



GENERALITAT
VALENCIANA

IVAJ

Institut Valencià
de la Joventut

**Carnet
Jove**

2022

ANY EUROPEU
DE LA JOVENTUT

llegim
llegim
llegim

Pla Valencià de Foment
del Llibre i la Lectura
2017 - 2021



#LlibreriaOberta
LEA LECTURA ABIERTA



(avcc)
Associació Valenciana
de Cooperatives de Crèdit

Caixa Ontinyent

LA MEMÒRIA PERDUDA, UNA LECTURA OBERTA SOBRE MIGRACIONS, MEMÒRIA I CULTURES AFRICANES

Narració oral, cultures africanes, processos migratoris, la trobada entre cultures i continents, les paraules com a refugi, la memòria com a cordó que embasta la nostra experiència vital i social ... Aquests seran els temes que tractarem en aquesta nova aventura lectora de **LA MEMÒRIA PERDUDA**.

Què sabem realment d'Àfrica, de les seues cultures, històries i relats? Què sabem de les migracions i les persones que decideixen abandonar la seua llar? Quines són les raons per a dur a terme una aventura com aqueixa? Des de **l'IVAJ Carnet Jove**, sabem que **la trobada amb l'altre**, amb la seua mirada, la seua veu i la seua cultura, és una de les claus de qualsevol abordatge educatiu que busque el reconeixement, l'aprenentatge o l'empatia, i aqueix és, precisament, el centre d'aquesta nova experiència lectora.

En col·laboració amb **LEA Lectura Abierta**, us convidem a participar en un nou tipus de **club de lectura**: més participatiu, més dinàmic, més interactiu.

LA MEMÒRIA PERDUDA, nom d'aquesta nova experiència lectora, està dirigida a **joves des dels 12 als 16 anys**, i proposa als seus participants reflexionar sobre la necessitat de la memòria compartida i el potencial transformador del viatge (personal, col·lectiu o metafòric), però també sobre la presa de consciència de realitats que semblen llunyanes, però que formen part de la nostra quotidianitat modelant i enriquint la nostra experiència històrica, social, vital i cultural.

A **LA MEMÒRIA PERDUDA**, viatjarem al continent africà de la mà d'una obra molt especial:

Germanet, signada a dues mans per **Ibrahima Balde** i **Amets Arzallus Antia**.

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.



LEA LECTURA ABIERTA

www.lealecturaabierta.com

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



FOMENT DE LA LECTURA EN JOVES

PLA JOVENTUT 2019 - 2023

La col·laboració entre l'IVAJ Carnet Jove i LEA Lectura Abierta es concreta en la posada en marxa de **Lectures Obertes Gamificades**, 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 Tècnics de Joventut la programació completa de **LA MEMÒRIA PERDUDA** 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

LA MEMÒRIA PERDUDA 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 als **Tècnics de Joventut**. I és un projecte que incideix en l'**educació en valors amb ferramentes d'oci educatiu** i mitjançant una plataforma digital innovadora: **Llibreria Oberta**, arxiu obert d'experiències lectores gamificades. Interactives i de lliure ús.



LLIBRERIA OBERTA

<https://llibreriaoberta.xarxajove.info>

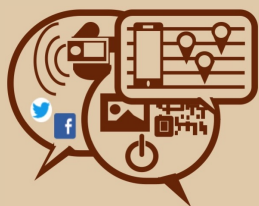
Espai digital únic que permet accedir a totes les **Lectures Obertes** impulsades des de l'IVAJ Carnet Jove en col·laboració amb **LEA Lectura Abierta**.

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 dels lectors** mitjançant el joc.

La gamificació respon a la motivació última del lector, 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 que lliguen 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

Els lectors 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**.

La proposta narrativa, temàtica i metodològica de l'experiència lectora transmèdia i gamificada de **LA MEMÒRIA PERDUDA** es desenvolupa en diverses fases, amb activitats digitals i presencials i amb objectius identificats per fase, tot prioritzant 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 quatre fases:**

FASE 1



Segona quinzena
setembre 2022



2 setmanes

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

Inici: 16 de setembre

FASE 2



Al llarg del mes
d'octubre 2022



2 o 3 hores

Escape Room Literari del personal Tècnic amb el seu grup de joves.

Inici: 1 d'octubre

FASE 3



Novembre
2022



4 setmanes

Activitats lectores en diferents canals en línia i en la plataforma LEA de **LA MEMÒRIA PERDUDA**, en la qual ja participen els joves juntament amb el personal Tècnic de Joventut.

Inici: 3 de novembre

FASE 4



Segona quinzena
novembre 2022



2 horas

Activitat presencial conjunta de tots els participants del projecte.

Inici: A determinar al novembre



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.



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.



Entrenament en temes **LA MEMÒRIA PERDUDA**. Llibre i accés a LEA.



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



Llibreria de les paraules ben dites: contextualització del llibre.



Jardí dels records sense nom: activitats creatives.



Salón de los pasos perdidos: debats i activitats socials.



Trobada Presencial en Territori

Dirigit a Joves, personal Tècnic de Joventut, experts convidats, autors.

