

link agli articoli

<https://ivipro.it/it/portfolio-item/play-ground-2/>

<https://www.artribune.com/progettazione/2025/06/play-studenti-videogiochi-sviluppo/>

<https://www.youtube.com/watch?v=LlsLrW-h8ko>

<https://www.threads.com/@artribune/post/DLxRcObuRxs/il-progetto-playground-giunto-all-a-sua-seconda-edizione-ha-coinvolti-studenti-de>

social:

<https://www.facebook.com/progettoplayground>

[https://www.instagram.com/progetto\\_playground/](https://www.instagram.com/progetto_playground/)

sito:

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

Abbonati al Magazine  Eventi

# Artribune

Newsletter  Account

Menu  Cerca

Arti visive Progetto Professioni Arti performative Editoria Turismo Dal mondo Jobs Television



Annunci Google

[Invia commenti](#)

Perché questo annuncio?

[HOME](#) , [PROGETTO](#)

Nella provincia di Padova gli studenti delle  
scuole media svilupperanno videoacinchio



X

# Nella provincia di Padova gli studenti delle scuole medie svilupperanno videogiochi

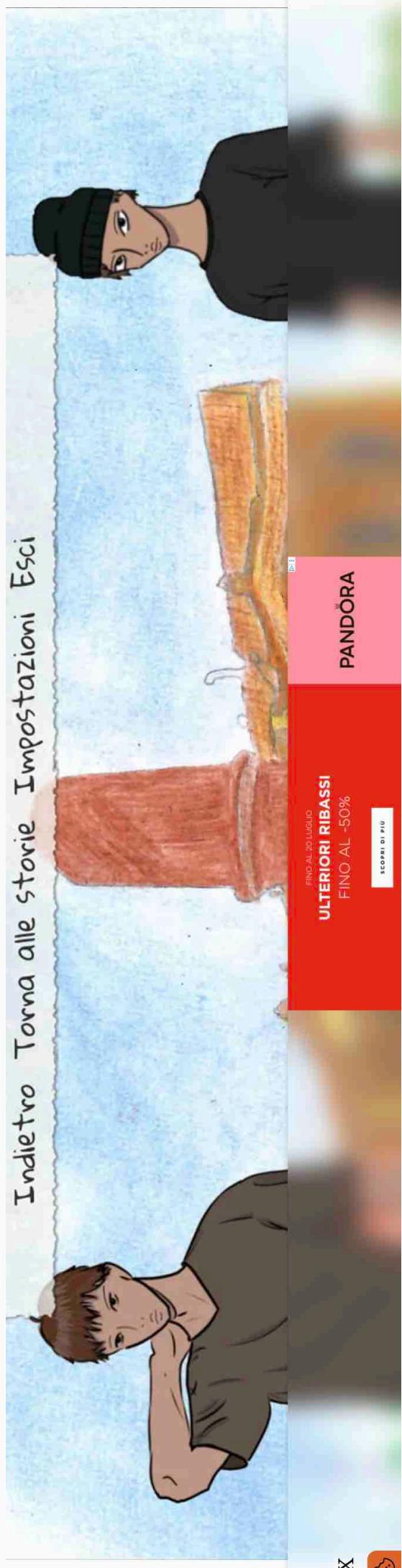
Il progetto Play/Ground, giunto alla sua seconda edizione, ha coinvolto studenti delle scuole medie del padovano nello sviluppo di videogiochi per raccontare il loro territorio (e forse anche loro stessi)

