

- THE GAME OF GREEN HOUSE -

Il progetto intende favorire, tramite il gioco e l'apprendimento visivo, la sensibilizzazione dei cittadini più giovani, in età scolare, riguardo al tema dello smaltimento dei rifiuti e della tutela dell'ambiente.

L'obiettivo principale si riscontra, dunque, nel sensibilizzare, nell'informare e nell'educare attraverso il gioco le nuove generazioni verso una cultura centrata sulla tutela del pianeta.

Questo strumento può innescare un alto grado di curiosità da parte dei più piccoli nei confronti della tutela dell'ambiente e della natura; è uno strumento che sarà in grado di rispondere alle esigenze di apprendimento di ogni bambino e rappresenterà una via più diretta affinché il messaggio che si intende comunicare venga recepito e accolto con consapevolezza.

L'esperienza visiva è la principale fonte d'informazione sul mondo circostante.

La vista è uno dei principali canali attraverso il quale l'essere umano è in grado di apprendere e, per alcuni aspetti, un apprendimento di tipo visivo è superiore ad apprendimenti che facciano uso di altri canali.

L'apprendimento visivo, inoltre, agevola i processi mnemonici proprio perché la memoria delle immagini è molto più incisiva rispetto a stimoli di altro tipo.

L'utilizzo di elementi visivi nell'apprendimento incide positivamente su: attenzione, motivazione e coinvolgimento attivo, abilità di analisi ed elaborazione dell'informazione, capacità di astrazione, memorizzazione e apprendimento cooperativo.

- IMPEGNO CIVICO E MORALE -

Il progetto **THE GAME OF GREEN HOUSE** è nella sua essenza un invito nei confronti delle nuove generazioni a riflettere sull'importanza dei piccoli gesti quotidiani per contribuire alla tutela del pianeta Terra (*=più ricicli e contribuisce al riutilizzo dei materiali, più tuteli l'ambiente e dunque la tua casa*).

Il pianeta è la nostra casa e abbiamo l'**impegno civico e morale di rispettarlo**.

Rispettare l'ambiente significa rispettare noi stessi.



- THE GAME OF GREEN HOUSE...step by step -

- 1- Iscrizione e registrazione utente;
- 2- Scelta dell'avatar
(personalizzabile con proprie caratteristiche fisiche e d'abbigliamento per vivere ancor più in prima persona l'esperienza di gioco – maggior coinvolgimento)
- 3- Scelta della **GREEN HOUSE**
(modelli prestabiliti di case, pronte all'uso)
- 4- Posizionamento della **GREEN HOUSE** all'interno del proprio lotto/ giardino.
→ Possibilità di osservare il proprio lotto grazie ad una visuale innalzata di circa 45 gradi che permetterà un maggior realismo e maggior senso di profondità (si vedrà il proprio avatar all'interno della **G.H.**)

! → Si noterà che la **GREEN HOUSE** presenterà degli *elementi d'arredo mancanti* che appariranno come *ombre* all'interno di ogni locale della casa; tutti gli elementi che risulteranno essere mancanti possono essere costruiti e realizzati –nella vita reale- grazie al riciclaggio e al riutilizzo dei materiali.

(Incentivare all'acquisto di oggetti d'arredo ottenuti tramite il riciclaggio dei materiali, con la semplice informazione della loro esistenza, può contribuire alla tutela del pianeta Terra)

- 5- Possibilità di far avvicinare l'avatar - con un *touch* – ad un *elemento d'arredo mancante*; quando l'avatar si avvicina all'*elemento mancante* significa che l'utente vuole **giocare** per ottenerlo:

Touch sull'elemento d'arredo mancante che si vuole ottenere →

→ Apertura di una schermata →

Si inizia a giocare, si inizia a **SMISTARE I RIFIUTI!**

- 6- Terminando correttamente il processo di smistamento dei rifiuti si vincerà l'elemento d'arredo al quale si era fatto avvicinare l'avatar.
→ una volta ottenuto verrà posizionato all'interno della propria **GREEN HOUSE**
- 7- L'*elemento d'arredo* vinto potrà essere spostato e posizionato in ogni stanza della casa a proprio piacimento, a condizione che almeno 3 "*elementi mancanti*" della stanza di destinazione siano stati già ottenuti (tramite il corretto smistamento dei rifiuti).

! → Possibilità di condividere i progressi sui principali social networks

! → Possibilità di condividere istantanee fotografiche della propria **GREEN HOUSE** sui principali social networks

- 8- Ad ogni progresso verrà riprodotto un video di circa 10 secondi – o meno - in cui si ringrazierà l'utente per il suo impegno e contributo :

"Smistando correttamente i rifiuti stai contribuendo a proteggere tutto questo!

Grazie!"

(es: gruppi di pesci che nuotano in mari cristallini, foreste "incantate" e verdeggianti, e così via...)

- NEL DETTAGLIO -

- SMISTAMENTO DEI RIFIUTI E LIVELLI DI DIFFICOLTÀ -

L'avatar di ogni utente dovrà essere in grado di decidere, nel minor tempo possibile, in quale cassonetto gettare i rifiuti. Attraverso l'utilizzo di un dito, presumibilmente l'indice, i rifiuti verranno indirizzati e smistati nei giusti contenitori/cassonetti.

Cadrà ogni tipo di oggetto/materiale dall'alto (scatola di carta, pappera gialla di plastica, pile, legno, elettrodomestici, materasso, bottiglia di vetro, etc. etc. ...) che dovrà essere indirizzato in uno dei cassonetti posti alla base del display; a seconda dei progressi maturati attraverso la pratica e la vincita degli *elementi d'arredo mancanti*, i livelli e le prove di smaltimento dei rifiuti acquisiranno difficoltà.

