

SCHEDA PROGETTO “GAME4VALUE”

PREMESSA

Fondazione ANIA è da sempre attiva nel promuovere l’educazione alla prevenzione e protezione presso la popolazione giovanile realizzando attività di sensibilizzazione nelle scuole.

Al fine di aumentare la portata delle attività di comunicazione e la diffusione di buone pratiche tra la popolazione studentesca si sono valutati ulteriori strumenti di attivazione sfruttando le opportunità date dal digitale e dal mondo dei Social.

Al centro dell’iniziativa la realizzazione di una **GAME JAM** creativa della durata di tre giorni (da venerdì a domenica in cui gli studenti organizzati in team si mettono in gara per realizzare il *concept* di una APP di gioco sui temi di sicurezza e protezione in modo innovativo e altamente coinvolgente per i loro coetanei. Gli studenti saranno preventivamente introdotti ai concetti base della probabilità di rischio e di valutazione degli impatti, alla possibilità di coprire con strumenti assicurativi i diversi scenari e all’utilizzo delle risorse finanziarie a loro disposizione in una logica non solo individuale ma anche di mutualità.

OBIETTIVI DEL PROGETTO

Il progetto “**Game4Value**” si pone più di un obiettivo:

- Proporre i temi della sicurezza e protezione in modo innovativo e coinvolgente nel contesto SCUOLA affinché i giovani comprendano l’importanza e la necessità di riflettere su questi temi;
- Attivare il processo creativo tra la popolazione studentesca affinché possano applicare la propria conoscenza in ambito *gaming* e social per la generazione di valore;
- Sostenere le politiche STEAM¹ facilitando l’applicazione dei team su materie tecniche ed artistiche.

ARGOMENTI TRATTATI

Gli studenti coinvolti dovranno ipotizzare il possibile sviluppo creativo di un gioco declinato su alcune tematiche cardine, illustrate in lezioni specifiche (ricche di video, appunti ed esercizi interattivi spiegati) e messe a disposizione ai partecipanti:

- Cos’è il rischio;
- Tempo e risorse economiche;
- Prevenzione e gestione dei rischi;
- Quali assicurazioni esistono contro i rischi.

¹ Acronimo di *Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics*: sono le materie scientifiche, la matematica, la tecnologia, l’ingegneria, mescolate agli strumenti digitali e alla creatività artistica.

Nasce così il progetto “**Game4Value**”, un’iniziativa di educazione sui temi della sicurezza e protezione dedicata agli studenti delle scuole secondarie di secondo grado italiane.

Le 4 tematiche cardine andranno declinate in ambientazioni differenti:

- Stili di vita consapevole e salute
- Sport e movimento
- Educazione stradale (sicurezza in strada);
- Viaggi e spostamenti (“nuova” mobilità sostenibile).

Si prevede che i team costruiscano un *concept* di gioco in cui le variabili **tempo, risorse economiche, rischio e cultura assicurativa** sono declinabili sui **4 ambienti** in un meccanismo di acquisizione di punteggio a seguito di scelte. Le scelte terranno conto del fattore rischio/certezza, della conoscenza dei possibili fattori aleatori nei 4 ambienti di gioco e della protezione individuale o estesa (mutualità).

Da qui nasce il nome **Game4Value** attribuito alla Game Jam e quindi al progetto in cui saranno coinvolti scuole e studenti per costruire uno strumento di comunicazione innovativo su contenuti di valore ad alto impatto sociale da diffondere tra le nuove generazioni.

4 tematiche chiave da far ruotare su 4 ambienti di azione del gioco, ma anche della vita dei propri coetanei.

ARTICOLAZIONE DELLE ATTIVITÀ

Il progetto ha inizio nel mese di giugno e avrà la durata complessiva di 1 anno

Fase 1 (settembre)

Coinvolgimento delle scuole superiori attraverso comunicazioni mirate ai Dirigenti scolastici e ai responsabili dei programmi di educazione civica dell’istituto.

Fase 2 (ottobre)

Apertura della piattaforma digitale dedicata a “**Game4Value**” per:

- raccogliere le adesioni di scuole e team partecipanti alla Game Jam;
 - fornire il regolamento della Game JAM ai team;
 - fornire le schede tecniche da compilare durante la Game Jam
- per sottoporre la proposta creativa alla fine della Game Jam;
- accedere alle dirette LIVE (*webinar*) durante la Game Jam;
 - accedere alla piattaforma Redooc;
 - comunicare a tutti i team partecipanti informazioni utili allo svolgimento della GAME JAM e sulle azioni successive.