di Matteo Lupetti 25/06/2025

TAG PADOVA

SCUOLA

VIDEOGIOCHI



# Nella provincia di Padova gli studenti delle scuole medie sviluppano videogiochi

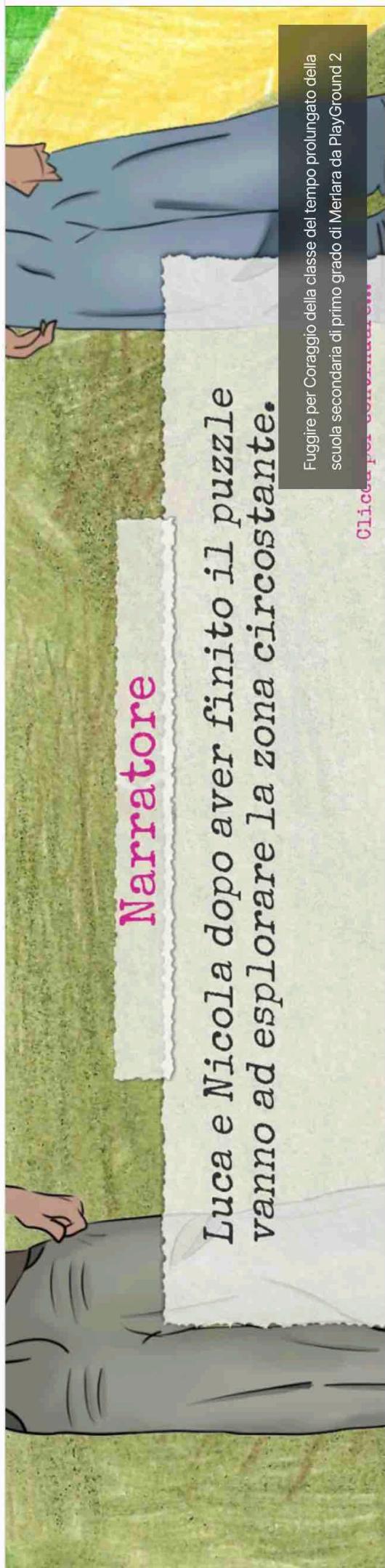
Il progetto Play/Ground, giunto alla sua seconda edizione, ha coinvolto studenti delle scuole medie del padovano nello sviluppo di videogiochi per raccontare il loro territorio (e forse anche loro stessi)

di Matteo Lupetti — 25/06/2025

TAG [PADOVA](#) [SCUOLA](#) [VIDEOGIOCHI](#)

[Indietro](#) [Torna alle storie](#) [Impostazioni](#) [Esci](#)





## Narratore

**Luca e Nicola dopo aver finito il puzzle  
vanno ad esplorare la zona circostante.**

Fuggire per Coraggio della classe del tempo prolungato della scuola secondaria di primo grado di Melfara da PlayGround 2

Clicca per scaricare



**Da non perdere**



Esplorare il territorio attraverso i videogiochi. Anzi, facendo videogiochi, per la precisione **visual novel**, cioè storie illustrate e interattive a volte a bivi. È questo l'obiettivo del progetto per le scuole secondarie di primo grado (le scuole medie) Play/Ground.



**NEW MEDIA**  
5 videoanichi annena





Nella provincia di Padova gli studenti delle scuole medie sviluppano videogiochi

25 Giu. 2025 — 4 min. lettura

## Play/Ground: scoprire il territorio facendo videogiochi a scuola



La seconda edizione di Play/Ground, appena conclusa, ha coinvolto le scuole di Casale di Scodosia, Merlara, Castelbaldo, Sant'Elena e Sant'Urbano in provincia di Padova ed è stata organizzata, grazie a un bando del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola, dall'Istituto Comprensivo della Sculdascia in collaborazione con l'Istituto Comprensivo di Villa Estense, GLASS studio e l'associazione [IVIPRO \(Italian Videogame Program\)](#), che si occupa di valorizzazione di storia, cultura e territori con i videogiochi.

L'ARTICOLO CONTINUA PIÙ SOTTO



**Render, il bisettimanale sulla rigenerazione urbana**  
Nuovi progetti, tendenze, strategie virtuose, storie da tutto il mondo, interviste e molto altro.

Il tuo nome

La tua email

Attribune Srl utilizza i dati da te forniti per tenerti informato con regolarità sul mondo dell'arte, nel rispetto della privacy come indicato nella [nostra informativa](#). Iscrivendoti i tuoi dati personali verranno trasferiti su

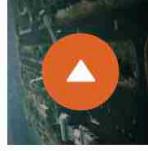
## Da non perdere



NEW MEDIA

5 videogiochi appena usciti da non lasciarsi sfuggire

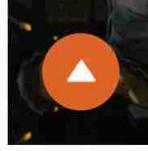
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

Si chiama Ace Combat! Il videogioco che da 30 anni simula combattimenti in...

