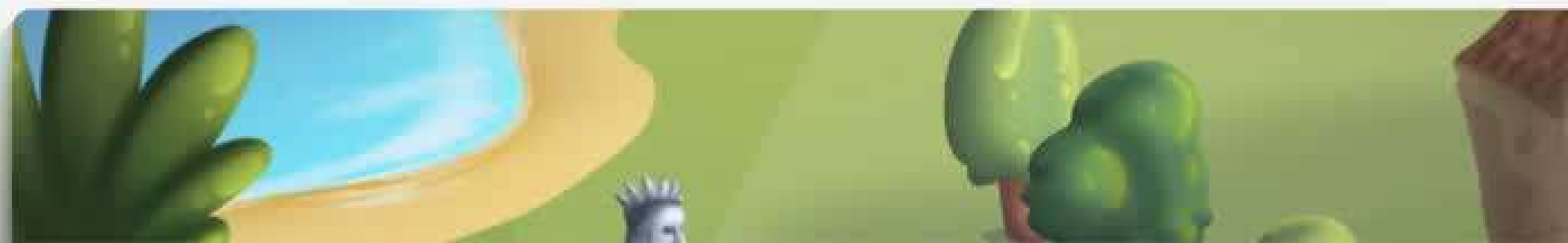
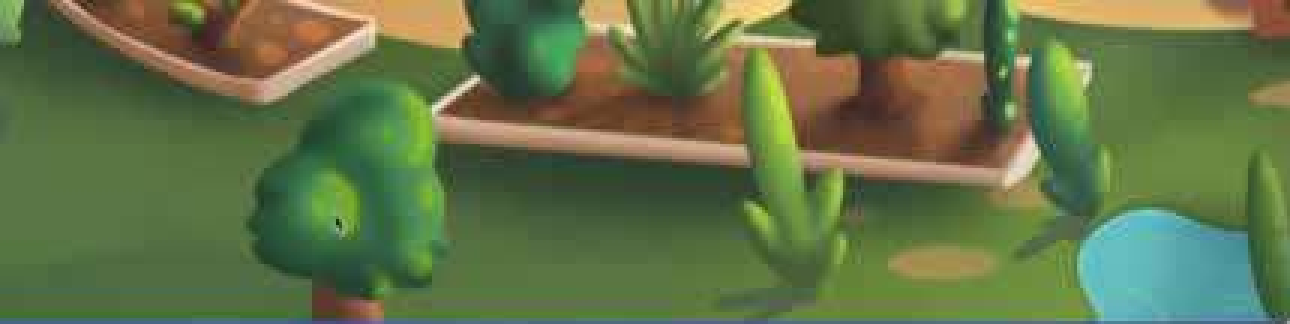


I custodi dell'ACQUA







DIGITAL EDUGAME

Educare attraverso il gioco





L'esigenza

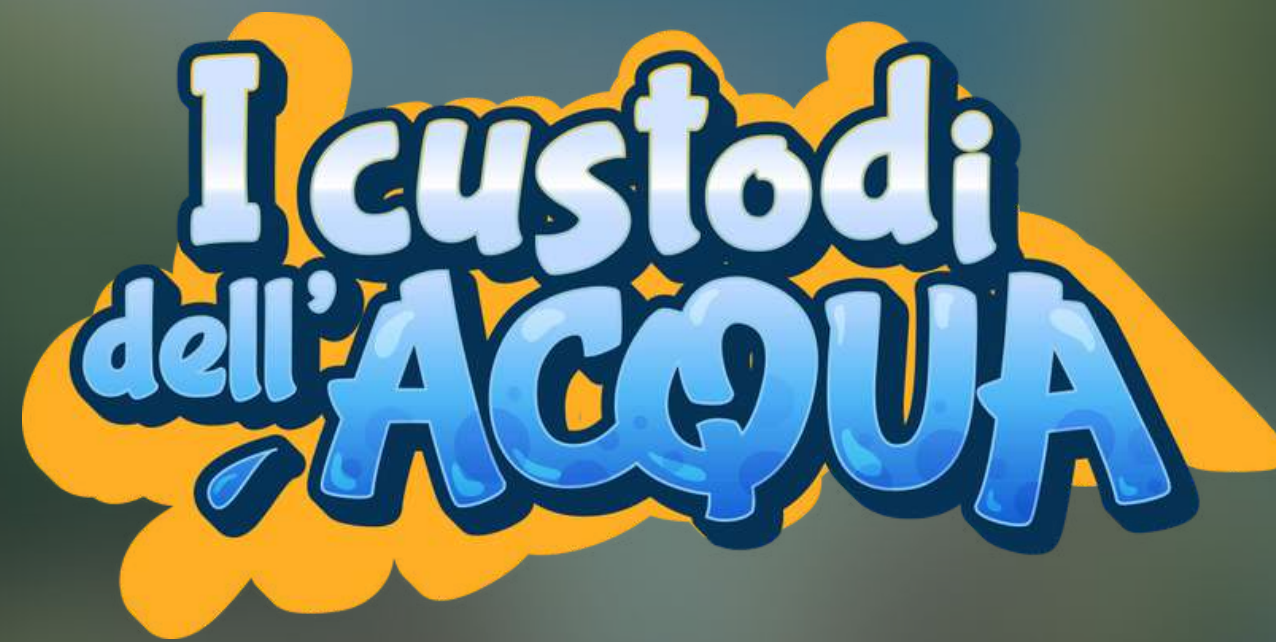
L'acqua è una **risorsa preziosa** e sempre più fragile.

