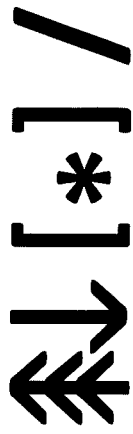
- l'originalità del gioco
- gli obiettivi che il gioco si prefigge
- l'utilizzo di fonti, informazioni e materiali reali ed in particolare legati alla Grande Guerra e a Vaia
- l'intuitività del meccanismo di gioco
- la natura collaborativa del gioco
- la presenza e l'accuratezza del disegno di elementi del gioco quale tabellone, carte, pedine

Il team vincitore potrà partecipare ad un corso di formazione intensivo di 8h sullo sviluppo di videogames o di giochi a livello professionale.

Il gioco, nel suo formato originale sarà reso disponibile e giocabile nell'ambito della mostra prevista dal progetto. Gli ideatori saranno chiamati ad essere i Master del gioco per guidare i partecipanti nelle sessioni di esplorazione. Il gioco sarà presentato ai media.

Tutte le proposte di gioco ricevute verranno:

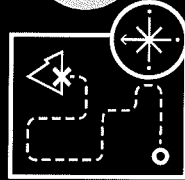
- esposte nell'ambito della mostra MCP
- inserite nel dossier informativo per gli artisti che lavoreranno nell'Action #4



PROGETTO

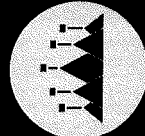
La Montagna nel cuore e nella penna

#Vaia #GrandeGuerra



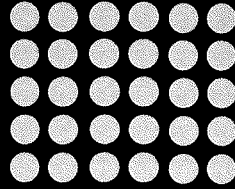
#1

CONTEST - progettare un gioco/dossier di viaggio spazio temporale tra GG, Vaia e futuro
TARGET: studenti delle scuole medie e superiori della Regione del Veneto



#2

CONTEST - tradurre la scienza del green... per tutti, attraverso le infografiche
TARGET: studenti e ricercatori universitari della Regione del Veneto



#3

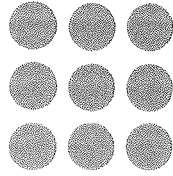
INVITO - raccontare un ambiente con il disegno immersivo visibile a 360°
TARGET: studenti di Accademie, Scuole d'Arte e di Design di tutto il Veneto



360



Dossier per gli artisti

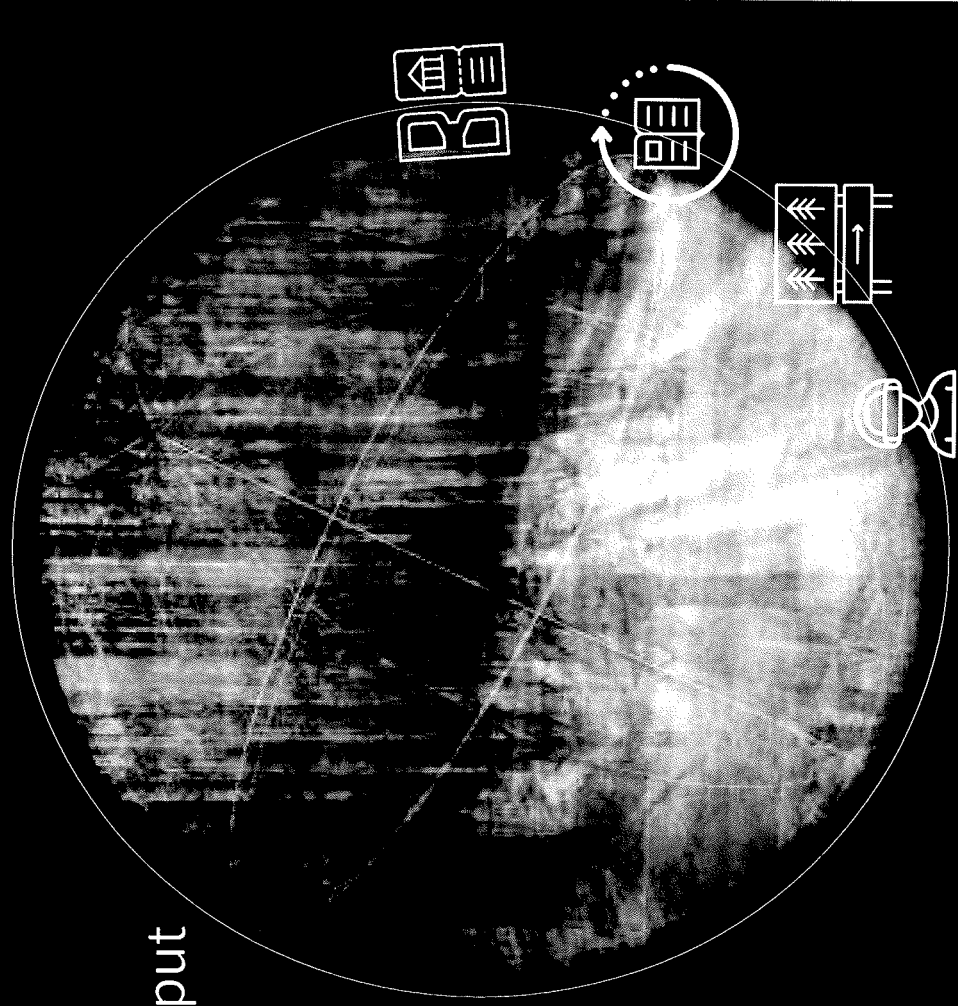


#4

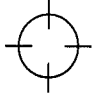


INVITO - vedere attraverso i sensi degli artisti con un mondo di incidente ad hoc

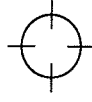
Output



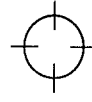
Dolomiti bellunesi



Altopiano di Asiago



Area veneta del Vajont



OUTPUT 1 - Un mostra esperienziale raccoglie tutti i prodotti delle 4 azioni e tutti gli output progettuali. Il gioco vincitore del contest, nel suo formato originale viene reso disponibile e giocabile, con la guida sui Master creatori. Le tavole degli artisti, i disegni panoramici di studenti e designer esposti per la navigazione.

OUTPUT 2 - Un libro grafico illustrato composto da disegni panoramici originali che rappresentano i diversi luoghi nei due momenti (Grande Guerra e Vaia) con uno sguardo che incrocia natura, strutture, distruzione, rinascita.