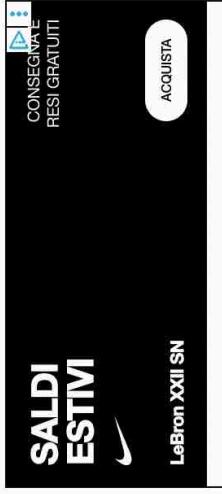
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

007 torna ad essere un videogioco. C'è un giovane James Bond

di Matteo Lupetti



CONSEGNA  
RESI GRATUITI

LeBron XXII SN

ACQUISTA



## Scoprire il territorio padovano con il videogioco



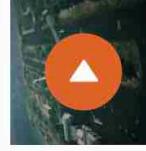
### Da non perdere



NEW MEDIA

5 videogiochi appena usciti da non lasciarsi sfuggire

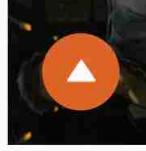
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

Si chiama Ace Combat! Il videogioco che da 30 anni simula combattimenti in...

di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

007 torna ad essere un videogioco. C'è un giovane James Bond

di Matteo Lupetti

**SALDI ESTIVI**

Nike Pegasus 41

CONSEGNA RESI GRATUITI

ACQUISTA



## Le visual novel della seconda edizione di Play/Ground



### Da non perdere

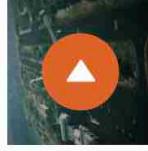
A margine dell'evento abbiamo parlato anche con alcune studentesse, tra cui quelle della classe del tempo prolungato della scuola di Merlara. Loro hanno lavorato a *Fuggire per Coraggio*, visual novel su due ragazzi che si incontrano per caso mentre stanno entrambi andando all'idrovora di Vampadore, per affrontare le loro paure. Molte delle studentesse non avevano mai giocato a videogiochi, e le altre avevano giocato solo a opere popolari e più d'azione come *Minecraft* di Microsoft, *Fortnite* di Epic Games e *FIFA* (ora EA Sports FC) di Electronic Arts. Nessuna aveva mai giocato a visual novel. «Sono molto interessanti se una persona vuole un tipo di videogioco tranquillo» ci ha spiegato una di loro, facendoci intendere che preferisce giocare a cose meno tranquille. «Ci ha un po' incuriosito, magari approfondiremo» ha aggiunto con diplomazia un'altra. «Lavorare a un videogioco è stato molto più difficile di quanto ci aspettavamo» ci hanno detto. «Abbiamo capito quanti programmi e quante scritte incomprensibili ci sono dietro». Nelle visual novel uscite dalla seconda edizione di Play/Ground le illustrazioni sono realizzate a mano o in digitale e stili diversi si incontrano e si mescolano con foto e collage.



NEW MEDIA

5 videogiochi appena usciti da non lasciarsi sfuggire

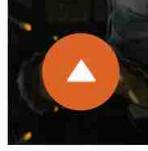
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

Si chiama Ace Combat! Il videogioco che da 30 anni simula combattimenti in...

di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

007 torna ad essere un videogioco. C'è un giovane James Bond

di Matteo Lupetti

**SALDI ESTIVI**

Jordan Heir Series "Cutting Wine"

CONSEGNA RESI GRATUITI

ACQUISTA



Proprio un collage dà per esempio forma al mostro che rappresenta l'inquinamento delle acque in *Due Occhi Gialli*. I misteri immaginari dell'idrovora Vampadore, come il rapimento che apre *La Maschera Nera*, diventano in ogni visual novel la scusa che porta i personaggi (e noi con loro) a esplorarla. Ci sono omicidi, brividi e bizzarri elementi magici, e l'idrovora viene quasi sempre rappresentata come un luogo abbandonato ma infestato da un passato che ritorna come fantasma (nel già citato *Fuggire per Coraggio*, ma anche ne *Le Esploratrici e La Notte della Vendetta*) o persino come zombie (in *Detective Nutrix e il Diamante d'Acqua*).



