



REGIONE DEL VENETO



OTTAVA EDIZIONE BANDO DI CONCORSO

TUTELA, VALORIZZAZIONE E PROMOZIONE DEL PATRIMONIO LINGUISTICO E CULTURALE VENETO.

Presentazione

La ricchezza, la varietà dell'espressione linguistica, delle realizzazioni artistiche, delle leggende e dei misteri, dell'enogastronomia sono il patrimonio culturale che permette al Veneto di consolidare la propria identità e appartenenza di comunità regionale. Secondo opinioni unanimemente condivise *"una società vive nelle sue tradizioni, in esse riflette la sua identità e attraverso di esse si riconosce"*. Pertanto, nell'affrontare la vita odierna e nel proiettarsi verso il futuro, è importante che la popolazione abbia piena consapevolezza del proprio passato e della propria storia. Ciò vale in particolar modo per le giovani generazioni, alle quali va trasmessa una cultura delle tradizioni che favoriscano la ricerca e la valorizzazione dell'identità, che permettano l'identificazione come comunità regionale, riconoscendosi nel linguaggio in cui si esprimono, nel territorio in cui vivono, nel lavoro, nelle tradizioni culinarie e nella celebrazione delle feste locali. Nelle tradizioni si rintracciano le proprie radici, che consentono loro di vivere questo momento storico, riconoscendosi in qualità di cittadini veneti, oltre che parte integrante di un processo di globalizzazione mondiale.

La scuola partecipa all'importante processo di riscoperta della propria identità: la dimensione scolastica è luogo di educazione e riconoscimento della cultura della persona, nonché espressione di un determinato contesto socio-culturale da ascoltare, incentivare e tutelare. In ragione di tali considerazioni e nell'ottica di supportare le scuole nella concreta realizzazione delle finalità sopra indicate, l'UNPLI-Comitato Regionale delle Pro Loco del Veneto, la Regione del Veneto e l'Ufficio Scolastico Regionale per il Veneto, così come previsto dalla Legge regionale 13.4.2007 n. 8, indicano l'ottava edizione del bando di concorso rivolto a tutte le scuole del Veneto e alle scuole italiane dell'Istria e della città di Fiume.

Regolamento del concorso

Art. 1

Obiettivi

- Avvicinare le giovani generazioni al proprio patrimonio culturale e territoriale, permettendo loro di conoscere e comprendere la storia del Veneto, il dialetto e le sue differenziazioni locali.
- Promuovere negli studenti veneti la consapevolezza di come l'appartenenza ad una precisa dimensione territoriale possa diventare il preambolo per la comprensione dei percorsi che hanno portato all'identità italiana ed europea, nell'ottica di una condivisione delle varie identità che fanno parte del percorso di un popolo.
- Favorire lo sviluppo di attività didattiche che vadano a rintracciare e a valorizzare le tradizioni dell'identità veneta attraverso i due ambiti di indagine del territorio e della lingua, al fine di celebrare la festa del Popolo Veneto, come momento di premiazione e presentazione dei lavori vincitori svolti in una cornice di riflessione e incontro con il territorio e le istituzioni.

- **Sviluppare una fattiva collaborazione tra le scuole e le Pro-Loce al fine di creare in ogni realtà territoriale un presidio delle tradizioni locali per valorizzarle, promuoverle, divulgarle e custodirle**

Art. 2 Destinatari

Il concorso, aperto a tutte le scuole della Regione Veneto e alle scuole italiane dell'Istria e della città di Fiume, è finalizzato alla realizzazione di percorsi didattici sviluppati da classi, o gruppi di classi, di ogni ordine e grado rispetto a tre ambiti di seguito individuati:

Ambito 1. La lingua veneta nelle sue espressioni creative nel teatro, nella musica e nella poesia;

Ambito 2. Il territorio regionale con il suo patrimonio storico-artistico ed enogastronomico;

Ambito 3. Raccogliere, raccontare, drammatizzare le leggende e i misteri del proprio territorio e/o esempi antichi e moderni di solidarietà veneta partendo dall'eredità della figura di San Martino. Il tema speciale proposto quest'anno si rifà al progetto europeo Interreg Central Europe "NewPilgrimAge", cui le Pro Loco del Veneto partecipano, che ha come obiettivo quello di reinterpretare e valorizzare nell'Europa del 21° secolo i valori condivisi e l'eredità culturale di San Martino, attraverso il coinvolgimento delle comunità locali.