Game4Value
Iniziativa di Fondazione ANIA

Realizzata con il contributo dei partner:
DAO SPA, Humans to Humans, Redooc, ELIS

Raccolta delle adesioni alla **GAME JAM**² dei team di studenti/studentesse.

Realizzazione della **GAME JAM** della durata di 3 gg (29-30-31 ottobre).

Valutazioni da parte di una giuria tecnica e premiazione (06 novembre).

Fase 3 (conclusione stimata giugno 2022)

Il team vincitore avrà la possibilità di fare un'esperienza di alternanza scuola-lavoro affiancando il team di sviluppatori che trasformerà l'idea creativa in GIOCO-APP. Il team di sviluppatori proseguirà nella concretizzazione del gioco nei mesi successivi, stimando per giugno 2022 la pubblicazione dello stesso, riconoscendo la paternità creativa al team vincitore della GAME JAM.

La scuola del team vincitore, inoltre, riceverà un premio dal valore di nominale di 1500 (millecinquecento) euro, da investire in infrastrutture e materiali finalizzati all'apprendimento dei ragazzi.

Al termine delle attività di sviluppo il GIOCO-APP sarà oggetto di una Campagna di comunicazione presso le scuole e comunque per il target giovanile per una sua diffusione.

ULTERIORI PROPOSTE:

La **Fondazione ANIA** intende presentare il Progetto "**Game4Value**" come iniziativa valida per il MESE DELL'EDUCAZIONE FINANZIARIA promosso dal Ministero dell'Istruzione.

REFERENTE:

- **Fondazione ANIA**

FONDAZIONE ANIA è una fondazione che svolge - tra l'altro - attività per sensibilizzare alla prevenzione dei rischi e alla protezione assicurativa in tutti i rami. Tra gli obiettivi strategici di FONDAZIONE ANIA, vi è la protezione dai rischi collegati alla persona ed alla famiglia tra i più giovani, di modo da incoraggiarne la correttezza dei comportamenti e, indirettamente, trasmettere il valore della cultura della protezione e dell'assicurazione come elementi di tutela dai rischi della vita;

- **DAO**

DAO da oltre vent'anni è un'azienda leader nell'ambito dei progetti di comunicazione ed *advisoring* riguardanti il mondo dello sport e delle competizioni in luoghi fisici e su piattaforme digitali, con particolare competenza nella ideazione e gestione di eventi e - grazie alla consolidata esperienza ed al proprio *team* interno di professionisti esperti - conta su un solido *know-how* e sulla collaborazione di partner commerciali di primo livello con riconosciuto *expertise* nel settore della realizzazione di eventi e

² Per GAME JAM si intende un evento nel quale i partecipanti cercano di creare il *concept* creativo di un videogioco da zero. I partecipanti lavoreranno in team e alla conclusione dell'evento sarà premiato il Progetto più meritevole.

dei relativi piani di *marketing* e comunicazione, anche orientati a finalità civiche, solidaristiche e di utilità etico-sociale.

- **Humans to Humans**

HtoH è una società di eventi e comunicazione che crea *format* e contenuti per connettere il mondo delle aziende con l'ecosistema scuola di cui ha una consolidata conoscenza, realizzando progetti ad alto impatto economico, etico e sociale. HtoH si distingue altresì per aver messo a punto il format "Social to School" ai fini della collaborazione tra scuola e impresa sul trasferimento di contenuti educativi di valore, oltre che per essere capofila di "RETE PES", la Rete di Scuole per i Progetti Educativi Sperimentali.

- **Redooc**

Redooc.com è una piattaforma di didattica digitale (di proprietà di StarRock srl, una PMI innovativa) basata su principi di *gamification*, dedicata alle principali materie scolastiche (matematica, italiano, fisica, inglese, educazione finanziaria, ecc.) dalla scuola Primaria all'Università.

La piattaforma è pensata per scuole e famiglie e propone un nuovo modo di imparare, coerente con le preferenze dei ragazzi e il loro linguaggio. Grazie alla scelta del carattere, mappe mentali, speciali esercizi interattivi per DSA la piattaforma è per tutti gli stili e preferenze di apprendimento.

MODALITÀ DI ADESIONE

Le scuole che intendono aderire al progetto possono trovare tutte le informazioni sulle piattaforme di riferimento del progetto:

FondazioneAnia.com

ContenutiScuola.it

Redooc.com

Quellocheconta.gov.it