

Sense Rostre



UNA LECTURA OBERTA
CONTRA EL BULLYING

Fer visible
l'invisible



IVAJ Institut Valencià de la Joventut

Carnet Jove

llegim
llegim
llegim

pacte 
PER LA LECTURA

#LlibreriaOberta 
LEA LECTURA ABIERTA



(avcc)
Associació Valenciana de Cooperatives de Crèdit

 **Caixa Ontinyent**

SENSE ROSTRE

UNA LECTURA OBERTA CONTRA EL BULLYING

La lectura, el joc interactiu i l'educació en valors tornen a donar-se la mà en **SenseRostre**, la nova Lectura Oberta de **#LlibreriaOberta**. Des de l'**IVAJ Carnet Jove** i en col·laboració amb **LEA Lectura Abierta**, us convidem a participar en aquesta experiència lectora al voltant del llibre **Invisible** d'**Eloy Moreno**, on els **"superpoders no són el que semblen"**.

Què significa l'**heroisme**? Solem identificar els rols heroics amb valors com la competitivitat, la força, la violència, la duresa. Però no sempre ens preguntem **què significa exactament comportar-se amb valor**, o què és realment ser fort en la vida real, **ser valent**. Què hi ha d'aquests altres atributs, a vegades silenciats, que ens defineixen com veritablement humans?

L'**empatia**, l'**assertivitat**, la capacitat d'identificar-se amb la vulnerabilitat aliena reconeixent la pròpia, la cura, l'afecte, el **coratge de denunciar injustícies i abusos**. Aquest és el cor de **SenseRostre**.

LECTURA OBERTA GAMIFICADA

Experiència lectora transmèdia, social i interactiva on el joc condueix la participació del lector, que es converteix en el protagonista de la història.

La lectura oberta gamificada porta la lectura i les converses al voltant d'un llibre, a múltiples canals de comunicació, digitals i presencials, i incentiva la participació del lector amb activitats socials, creatives i col·laboratives, totes sota la mecànica i dinàmica del joc.

IVAJ Carnet Jove llança una nova experiència lectora per a **persones joves de 12 a 16 anys**

Club de lectura participatiu, col·laboratiu i interactiu. A través d'estratègies lúdiques i mitjançant la gamificació **SenseRostre reflexiona sobre la capacitat de fer visible l'invisible, de mostrar el que normalment mantenim ocult per a denunciar l'abús i lluitar contra la violència, l'assetjament i el bullying.**

LEA LECTURA ABIERTA



Innovadora plataforma digital que enriqueix l'experiència lectora amb fòrums, vídeos, àudios, experiències presencials i altres activitats col·laboratives, socials i creatives.

PLA JOVENTUT 2019 - 2023

La col·laboració entre l'IVAJ Carnet Jove i LEA Lectura Abierta es concreta en la posada en marxa d'una **Lectura Oberta Gamificada**, dirigida a les persones joves de tot el territori de la Comunitat Valenciana i emmarcada dins els objectius del **Pla Estratègic de Joventut 2019-2023**.

L'IVAJ Carnet Jove ofereix a la **Xarxa de Professionals de Joventut** la programació completa de **SenseRostre** amb l'objectiu que es sumen al projecte i, juntament amb les persones joves i corresponsals del municipi, el posen en marxa a la seua localitat.

Educació en Valors

SenseRostre es planteja com un recurs apropiat per al **foment de la lectura en joves de 12 a 16 anys** i com una ferramenta educativa per a la **Xarxa de Professionals de Joventut**. I és un projecte que incideix en **l'educació en valors amb ferramentes d'oci educatiu** i mitjançant una plataforma digital innovadora: **#LlibreriaOberta**, arxiu obert d'experiències lectores gamificades. Interactives i de lliure ús.

LLEGIR EN COMUNITAT

Les **Lectures Obertes** connecten persones joves a través de la lectura, i incentiven l'intercanvi d'idees i la transmissió de coneixement.

LEA Lectura Abierta permet **potenciar la creativitat i la participació activa de les persones lectores** mitjançant el joc.