Il progetto presentato dovrà essere inserito nel ptof e dovrà essere svolto nel corrente anno scolastico; nel caso si tratti di un progetto che prevede uno svolgimento pluriennale si devono presentare solo le attività e il processo educativo messo in atto nel corrente anno scolastico, vanno citati i prodotti degli anni scolastici precedenti e/o quelli che si prevedono negli anni scolastici futuri.

Art. 3 Modalità di partecipazione

Anche quest'anno il Comitato Organizzatore vuole operare in funzione del sostegno ambientale, eliminando l'invio di materiale cartaceo.

1. Le scuole potranno **isciversi** al concorso compilando il form d'iscrizione presente nel sito web istituzionale www.unpliveneto.it, nella pagina dedicata, entro il **30 novembre 2018**.
2. Gli elaborati andranno inviati entro il **12 febbraio 2019** unicamente via **Wetransfer** (www.wetransfer.com), all'indirizzo mail concorso@unpliveneto.it.
Unitamente agli elaborati, nell'invio via Wetransfer, vanno allegati, in formato pdf: la scheda progetto, la nota del Dirigente Scolastico e la Liberatoria per l'uso dei materiali, da compilare obbligatoriamente in formato digitale e reperibili sul sito www.unpliveneto.it (N.B. non verranno accettati video del peso superiore ai 500MB)

Art. 4 Tematiche degli elaborati

Gli elaborati dovranno essere il prodotto del lavoro didattico di ricerca o di elaborazione della classe/i. In particolare si richiedono:

per l'**Ambito 1**: la progettazione e lo sviluppo di attività e prodotti inediti **in lingua veneta** nell'ambito del teatro, della musica e della poesia che siano caratterizzati dall'originalità, oppure dalla rivisitazione di prodotti già esistenti;

per l'**Ambito 2**: la progettazione e lo sviluppo di attività e prodotti inediti riguardanti il territorio regionale per quanto riguarda il patrimonio artistico, storico ed enogastronomico attraverso percorsi di ricerca e valorizzazione di beni, di prodotti o di rievocazioni storiche;

per l'**Ambito 3**: la progettazione e lo sviluppo di attività e prodotti inediti riguardanti:

- il raccogliere, raccontare, drammatizzare le leggende e i misteri del proprio territorio, avvalendosi anche del supporto delle Pro Loco partecipanti al progetto "Veneto: Spettacoli di Mistero"

- esempi antichi e moderni di solidarietà veneta partendo dall'eredità della figura di San Martino. Il tema speciale proposto quest'anno si rifà al progetto europeo Interreg Central Europe "NewPilgrimAge", cui le Pro Loco del Veneto partecipano, che ha come obiettivo quello di reinterpretare e valorizzare nell'Europa del 21° secolo i valori condivisi e l'eredità culturale di San Martino, attraverso il coinvolgimento delle comunità locali. **Nella realizzazione delle attività, le scuole potranno avvalersi del supporto e collaborazione delle Pro Loco/Consorzio Pro Loco del proprio territorio. I riferimenti possono essere richiesti direttamente a UNPLI, Comitato Regionale Veneto e ai recapiti indicati nel sito:**

www.unpliveneto.it

Art .5

Caratteristiche degli elaborati.

Per l'Ambito 1 è richiesto: un prodotto multimediale che raccolga la selezione del teatro in un contesto pubblico, musica o poesia così organizzati:

- **teatro**: un video in formato mp4 della rappresentazione teatrale, di media-buona qualità, con durata massima di 30 minuti e peso massimo 500MB
- **musica**: un file mp3 del prodotto musicale, della durata al massimo di 15 minuti e peso massimo 500MB ovvero di un video in formato mp4 della durata massima di 15 minuti e peso massimo 500MB
- **poesia**: realizzazione di un numero compreso tra 5 e 10 poesie della dimensione massima di una cartella. Le suindicate poesie andranno riprese in un video recitate dagli alunni. Il file deve essere in formato mp4, peso massimo 500MB e durata massima 15 minuti.

