

Play/Ground2

Torna per la seconda edizione il progetto che porta il videogioco nelle scuole come strumento educativo e di esplorazione del territorio

Comunicato Stampa

Casale di Scodosia (PD), 27 febbraio 2025 – È in corso la [seconda edizione del progetto Play/Ground](#), un'iniziativa che integra il medium videoludico nel percorso formativo delle scuole secondarie di primo grado. Al progetto - che coinvolge l'Istituto Comprensivo di Casale di Scodosia, in qualità di capofila, e l'Istituto Comprensivo di Villa Estense, entrambi situati in provincia di Padova - partecipano quest'anno **5 scuole**, nei comuni di Merlara, Casale di Scodosia, Castelbaldo, Sant'Urbano e Sant'Elena, e **6 classi**, per un totale di circa **130 studenti e studentesse**.

Al centro di questa edizione c'è il **tema dell'acqua**, elemento chiave per il territorio della Bassa Padovana, sia dal punto di vista ambientale che storico e culturale. Attraverso la creazione di **visual novel** – storie interattive illustrate – studenti e studentesse esplorano il ruolo dell'acqua nelle comunità locali, indagando il rapporto tra paesaggio, attività umane e gestione delle risorse idriche. In questo modo, diventano promotori attivi nella sensibilizzazione sul valore e sulla tutela di questo elemento essenziale.

Il percorso educativo, sviluppato nell'anno scolastico 2024-2025, offre agli studenti e alle studentesse un'esperienza completa e immersiva. Dopo un'introduzione al linguaggio dei videogiochi e alla loro potenzialità come strumento per raccontare e valorizzare il territorio, ragazzi e ragazze partecipano a sessioni di gioco e laboratori di *game design* per apprendere le basi della narrazione. La fase teorica si arricchisce con sopralluoghi sul campo, dove esplorano il contesto locale e raccolgono materiali utili, come fotografie e audio. Infine, nei laboratori pratici, gli studenti trasformano le loro idee in visual novel, creando storyboard, disegni, testi e script che rappresentano la loro interpretazione del territorio.

Il progetto è realizzato in collaborazione con IVIPRO – Italian Videogame Program e GLASS studio, ed è risultato vincitore nel 2024 del bando **"Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione" – azione C) Visioni Fuori Luogo, realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso dal MiC-Ministero della Cultura e dal MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito**. Ha inoltre ottenuto il patrocinio del Consorzio di Bonifica Adige Euganeo e del GAL Patavino.

La prima edizione del progetto, svoltasi nell'anno scolastico 2022-2023, aveva coinvolto oltre 100 studenti di 4 scuole secondarie di primo grado appartenenti a 3 Istituti Comprensivi, interessando sei comuni della provincia di Padova: Villa Estense, Sant'Urbano, Casale di Scodosia, Castelbaldo, Borgo Veneto e Montagnana.

Per ulteriori informazioni sul progetto e sulle visual novel realizzate, è possibile visitare il sito ufficiale: progettoplayground.it

Contatti per la stampa

Francesca Zanardo

+39 328 4780660

zanardo@glass-studio.it

**Play/Ground2:
con le storie illustrate interattive gli studenti riscoprono i luoghi della bonifica
Conclusa la seconda edizione del progetto che unisce creatività, scuola e territorio nella
Bassa Padovana**

Comunicato Stampa

Casale di Scodosia (PD), 31 maggio 2025 – Si è conclusa la seconda edizione di **Play/Ground**, il **progetto che porta il linguaggio del videogioco nelle scuole come strumento educativo e creativo per esplorare il territorio**.

Protagonisti dell'iniziativa sono stati circa **130 studenti e studentesse di 5 scuole secondarie di primo grado della Bassa Padovana** – nei comuni di Merlara, Casale di Scodosia, Castelbaldo, Sant'Urbano e Sant'Elena – che, nell'arco dell'anno scolastico, hanno realizzato delle storie illustrate interattive (*visual novel*), ispirate ai paesaggi, ai luoghi e al sistema di bonifica che da sempre caratterizza quest'area del Veneto.