La **gamificació** respon a la motivació última de la persona lectora, perquè entrena les seues destreses de lectura, però també habilitats socials, creatives i col·laboratives, que són la base de la lectura, i de les competències transvàries dels qui lligen amb la metodologia LEA.

LECTURA SOCIAL

El goig de la lectura es troba associat a la convivència i l'intercanvi social. **Llegim en Comunitat.**



LECTURA CREATIVA

Les persones lectores del segle XXI volen passar a l'acció apropiant-se dels textos i aportant la seua visió.



LECTURA COL-LABORATIVA

Les activitats lectores col·laboratives i participatives configuren comunitats més cohesionades.



PROGRAMACIÓ

SenseRostre

La proposta narrativa, temàtica i metodològica de l'experiència lectora transmèdia i gamificada de **SenseRostre** es desenvolupa en diverses fases, amb activitats digitals i presencials i amb objectius identificats per fase, tot prioritant actuacions presencials al Territori, conjuntament amb les/els Tècnics de Joventut. Per a complir aquests objectius, es planteja una **metodologia híbrida presencial-en línia, estructurada en tres fases:**

FASE 1

Inici: 15 de setembre



Segona quinzena
setembre 2023



2 setmanes

Formació en línia en la metodologia al personal Tècnic de Joventut i Agents Culturals.



Taller en línia Formació Metodologia LEA

Dirigit al personal Tècnic de Joventut



Entrenament en mecànica, reptes i activitats lectores.



Temàtiques i contextualització del llibre adequades a les persones joves. Debats sobre metodologia i estratègies dels jocs.

FASE 2

Inici: 1 de octubre



Al llarg del mes
d'octubre 2023



2 o 3 hores

Escape Room Literari del personal TTJJ i agents culturals amb el seu grup de joves.



Taller presencial per Municipi Escape Room Literari

Imparteix personal Tècnic de Joventut a Joves



Escape Room Literari amb les persones joves, dinamitzat pel personal Tècnic de Joventut.



Entrenaments en temes **SenseRostre**. Llibre i accés a LEA.

FASE 3

Inici: 6 de novembre



Al llarg del mes de
novembre 2023



4 setmanes

Activitats lectores en diferents canals en línia i en la plataforma LEA en la qual ja participen les persones joves juntament amb el personal Tècnic de Joventut.



Taller en línia LEA: Itinerari lector transmèdia i gamificat

Dirigit a Joves i personal Tècnic de Joventut. Es posa en marxa de la Lectura Oberta



La Redacció: Contextualització del llibre.



L'Escenari: Debats i activitats socials



L' Estudi: Activitats creatives

INVISIBLE, UNA HISTÒRIA SOBRE L'ASSETJAMENT ESCOLAR



Invisible és un llibre especial. Publicat en 15 països, i en fase de preproducció de la seua tan esperada adaptació cinematogràfica, tracta un tema cru, complicat, ignorat durant massa temps i que hui més que mai mereix la nostra atenció: **la violència o l'assetjament en els nostres col·legis i instituts.**

Emotiva, commovedora, diferent... **Invisible** narra, a través dels ulls d'un xiquet, una història que podria ser la nostra. Qui no ha desitjat alguna vegada ser invisible? Qui no ha volgut alguna vegada deixar de ser-ho?

Invisible, como explica l'autor, **Eloy Moreno**, «és una història que parla sobre l'assetjament escolar d'una forma diferent, recordant-nos que tots formem part del problema i, sobretot, de la solució. Tant de bo servisca perquè cada vegada hi haja menys invisibles»

SenseRostre
FER VISIBLE
L'INVISIBLE

SenseRostre és la nostra proposta d'aventura en forma de **Lectura Oberta** al voltant d'un llibre atrevit i pioner.

Abús, violència, bullying... i enfront d'ells solidaritat, amiat, compromís, cures: són alguns dels temes de la novel·la i l'eix central de **SenseRostre**, un joc transmèdia dissenyat perquè les **persones joves es qüestionen la realitat, reconeguen la injustícia i vulguen defensar allò que ens fa millors.**

Hem creat un joc d'investigació, una aventura de descobriment, un viatge per a resoldre un misteri i formar part de **La Gent SenseRostre**, un enigmàtic grup que treballa per **fer visible l'invisible i acabar amb la violència i els abusos.**

Què fer si som **testimonis** d'una agressió? Què ocorre si **mirem cap a un altre costat**? En quina persona ens volem convertir?