NON SONO AMMESSI CORTOMETRAGGI PER QUESTO AMBITO

Per l'Ambito 2 è richiesto: un prodotto multimediale o la progettazione e lo sviluppo di attività volte a realizzare un cortometraggio inedito (sono ammessi i generi animazione, fiction, documentario) che riguardi percorsi didattici relativi al patrimonio artistico, storico ed enogastronomico concernenti la ricerca e la valorizzazione di beni, di prodotti o di rievocazioni storiche. Per garantire la visione dei prodotti si richiede la produzione di un prodotto multimediale o di un video in formato mp4 della durata massima di 15 minuti e peso massimo 500MB

Per l'Ambito 3 è richiesto: un prodotto multimediale o la progettazione e lo sviluppo di attività volte a realizzare un cortometraggio inedito (sono ammessi i generi animazione, fiction, documentario) che riguardi percorsi didattici relativi alle leggende e misteri del proprio territorio e/o alla valorizzazione di esempi antichi e moderni di solidarietà veneta partendo dall'eredità della figura di San Martino. Per garantire la visione dei prodotti si richiede la produzione di un prodotto multimediale o di un video in formato mp4 della durata massima di 15 minuti e peso massimo 500MB.

N.B. le caratteristiche tecniche degli elaborati (tempo e peso massimo) dovranno essere rispettati da tutti i partecipanti, pena esclusione

Per gli ambiti 2 e 3, si suggerisce di svolgere i percorsi didattici in collaborazione con i soggetti che le rivalizzano e le promuovono nei territori, in particolare le Pro Loco.

La scheda progetto allegata al bando: "Progettazione e sviluppo dell'attività" dovrà essere compilata in formato digitale da parte delle scuole partecipanti e farà parte degli elementi di valutazione della commissione (art. 6).

Art. 6

Valutazione e Premiazione

Una Commissione, appositamente costituita, composta da persone indicate dagli Enti Promotori, appronterà una graduatoria dei lavori presentati e segnalerà i vincitori per ogni ambito.

Il monte premi del concorso è di € 15.000,00, spartiti in € 6.000,00 per l'ambito 1, € 5.000,00 per l'ambito 2 e € 4.000,00 per l'ambito 3. I premi, in denaro o in buoni pari al valore del premio, sono così suddivisi:

- Ambito 1:**
- 4 premi** del valore di € 750 per la sezione teatro
 - 1 premio** del valore di € 500 per la sezione poesia
 - 1 premio** del valore di € 500 per la sezione musica e canto
 - 5 premi** del valore di € 400 per le scuole successivamente classificate indipendentemente dalle sezioni
- Ambito 2:**
- 3 premi** del valore di € 500 per i lavori riguardanti il patrimonio artistico e storico
 - 3 premi** del valore di € 500 per i lavori riguardanti il patrimonio enogastronomico
 - 5 premi** del valore di € 400 per le scuole successivamente classificate indipendentemente dalle sezioni
- Ambito 3:**
- 2 premi** del valore di € 500 per i lavori riguardanti leggende e misteri
 - 2 premi** del valore di € 500 per i lavori riguardanti la valorizzazione di esempi antichi e moderni di solidarietà veneta partendo dall'eredità della figura di San Martino
 - 5 premi** del valore di € 400 per le scuole successivamente classificate indipendentemente dalle sezioni

Art. 7

Eventi

La premiazione avverrà lunedì 25 marzo a Venezia durante una manifestazione che si terrà in occasione delle celebrazioni del 25 marzo, giornata del popolo veneto.

Art. 8

Costi

La spese sostenute dalle scuole per la partecipazione alla premiazione saranno a carico delle scuole stesse.

Art. 9

Archivio progetti

Con l'intenzione di creare un vero e proprio "Archivio della cultura e della tradizione veneta", come per gli anni precedenti, i progetti presentati dalle scuole partecipanti saranno archiviati su un cloud online e disponibili per la visione a tutti coloro che ne faranno richiesta via mail a concorso@unpliveneto.it.

N.B.: **per qualsiasi tipo di file inviato, il peso massimo consentito è di 500MB** (N.B. si ricorda che più i file sono pesanti più il tempo di trasmissione aumenta). I formati del video e della musica devono essere in mp4 ed mp3, poiché verranno caricati in un **archivio online dedicato al Concorso su Google Drive**, in cui ogni scuola avrà una cartella dedicata al proprio lavoro.