Attraverso laboratori e sopralluoghi, ragazzi e ragazze hanno osservato il territorio, raccolto immagini e suggestioni, per poi trasformarle in narrazioni digitali capaci di restituire un punto di vista personale e creativo. Un'occasione preziosa per stimolare la partecipazione attiva, la capacità di osservazione e l'espressione di sé, con strumenti narrativi vicini alle nuove generazioni.

Le visual novel – interamente ideate, scritte, illustrate e programmate dai partecipanti – sono ora disponibili online sulla piattaforma Itch.io all'indirizzo <https://whakywhale.itch.io/playground2>.

Play/ground è promosso dall'Istituto Comprensivo di Casale di Scodosia (capofila) e dall'Istituto Comprensivo di Villa Estense, con la collaborazione di IVIPRO – Italian Videogame Program e GLASS studio. Il progetto è stato selezionato dal bando “Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione” – azione C) Visioni Fuori Luogo, nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM. Ha ottenuto il patrocinio del Consorzio di Bonifica Adige Euganeo e del GAL Patavino.

Per ulteriori informazioni sul progetto e sulle visual novel realizzate, è possibile visitare il sito ufficiale: progettoplayground.it

Contatti per la stampa

Francesca Zanardo

+39 328 4780660

zanardo@glass-studio.it

PLay/Ground seconda edizione

LINK per vedere i lavori fatti:

<https://whakywhale.itch.io/playground2>

Link al sito di progetto:

<https://www.progettoplayground.it/>

CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA

MITBACI
DIREZIONE GENERALE
CINEMA E
AUDIOVISIVO

MIM
Ministero dell'Istruzione
e del Merito

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la
Scuola promosso da MiC e MIM

PLAY GROUND

SECONDA EDIZIONE



Progetto realizzato da:



Con il Patrocinio di:



Invito all'evento di
presentazione delle visual
novels realizzate dagli
studenti e dalle studentesse
che hanno partecipato al
progetto PLAY/GROUND 2.0

**GIOVEDÌ 22 MAGGIO
DALLE ORE 9:30 ALLE 11:30**

**CINEMA TEATRO FARINELLI
ESTE (PD)**

GROUND PLAY

SECONDA EDIZIONE

Creare videogiochi per raccontare il territorio



Progetto realizzato da:

Istituto Comprensivo
di Villa Estense

Comuni della Scudascia

Con il Patrocinio di:

Comune di
Merita

Comune di
Scodosa

GAL
PATAVINO

Consorzio
di Binefica
Rilige Euganeo

IVIPRO
Innovazione
program

Comune di
San Elena

...:PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM

Un progetto dell'Istituto Comprensivo della Scudascia, in provincia di Padova, realizzato in collaborazione con l'Istituto Comprensivo di Villa Estense.

Play/Ground seconda edizione è risultato vincitore del bando "Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione" – azione C) Visioni Fuori Luogo, realizzato nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC-Ministero della Cultura e MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito.

<https://cinekoperalescuola.istruzione.it/>

Progetto realizzato da:

Istituto Comprensivo
di Villa Estense

Con il Patrocinio di:



Comune di
San Elena



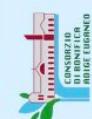
Comune di
Merlara



Comune di
Casale di Scodosa



GAL
PATAVINO



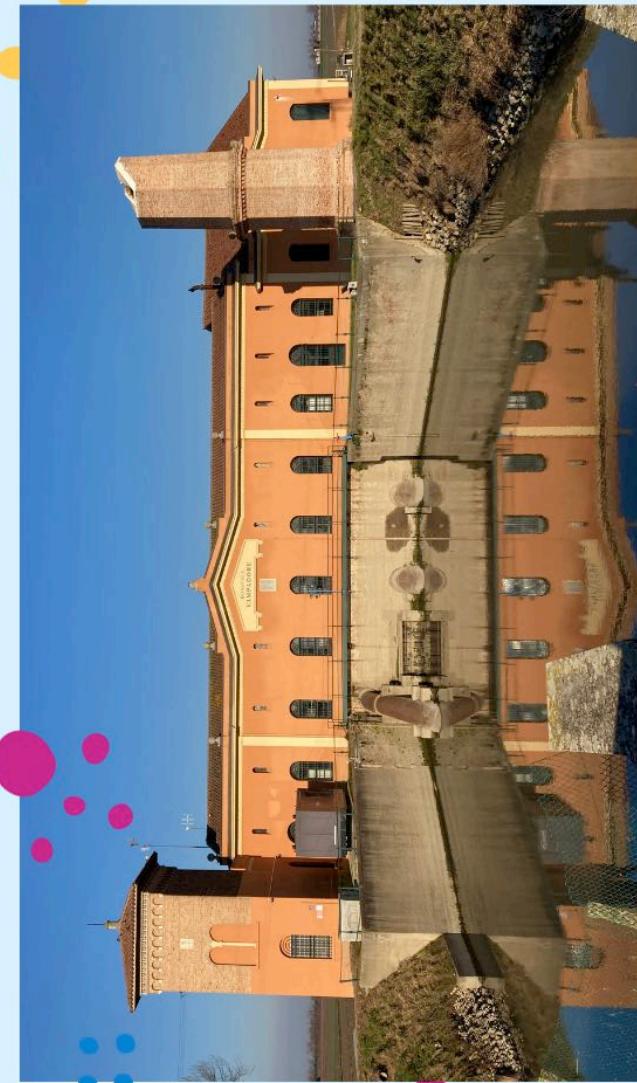
Consorzio
di Bientina
RUBIC EUGENIO



IVIPRO
Iniziativa
per le
Immagini
program



Istituti della Scudascia



Idrovora "Vampadore" Megliadino San Vitale (PD)

Costruita tra il 1880 e il 1881 a Megliadino San Vitale (PD), l'idrovora Vampadore è un impianto storico nato per bonificare e rendere coltivabili i terreni. Da alimentazione a vapore è passata a motori a gas e diesel, aumentando la capacità di sollevamento. Il motore più celebre, detto "El Buba", ha contribuito a portare l'impianto a sollevare fino a 16,5 metri cubi d'acqua al secondo, confermando ancora oggi il suo ruolo fondamentale per il territorio.

La seconda edizione di Play/Ground ha coinvolto le scuole di Casale di Scodosia, Merlara, Castelbaldo, Sant'Elena Sant'Urbano in un percorso di riscoperta del valore ambientale del territorio, con particolare attenzione alle idrovore. Questi impianti, che rimuovono l'acqua in eccesso per prevenire allagamenti e rendere coltivabili i terreni, sono oggi ancora più cruciali per la sicurezza e la gestione idrica, anche a causa dei cambiamenti climatici.

Progetto realizzato da:



Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagine per la
Scuola promosso da MIM e MIM



PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE



Create video giochi per raccontare il territorio

Hanno collaborato alla realizzazione del progetto:

Andrea Dresseno
Valentina Poggiarin
Francesco Berlon
Michele Neugebauer
Francesca Zanardo
Matteo Mingardo



Progetto realizzato da:

Istituto Comprensivo
Comuni della Scudascia



Comune di
San Elena



Comune di
Casale di Scodosia



Con il Patrocinio di:





CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la
Scuola promosso da MIM e M&M



Ministero dell'Istruzione
e dello Sport

PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

"La Maschera Nera"

Anno 2025. Dopo aver ricevuto una misteriosa lettera anonima di riscatto, quattro amici di Casale di Scodosia si ritrovano davanti all'antica Idrovora Vampadore per rintracciare Aslian, il manutentore della struttura. Chi li ha chiamati lì? Perché ha rapito Aslian? Quale verità si nasconde dietro al quesito?



**visual novel realizzato dalla classe del tempo prolungato
della Scuola Secondaria di I grado di Casale di Scodosia (PD)**
Anno scolastico 2024/25

Con il Patrocinio di:



Comune di
Casale di Scodosia



Comune di
Sant'Elena



Progetto realizzato da:



Istituto Comprensivo
di Villa Estense



Comuni della Scudascia



Comune di
Merlara



Comune di
Scodosia

Direzione Generale
CINEMA e
AUDIOVISIVO


CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la
Scuola promosso da MIM e MI


PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

Anno 2010, Jeckko e Margot sono due amiche di Londra che nel tempo libero girano video esplorando posti abbandonati e paurosi. Un giorno, le due decidono di andare all'idrovora Vampodore, il posto in cui i genitori di Margot sono morti misteriosamente e non sono stati più trovati. Tra rumori metallici ed energie paranormali, la notte all'idrovora si rivelerà più pericolosa del previsto...