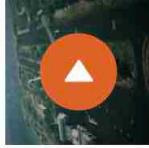
## Da non perdere



NEW MEDIA

5 videogiochi appena usciti da non lasciarsi sfuggire

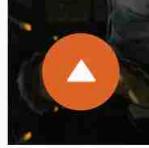
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

Si chiama Ace Combat!! videogioco che da 30 anni simula combattimenti in...

di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

007 torna ad essere un videogioco. C'è un giovane James Bond

di Matteo Lupetti

**SALDI ESTIVI**

Jordan Heir Series "Cutting Wine"

CONSEGNA RESI GRATUITI

ACQUISTA



## Visual novel sul territorio, e sulle loro autrici



### Da non perdere

NEW MEDIA

5 videogiochi appena usciti da non lasciarsi sfuggire

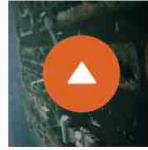
di Matteo Lupetti



NEW MEDIA

Si chiama Ace Combat! Il videogioco che da 30 anni simula combattimenti in...

di Matteo Lupetti



I riferimenti delle studentesse della II A di Castelbaldo, la classe che ha sviluppato *Le Esploratrici*, sono sia romanzi cartacei sia la letteratura online pubblicata su piattaforme come Wattpad. Ne *Le Esploratrici* due Youtuber decidono di addentrarsi di notte dentro l'idrovora per avere nuovi spaventosi contenuti per il loro canale, ma quello che trovano è la (spettrale) eredità dei defunti genitori di una delle due. *"Non volevamo spaventare, ma parlare delle tante persone che perdono mamma o papà"* ci hanno spiegato. Forse l'aspetto più interessante delle visual novel di Play/Ground è proprio come in queste brevi esperienze, che dovrebbero parlare del territorio, si infiltrano alla fine le vite, le passioni, le opinioni, le paure e gli sguardi delle giovani persone che le hanno realizzate.

[Scopri di più](#)

Matteo Lupetti

CONSEGNA  
RESI GRATUITI

ACQUISTA

**I PREFERITI**  
**NIKE**

Nike Kids



⑥

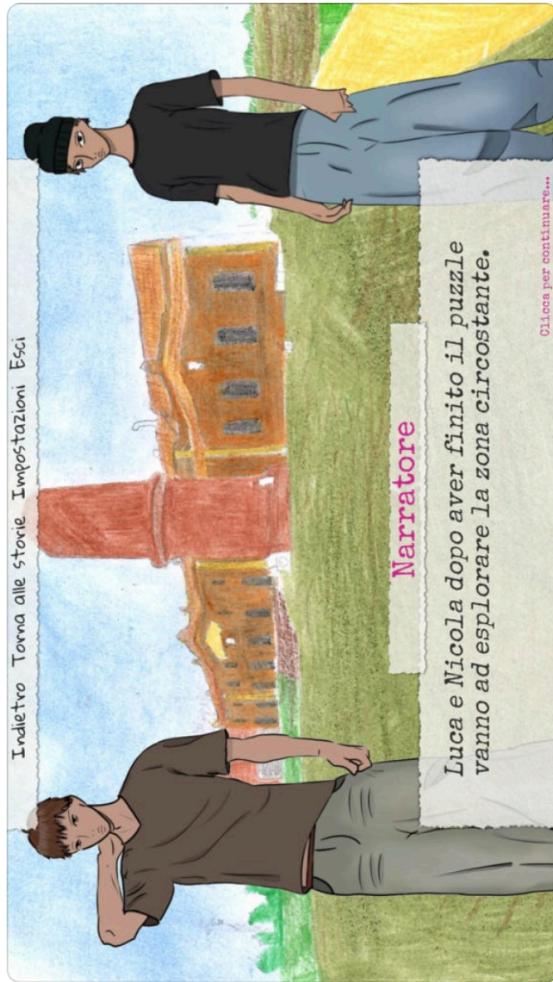
Accedi

## Thread



artribune 1 g

Il progetto Play/Ground, giunto alla sua seconda edizione, ha coinvolto studenti delle scuole medie del padovano nello sviluppo di videogiochi per raccontare il loro territorio (e forse anche loro stessi)

[artribune.com/proge...](http://artribune.com/proge...)[Indietro](#) [Torna alle storie](#) [Impostazioni](#) [Esci](#)

Narratore

Luca e Nicola dopo aver finito il puzzle  
vanno ad esplorare la zona circostante.

[Ottieni per continuare...](#)

## Thread correlati



trendspider 9 h

Sticking out like a sore thumb. \$TSLA 🔴 Traduci

[NASDAQ 100 Index](#) 🔵 MarketCap 🔴 Change% 🔳 since close Customiz...

...





