

LINEE GUIDA PER PLUF

Principi generali e contenuti minimi del gioco

La **progettazione del gioco** deve tenere conto dei seguenti principi di ordine generale:

- Il prodotto richiesto è un gioco da tavolo destinato alla produzione in formato cartaceo e in formato digitale;
- Scopo del gioco è promuovere la conoscenza del territorio transfrontaliero di riferimento del progetto Pluf! nonché diffondere la cultura di cooperazione promossa dall'Unione Europea;
- Destinatari del gioco sono i ragazzi in età scolare e, in particolare, i bambini che frequentano la scuola primaria;
- Destinatari del gioco sono le famiglie con bambini e ragazzi di età compresa tra 6 e 12 anni che frequentano il territorio transfrontaliero di riferimento in occasione delle vacanze estive e invernali;

Il gioco deve comprendere i seguenti contenuti minimi:

- Offrire almeno 3 filoni tematici di conoscenza del territorio (natura, cultura e prodotti tipici);
- Il gioco deve stimolare la cooperazione in modo da mettere in rilievo il valore della cooperazione europea tra partners di paesi differenti per la valorizzazione del territorio;
- Elementi di approfondimento sulle peculiarità del territorio dell'area Move che si estende sui versanti italiano e francese.

REALIZZAZIONE DI PROTOTIPI SU SUPPORTO TRADIZIONALE (gioco in scatola): prototipi su supporto tradizionale da distribuire presso gli uffici turistici, Porte di Valle, ecc. e che possano essere dati "in prestito" gratuito alle famiglie; omaggi per le scuole.

VERSIONE ON LINE (indicare che è consentito il subappalto ad altra ditta specializzata per la realizzazione del supporto informatico;

Altri eventuali supporti per le sessioni di gioco collettivo.

Caratteristiche dei prototipi della versione cartacea (gioco in scatola)

- Nella versione cartacea, il gioco deve essere prodotto in due lingue: italiano e francese;
- N.ro minimo di esemplari prodotti: 140 in lingua italiana e 100 in lingua francese;
- Contenere tutto il necessario per il gioco;
- Lo strumento deve essere adatto sia a sessioni collettive di gioco (gruppi presenti sul territorio), sia all'utilizzo con gruppi scolastici (con particolare valenza didattica), sia ancora alle singole famiglie che si trovino sul territorio.

Caratteristiche della versione digitale del gioco

- Nella versione digitale, il gioco deve essere prodotto in tre lingue: italiano, francese e inglese;
- Fruibile su smartphone e tablet

Modalità di organizzazione e di gestione della fase di sperimentazione del gioco sul territorio (visite giocate sul territorio)

- Almeno 6 appuntamenti per il primo anno di progetto (2019) e 1 appuntamento nel secondo anno di progetto (2020) per ciascuna valle/territorio coinvolto (Saluzzese e Valle Infernotto; Comuni del Monviso; Varaita; Maira; Grana; Stura)
- Almeno 2 viaggi di istruzione per ciascun anno scolastico (2018/2019 e 2019/2020) per ciascuna valle/territorio coinvolto (Saluzzese e Valle Infernotto; Comuni del Monviso; Varaita; Maira; Grana; Stura)
- Individuazione di modalità di comunicazione capillare su tutto il territorio di riferimento;
- Conduzione da parte di operatori didattici con esperienza e con conoscenza del territorio;

Modalità di organizzazione e di gestione della fase di sperimentazione del gioco nelle scuole (visite giocate a scuola)

- Almeno 10 classi coinvolte per ciascun anno scolastico di progetto (a.s. 2018/2019 e 2019/2020) in almeno 4 province del Nord Ovest;
- Individuazione di modalità di promozione efficace presso le scuole;
- Conduzione da parte di operatori didattici con esperienza di lavoro all'interno della scuola e con conoscenza del territorio;