**Visual novel realizzata dalla classe II^a della Scuola
Secondaria di I grado di Castelbaldo (PD)
Anno scolastico 2024/25**

Con il Patrocinio di:



Comune di
Cassale di Scodosa



Comune di
Sant'Elena

Progetto realizzato da:



Istituto Comprensivo
di Villa Estense



Istituto Comprensivo
Comuni della Scudascia





CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la
Scuola promosso da MIM e M&M



Ministero dell'Istruzione
e dello Sport

PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

"Detective Nutrix e il furto del Diamante d'Acqua"

Detective Nutrix e la sua assistente magica Samantha, sono stati chiamati ad investigare sulla scomparsa del Diamante d'Acqua, un potente manufatto in grado di controllare i fluidi. Interrogando sospettati, cercando indizi e affrontando criminali, riusciranno a scoprire il colpevole nascosto all'introvora Vampadore e incasstrarlo?



Con il Patrocinio di:



Progetto realizzato da:



Visual novel realizzata dalla classe del tempo prolungato
della Scuola Secondaria di I° grado di Sant'Urbano (PD)
Anno scolastico 2024/25

PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

Anno 2025. Molly, una ragazza curiosa e intraprendente si avventura nell'idrovora Vampadore, quando Mr. Dog, il suo cane spaziale, fiuta un tesoro alieno nascosto all'interno. Per trovarlo però, i due dovranno fare i conti con il misterioso inquinamento delle sue acque di cui nessuno conosce la vera causa...



Progetto realizzato da:

Istituto Comprensivo
di Villa Estense

Comuni della Scudascia

Con il Patrocinio di:

Comune di
Merlara

Comune di
Casale di Scodosa

GAL
PATAVINO

Visual novel realizzato dalla classe II^a A della Scuola
Secondaria di I^o grado di Sant'Elena (PD)
Anno scolastico 2024/25

PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

"La Notte della Vendetta"

Anno 2020. Quando una chiamata d'emergenza interrompe lo suo serato tranquillo, Daniel, giovane manutentore idraulico, è costretto a correre all'idrovora Vampadore. Quello che doveva essere una semplice riparazione si trasforma presto in una notte esplosiva, fra conti in sospeso, candele accese e segreti sepolti.



Progetto realizzato da:

Istituto Comprensivo
di Villa Estense

Comuni della Scudascia

Con il Patrocinio di:

Comune di
Merlara

Comune di
Scodosa

GAL
PATAVINO

Consorzio
di Bonifica
Rilie Euginio

IVIPRO
Innovazione
program

Istituto Comprensivo
di Villa Estense

**Visual novel realizzato dalla classe IIa B della Scuola
Secondaria di I grado di Sant'Elena (PD)**
Anno scolastico 2024/25



Comune di
Sant'Elena



Comune di
Merlara



Comune di
Scodosa



GAL
PATAVINO



CINEMA
E IMMAGINI
PER LA SCUOLA

Iniziativa realizzata nell'ambito del Piano
Nazionale Cinema e Immagini per la
Scuola promosso da MIM e M&M



Direzione Generale
CINEMA e
AUDIOVISIVO

Ministero dell'Istruzione
e dello Sport

PLAY GROUND SECONDA EDIZIONE

"Fuggire per Coraggio"

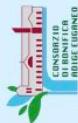


Nicola e Luca sono due ragazzi che per ragioni diverse si ritrovano ad esplorare l'edificio abbandonato Vampadore, affrontare le loro paure e dimostrare il proprio coraggio ai propri genitori. I due però non sanno che tra quelle rovine vivono alcune presenze, alcune vive, alcune morte...



Visual novel realizzata dalla classe del tempo prolungato
della Scuola Secondaria di I grado di Merlara (PD)
Anno scolastico 2024/25

Con il Patrocinio di:



Comune di
Scodosa



Comune di
Merlara



Comune di
Sant'Elena

Progetto realizzato da:



Istituto Comprensivo
di Villa Estense



Comuni della Scudascia