[home](#) [il progetto](#) [didattica e divulgazione](#) [ricerca e preservazione](#) [game+heritage commission](#) [info](#)

# Play/Ground 2

---

PADOVA, VENETO

**Sviluppatore:** Studenti e studentesse dell'IC Comuni della Sculdascia e dell'IC di Villa Estense

**Produttore:** MiC-Ministero della Cultura, MIM-Ministero dell'Istruzione e del Merito

**Anno:** 2025

**Piattaforma:** PC, Linux, Mac

**Genere:** Visual novel

## Descrizione

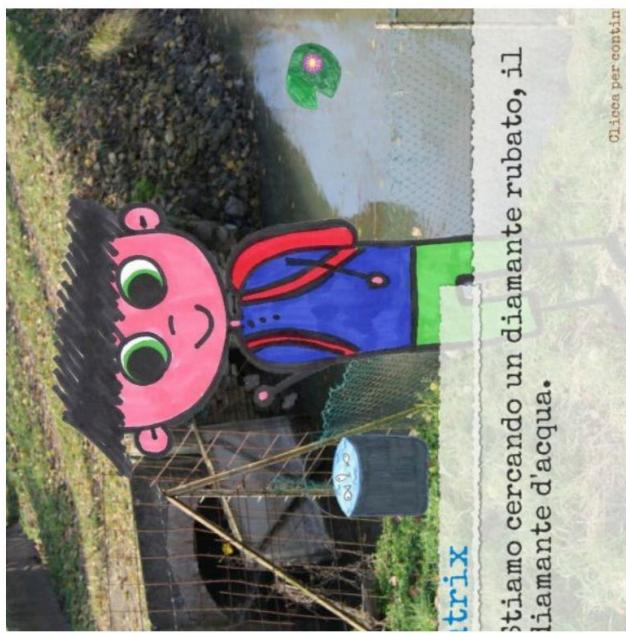
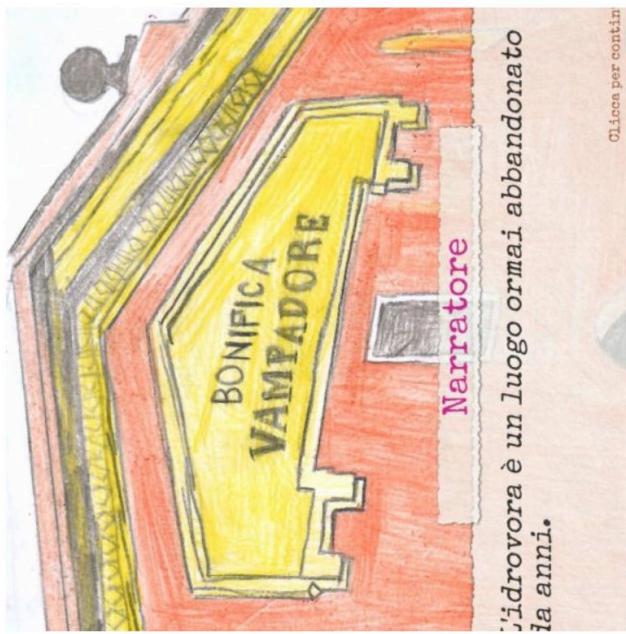
La seconda edizione del percorso didattico Play/Ground ha coinvolto le scuole di Casale di Scodosia, Merlara, Castelbaldo, Sant'Elena e Sant'Urbano in un percorso di riscoperta del valore ambientale del proprio territorio, con particolare attenzione alle idrovore. Questi impianti, che rimuovono l'acqua 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.

Il progetto dell'Istituto Comprensivo della Sculdascia, in provincia di Padova, è stato realizzato in collaborazione con l'Istituto Comprensivo di Villa Estense ed 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.

## Location

Trame, personaggi, dialoghi, illustrazioni, meccaniche: tutto è stato ideato, scritto, disegnato e programmato dalle classi dopo il necessario location scouting. Studenti e studentesse sono così diventati/e narratori e narratrici del proprio territorio, per sensibilizzare il pubblico sui temi ambientali, con l'acqua protagonista delle proprie storie.

Tutte le visual novel si ambientano infatti presso l'**Idrovora "Vampadore"** di **Megliadino San Vitale** (PD). Costruita tra il 1880 e il 1881, l'idrovora è un impianto storico nato per bonificare e rendere coltivabili i terreni. I vari racconti, con toni e personaggi differenti, ci conducono all'interno dell'edificio e nelle aree di campagna circostanti.