Diàleg/Taula Redona
Autors del Llibre

Posada en comú conjunta de totes les persones joves lectores, les seues experiències lectores.



FASE 1

FASE 2

FASE 3

FASE 4



EL LLIBRE

Germanet, editada per **Blackie Books** i signada a dues mans per **Ibrahima Balde** i **Amets Arzallus Antia**, és la història d'un viatge vital pel continent africà, una odissea repleta de vivències, perills i sofriments que, hui més que mai, ens interpel·la directament.



Tot comença quan el germà menor d'**Ibrahima** s'escapa de la casa familiar. En aqueix moment comença el relat del seu viatge, a través de diferents països com Guinea Conakry, Mali, Líbia, Algèria o el Marroc, que té un objectiu clar: trobar sa i estalvi al seu germà i portar-lo de tornada a casa.

A **LA MEMÒRIA PERDUDA**, a través de la lectura de **Germanet** i mitjançant el joc i la immersió interactiva i transmèdia, les persones joves s'endinsen en el món d'**Ibrahima** i en les fites que conformen el seu viatge: les rutes preses, les trobades fortuïtes, els aprenentatges i desenganys.

Pas a pas, a mesura que avancen en la lectura del llibre, les persones joves es convertiran al seu torn en cercadors d'històries, en narradors aventurers, depositaris de records, relats, cultures i vides: en guardians de la memòria.

GERMANET, UNA HISTÒRIA ORAL SOBRE MIGRACIONS, MEMÒRIA Y CULTURA AFRICANA



El viatge transformador, les migracions, l'oralitat com a forma de comunicació, els aspectes socials i culturals del continent africà (la seua música, la seua literatura, el seu art, la seua fotografia) són temes centrals de **LA MEMÒRIA PERDUDA**, i el punt de partida per a la seua aposta per l'educació en valors.

Solament amb una autèntica reflexió sobre la mirada de qui creiem diferent podem propiciar la **trobada, la presa de consciència** imprescindible sobre les realitats i les històries de l'altre costat del Mediterrani. El prejudici paternalista/colonial, els biaixos de la mirada occidental, l'antiracisme, el mestissatge que nodreixen totes les cultures...

Tot això i molt més conté **LA MEMÒRIA PERDUDA**!

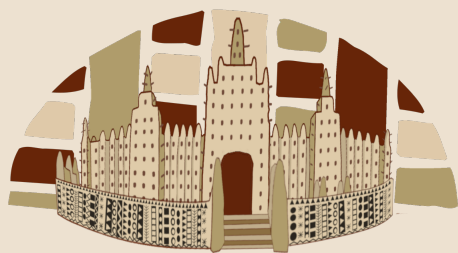


Un entorn lúdic dissenyat per a l'experiència lectora, afig un valor motivador a la lectura de **Germanet**. L'estètica triada, la seua narrativa, la mecànica i els elements de disseny de jocs, compleixen els següents **propòsits claus, propis de la gamificació**:

- 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** i les seues decisions, tot 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.



EL PALAU DE LA MEMÒRIA



Conten que a **Àfrica** existeix un lloc únic en el món, El **Palau de la Memòria** que conserva tota la memòria del planeta, els seus records i històries.

En el seu interior, el **Conclave de les Veus**, la recopila i guarda. Presidit per **Fabule Le “El Memoriós”**, el **Griot Suprem**, expert narrador d'històries i principal preservador de les històries dels nostres pobles, evita que caiguen en l'oblit. Però no tots comparteixen aquest ideal. **El Silenci** aguaita, apoderant-se de memòries imprescindibles, que narren injustícies i abusos.

Fabule Le esperava el testimoniatge d'**Ibrahima**, però no ha arribat. La **memòria d'Ibrahima** conté els seus pensaments i sentiments, però també la seua mirada a un territori concret: la seua família, la seua casa, el paisatge, Àfrica.

SOMNIS NÒMADES: ESCAPE ROOM LITERARI

Fabule Le “El Memoriós”, el **Griot Suprem**, està malalt. El seu metge personal li administra l'arrel africana dels somnis per a portar-li a un somni viscut, l'única manera de connectar amb altres somiadors que puguin ajudar-lo en el **Palau de la Memòria**.

Les persones participants en aquesta activitat lúdica, s'endinsaran en un somni lúcid on es familiaritzaran mitjançant el joc de la investigació, amb el context africà, revelant les claus per a **accedir al Palau de la Memòria i atendre la crida de Fabule Le**.

LA MISSIÓ DEL VIATGE LECTOR

Al llarg de quatre setmanes, el lector del llibre **Germanet**, tindrà la següent missió: ajudar a **Fabule Le** a **recuperar la memòria perduda d'Ibrahima** i arrabassar-li-la a **El Silenci**, perquè arribe sana i estàlvia al **Palau de la Memòria**.

Per a això, haurà de posar-se en les sabates d'**Ibrahima**, caminar els seus passos i evitar **El Silenci**.

Però la memòria de la pròpia persona lectora també és important. En el seu camí descobrirà històries que semblaran llunyanes, però que formen part de la seua cultura mestissa, d'un territori construït per onades de migracions des que el món és món. Es convertirà així mateix en **Griot de la seua comunitat!**