Són preguntes que hauran de fer-se aquelles persones que accepten aquest **repte lector** i s'embarquen en aquesta **trepidant aventura** plena de troballes, misteris, enigmes, successos estranys... i **un món millor que construir.**

Us convidem a descobrir què ocurreria si **fem visible l'invisible**. Que estranys i nous superpoders podríem desenvolupar? Com ajudar a millorar el nostre món, el nostre col·legi, el nostre institut, la vida de les nostres companyes i companys? On està la **nostra força** realment? I l'**heroisme**?

Tot això i molt més conté **SenseRostre!**

GAMIFICACIÓ

Un entorn lúdic dissenyat per a l'experiència lectora, afegint un valor motivador a la lectura. L'estètica triada, la seua narrativa, la mecànica i els elements de disseny de jocs, compleixen els següents propòsits claus, propis de la gamificació:

1 Es dota d'un propòsit per a complir els objectius proposats; una **missió** vinculada al fil conductor de la narrativa, com a element de joc, paral·lela a la lectura.

2 Es promou un **espai social presencial i digital**, on crear comunitat i un sentiment de pertinença unit a un interès comú propi dels sistemes de joc.

3 Es fomenta l'**autonomia del lector**, afavorint la identificació com a protagonista i alineant l'itinerari i els desafiaments amb les seues necessitats lectores.

4 Es facilita la progressió en la lectura per mitjà d'un **sistema de progrés**, que avança cap al mestratge.

Fer visible l'invisible

Janus, el líder de l'enigmàtic grup clandestí **SenseRostre**, busca adeptes per a unir-se i lluitar contra els abusos i la violència

Tot va començar fa uns anys. **Janus** es va bloquejar, paralitzat per la por davant una situació de bullying. Va jurar que lluitaria per a visibilitzar les amenaces. I va fundar el grup **SenseRostre**, amb una missió clara: **fer visible l'invisible**.

La Gent SenseRostre no són superherois, són persones amb encerts i errors. L'important per a unir-se és no tindre por d'alçar la veu i no conformar-se.

Des de fa un temps, una **ombra** sobrevola la seu del grup, deixant rastres foscos i successos estranys. El manifest, l'expressió reivindicativa de la voluntat de **La Gent SenseRostre** ha

desaparegut. El llibre **Invisible** posseeix les claus per a recuperar-lo.

El Cau del Drac: Escape Room Literari

L'origen de la lluita per l'equilibre en l'ésser humà entre el bé i el mal, està en **Janus**, un

heroi quotidià que té dos rostres. En el seu **diari** va tancar tota la seua saviesa, els seus pensaments i els seus dubtes abans d'iniciar el moviment de **SenseRostre**. Per a salvaguardar el diari el va deixar en mans del **Drac**, un ser immortal que manté l'ordre sobre l'esperit.

En aquesta aventura, les persones participants s'endinsaran en el Cau del Drac per a recopilar totes les fulles del Diari de **Janus** i aprendre de la seua saviesa. L'objectiu és obrir la porta final que els portarà a desemmascarar les dues cares de **Janus**. Per a fer-ho hauran de resoldre enigmes, trobar les claus de la seua transformació i superar l'alé del **Drac**: un oracle amb el qual podran continuar el seu camí a **l'equilibri entre el visible i l'invisible**.

Durant quatre setmanes, qui vulga formar part de **La Gent SenseRostre** tindrà la següent **missió d'espionatge**: revelar qui s'amaga darrere de l'ombra i recuperar el preuat **manifest** del grup clandestí.

El viatge lector es conforma en 4 accions. La persona lectora haurà de mostrar coratge i audàcia per a superar els reptes i recuperar en cadascuna de les accions, un fragment del **manifest SenseRostre**.

Sense Rostre

La missió del Viatge Lector