[TORNA ALL'INDICE](#)

■  
**PERSONE CON SINDROME  
DI DOWN E STUDENTI  
INSIEME: IL PROGETTO  
DELLA DIOCESI**

Pag. 4-5

■  
**SANITARI AGGREDITI,  
ARRIVANO TELECAMERE  
E OROLOGI SMART**

Pag. 17

■  
**21 MARZO,  
IL TEATRO BRESCI  
RACCONTA LE MAFIE**

Pag. 24



**Chiesa | Nuova dislocazione di uffici e servizi**

**Pag. 10**

## **Curia e Seminario, la Diocesi apre i cantieri**

La Biblioteca capitolare nella chiesa di Santa Maria in Vanzo

**Giornata mondiale dell'acqua**

**Ghiacciai  
da  
preservare**

**Pag. 33-37**

## Acqua | giornata mondiale

**Dossier Nevediversa 2025 di Legambiente** Scarsità di nevicate e fusione precoce della neve sono anomalie ricorrenti nel nostro clima. Cosa fare?

# Bilancio idrico nivale italiano in discesa. Servono interventi

**N**evica sempre meno e questo è un problema importante che riguarda il nostro quotidiano, perché tocca non solo il clima, ma anche le nostre riserve idriche e l'economia nel suo complesso, dall'agricoltura al turismo. Il 2024 è stato l'anno più caldo mai registrato e gennaio 2025 ha segnato un nuovo record come il mese più caldo di sempre. Lo dice il dossier Nevediversa 2025 di Legambiente intitolato "Una nuova montagna è possibile?", una fotografia che mostra come sia la crisi climatica che impone un ripensamento del rapporto con la montagna, in quota e a valle.

Le previsioni per i prossimi anni indicano inverni significativamente più caldi rispetto a oggi, con un conseguente calo delle nevicate. I dati della Fondazione Cima, ente di ricerca che si occupa dello studio, la previsione e la prevenzione dei rischi legati ai cambiamenti climatici, illustrano chiaramente il grave deficit nevoso documentando come il bilancio idrico nivale dell'Italia si mantiene in negativo, con un deficit nazionale dello Snow Water Equivalent (Swe) – cioè l'equivalente idrico nivale, una misura che rappresenta la quantità di acqua derivabile dalla neve qualora venisse completamente fusa – pari al meno 57 per cento rispetto alle medie storiche.

«Questi dati non rappresentano un'anomalia isolata, ma piuttosto un segnale persistente nelle ultime stagioni. Possiamo evidenziare come questa stagione stia mettendo in luce anomalie ricorrenti nel nostro clima recente, un fenome-

no che si sta manifestando attraverso una scarsità di nevicate e un'accelerazione dei processi di fusione», spiega **Francesco Avanzi**, ricercatore di Fondazione Cima.

La fusione precoce della neve è direttamente influenzata dall'aumento delle temperature, con conseguenze dirette sulla disponibilità idrica per i mesi successivi e questa scarsità significa una siccità perché l'acqua derivante dalla fusione della neve è una componente cruciale del bilancio idrico italiano. Il fatto che la neve si scioglie prima, quando la domanda d'acqua è scarsa, pone il problema di come gestirla per poterla utilizzare quando servirà.

»

In montagna però le piste da sci sono agibili anche se la neve scarseggia e i costi di innevamento artificiale pesano sia in termini economici che ambientali: «Negli ultimi anni, gli impianti di neve artificiale sono diventati una spesa costante e cruciale per la sopravvivenza dei comprensori e per garantire la settimana bianca. Tra gli esempi simbolo ci sono Veneto, Piemonte e Friuli-Venezia Giulia. A metà febbraio si è registrata una spesa di 2 milioni di euro per l'innevamento artificiale nelle aree montane del Bellunese dall'inizio della stagione» si legge nel report di Legambiente.

«Quanto sta accadendo ad alta quota è solo la punta di un iceberg – è il commento di **Stefano Ciafani**, presidente nazionale di Legambiente



Cannone da neve (foto di Aaron Doucett su Unsplash).