Per proteggerla davvero **non basta intervenire solo sulle infrastrutture**: è fondamentale costruire una nuova cultura del rispetto, che parta proprio dai più giovani.



L'obiettivo

Per questo abbiamo immaginato un **percorso educativo** che aiuti i bambini a riconoscere il valore dell'acqua e a sviluppare **comportamenti quotidiani più consapevoli**, mettendo in pratica delle scelte ragionate.



Un ***Edugame*** pensato per i bambini dai 8 agli 11 anni,
che trasforma la sostenibilità idrica in un'esperienza
semplice, giocosa e immediata

01

Collaborazione Multidisciplinare

Garantire un equilibrio tra **elementi ludici e didattici** per rendere l'esperienza ingaggiante, funzionale e utile all'apprendimento.

02

Sviluppo tematico

Il gioco è costruito attorno ai **comportamenti virtuosi** già identificati da **AMAP**, con una narrazione che rende l'**esperienza educativa** avvincente e immersiva.



03

Target mirato

Il gioco si rivolge principalmente a bambini di circa 8-11 anni, età ideale per **apprendere attraverso il gioco** e influenzare positivamente le abitudini familiari.

04

Gamification

L'uso di meccanismi di **completamento dei livelli** stimola la motivazione e il desiderio di completare il **percorso** formativo.



Elementi chiave del gioco

Concept narrativo

Lo storytelling sostiene l'apprendimento emotivo

All'interno del gioco incontriamo **Splash**, un magico custode indebolito dalla crisi idrica.

Per ritrovare i suoi poteri, deve attraversare una mappa caratterizzata da simboli della città di Palermo che rappresenta gli ambienti della vita quotidiana: la casa, la scuola, la città e gli spazi verdi.

Il bambino diventa così un Custode dell'Acqua, chiamato a compiere scelte consapevoli per aiutare Splash ad arrivare alla fonte finale.

IL GIOCO CREA UN
AMBIENTE IMMERSIVO
CHE FAVORISCE IL
RAGIONAMENTO
CRITICO E LA
MEMORIZZAZIONE.



Il Quiz

Abbiamo scelto di usare il **linguaggio del gioco a quiz** perché per i bambini è naturale **imparare sperimentando**, facendo scelte e vedendo subito il riscontro delle proprie azioni.

LA DINAMICA DI SCELTA

01.

Ogni livello presenta una domanda su una **situazione quotidiana** e il giocatore deve scegliere come comportarsi.

L'OBIETTIVO EDUCATIVO

02.

Ogni scelta **incide** sul consumo d'acqua. L'obiettivo non è usarne poca, ma **usarla con consapevolezza**.





È un percorso invisibile che sostiene tutta la nostra vita: per questo ogni goccia va protetta e usata con consapevolezza.

AVANTI

Le meccaniche di gioco

Il gioco si basa su un percorso di **12 quiz interattivi**, ognuno con **4 risposte possibili**, a ogni risposta il serbatoio d'acqua si abbassa un po'.

*Sta al giocatore scegliere con attenzione, **evitare sprechi** e mantenere le stelline fino alla fine*

-1

RISPOSTA SOSTENIBILE

È la scelta **più sostenibile**: usa poca acqua e rappresenta il comportamento più virtuoso.

-2

RISPOSTA ACCETTABILE

È una scelta che può avere senso, ma non ottimizza il consumo: **funziona, ma si può fare di meglio.**

-3

RISPOSTA DISPENDIOSA

È l'opzione **meno efficiente**: si spreca molta acqua con un gesto poco consapevole.

-1

RISPOSTA ELUSIVA

Non spreca acqua ma indica un atteggiamento **poco responsabile** in quanto evita il problema



25

★ ★ ★

GIOCA



QUINDI,

Cosa si impara?



Attraverso situazioni concrete e quotidiane, i bambini scoprono:



Comportamenti che aiutano la comunità e la città.

I piccoli gesti che possono ottimizzare il risparmio

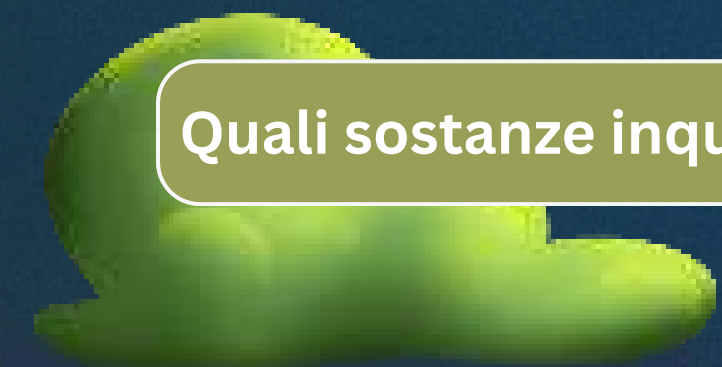
Come riutilizzare l'acqua quando possibile

L'utilizzo consapevole degli elettrodomestici

Quali sostanze inquinano gli scarichi

L'impatto invisibile dello spreco idrico

Che ogni scelta fa la differenza





Adesso, giochiamo!