**La crisi climatica sta avanzando a ritmi preoccupanti**

– la crisi climatica sta avanzando a ritmi preoccupanti, la fusione dei ghiacciai da un lato, la diminuzione delle nevicate, ma anche la chiusura di diversi impianti insieme a quelli che faticano spesso a restare aperti, dall'altro, sono facce della stessa medaglia su cui va aperta una importante riflessione che deve essere accompagnata da interventi concreti. Si continua ad alimentare la pratica dell'innevamento artificiale, che comporta consistenti consumi di acqua e di energia, senza invece mettere in campo una chiara strategia di adattamento e mitigazione alla crisi climatica. È da qui che bisogna partire, se si vuole arrivare ad una migliore gestione del territorio».

**Casale di Scodosia e Villa Estense** Un videogioco nelle scuole come strumento educativo e di esplorazione del territorio. È Play/Ground 2

## Stimolare la creatività per imparare a gestire le acque

**F**ino a metà del Cinquecento il territorio della Bassa Padovana era "pianura liquida". L'acqua, di fiume o di palude, era la padrona del territorio e fu Venezia, spinta dalla necessità, a realizzare la regolazione idraulica per evitare che la sabbia portata dai fiumi interrasse la laguna e per guadagnare terreno fertile su cui porre gabelle. Prima, nel 12° secolo, ci avevano provato i monaci benedettini di Santa Giustina a Padova, con risultati importanti ma non risolutivi.

Un territorio unico, prezioso e dall'equilibrio delicato, le cui acque sono protagoniste della seconda edizione di Play/Ground 2, il progetto che porta il videogioco nelle scuole e lo propone quale strumento educativo e di esplorazione del territorio, che coinvolge 130 studenti e studentesse dell'istituto comprensivo di Casale di Scodosia, e dell'istituto comprensivo di Villa Estense, con cinque scuole nei comuni di Merlara, Casale di Scodosia, Castelbaldo, Sant'Urbano e Sant'Elena.

«Il video gioco è un pretesto, l'obiettivo è creare competenze, stimolare i ragazzi alla creatività e far capire l'importanza della gestione delle acque rispetto ai cambiamenti climatici: nel 2023 ci furono temporali fortissimi a Casale di Scodosia, vere bombe d'acqua e molte case ebbero invasi

scantinati e primi piani. Siamo quindi partiti dai consorzi di bonifica, sconosciuti ai più, per far capire la necessità della gestione delle acque – spiega **Matteo Mingardo**, project manager di Glass studio che con Ivipro-Italian videogame program sta realizzando il progetto – I ragazzi devono cogliere l'importanza e pericolosità dell'acqua in questa terra così li abbiamo portati a conoscere le idrovore. Nella Bassa Padovana, lungo alcuni canali e sul Fratta Gorzone, c'è una serie di idrovore importantissime per la gestione dell'acqua, per avere un controllo preciso dei flussi delle acque e conoscerle è affascinante. Nella zona sotto Montagnana ed Este, i territori sono messi in sequenza grazie all'idrovora Vampadore, punto di raccolta e smistamento delle acque e qui i ragazzi oltre a visitare l'idrovora per capire come funziona, hanno incontrato i tecnici che hanno raccontato il valore e il ruolo dei consorzi. Inoltre una guida naturalistica ha spiegato loro dove sono le idrovore perché sono collocate in punti strategici del territorio».

»

Così i ragazzi hanno imparato che il lago di Vighizzolo è stato prosciugato dai veneziani nel 16°



Visita didattica di una classe a una idrovora.



**Il videogioco è un pretesto, l'obiettivo è creare competenze e informare**

secolo proprio per bonificare e rendere fruibile un'area immensa, un territorio che la mappa redatta da Ercole Peretti nel 1558 – il retratto del Gorzon – mostra una superficie di circa 36.800 campi padovani corrispondenti a circa 140 chilometri quadrati, che comprendeva quasi tutto il territorio estense, parte del Monselicense antico fino all'Adige e il Montagnanese.

Dopo un'introduzione al linguaggio dei videogiochi e la partecipazione a laboratori di *game design* per apprendere le basi della narrazione, i ragazzi durante i sopralluoghi raccolgono materiali utili, come fotografie e audio. Infine, nei laboratori pratici, gli studenti trasformano le loro idee in *visual novel* – storie interattive illustrate – e diventano promotori attivi nella sensibilizzazione sul valore e sulla tutela di questo elemento essenziale.