→ Difficoltà crescenti in parallelo all'avanzamento dei "progressi" (questi saranno riscontrabili negli *elementi d'arredo* non più *mancanti*):

- 1- aumento di tipo di rifiuti (=tipo di materiali) da smistare;
- 2- aumento di contenitori/cassonetti nei quali smistare i rifiuti;
- 3- comparsa dell'Isola Ecologica sulla schermata di gioco (posizionata a destra del display) in cui indirizzare i rifiuti che non possono essere gettati nei cassonetti (es: materasso, elettrodomestici, ...);
- 4- Aumento progressivo della velocità di caduta dei rifiuti e oggetti da smaltire.

Esempio:

- Decidere di giocare per ottenere il primo *elemento d'arredo mancante* comporterà il dover smistare i rifiuti (=tipi di materiali) tra due contenitori/cassonetti differenti, come, ad esempio, 1-CARTA e 2-PLASTICA/METALLO.
- Decidere di giocare per ottenere il decimo *elemento d'arredo mancante* significherà dover smistare i rifiuti (=tipi di materiali) tra cinque contenitori/cassonetti differenti, come, ad esempio, 1-CARTA, 2-PLASTICA/METALLO, 3-VETRO, 4-ORGANICO, 5-PILE.
- Per ottenere il ventesimo *elemento d'arredo mancante* bisognerà smistare i rifiuti (=tipi diversi di materiali) tra i contenitori/cassonetti differenti presenti e indirizzare alcuni materiali/rifiuti verso le Isole Ecologiche (o anche chiamati Centri di Raccolta) – sulla destra del display.

→ Prima di gareggiare a questo livello di difficoltà un breve tutorial animato informerà i giocatori su "cosa sono le Isole Ecologiche o Centri di Raccolta" e perché è importante usufruirne:

Esempio: *"I Centri di Raccolta sono strutture gratuite attrezzate per la raccolta e l'avvio al recupero di rifiuti che **non vanno MAI gettati nei cassonetti**."*

Rifiuti ingombranti

Apparecchiature elettriche ed elettroniche e RAEE

Grandi e piccoli elettrodomestici

Rifiuti speciali"

[<http://www.amaroma.it/raccolta-differenziata/centri-di-raccolta>]

- MODALITÀ DI GIOCO ONLINE / OFFLINE -

Giocare in modalità **online** permetterà all'utente di osservare dall'alto la propria **G.H.** e quella degli altri giocatori connessi. Si creerà senso di comunità osservando i progressi delle **G.H.** adiacenti.

“Tutti insieme collaboriamo per tutelare il pianeta, e questo nasce dal piccolo sforzo di ognuno di noi. Un gesto che oggi può risultare insignificante, come quello di gettare un pezzo di carta nell'apposito cestino, può invece contribuire ad un grande cambiamento”

- senso di unione e appartenenza ad una comunità -

Giocando in modalità **online** sarà possibile unirsi ad altri giocatori per contribuire allo smistamento dei rifiuti della stessa **GREEN HOUSE** (adatto per famiglie) → formazione di squadre. Al momento della registrazione, nell'apposita sezione, si andrà ad inserire il nome della *squadra* (Es.: FamilyDory5); gli altri giocatori, appartenenti alla stessa, confermeranno l'ingresso del nuovo giocato medesima **G.H.**.

“Io e mia moglie abbiamo notato con stupore che ormai i nostri figli fanno a gara a chi smisterà i rifiuti o butterà gli avanzi della cena! In un certo senso hanno imparato a contribuire in casa e a responsabilizzarsi nei confronti del pianeta”

-Capo Famiglia squadra FamilyDory5-

Giocare in modalità **offline** non permetterà la visione degli altri lotti, ma permetterà in ogni caso di giocare.

- IL GIARDINO E LA CASA -

Il lotto, entro il quale è disposta la **GREEN HOUSE**, riveste un ruolo fondamentale per la comprensione del messaggio che il progetto intende comunicare agli utenti.

Al giardino della propria casa *green* virtuale è stato riservato il privilegio di poter suggestionare i giocatori...**Come?**

Più i rifiuti verranno smistati correttamente, livello dopo livello, più il giardino apparirà verde acquisendo colori brillanti e ricchi di luminosità; compariranno, sempre secondo lo stesso principio, flora rigogliosa e fauna (es: farfalle, uccelli...; margherite, cespugli...).

Il fine ultimo del gioco, quindi, è quello di impegnarsi nello smistamento corretto dei rifiuti per far sì che il proprio giardino (che racchiude all'interno del perimetro la **GREEN HOUSE**) perda le tonalità grigie, cupe e spente, tipiche di un pianeta non rispettato, sporco e "malato".



Riprendendo quanto detto all'inizio...

Il progetto **THE GAME OF GREEN HOUSE** è nella sua essenza un invito nei confronti delle nuove generazioni a riflettere sull'importanza dei piccoli gesti quotidiani per contribuire alla tutela del pianeta Terra (=più ricicli e contribuisci al riutilizzo dei materiali, più tuteli l'ambiente e dunque la tua casa).

Il pianeta è la nostra casa e abbiamo l'impegno morale e civico di rispettarlo.

Rispettare l'ambiente significa rispettare noi stessi.

Tutelando il pianeta oggi, riserveremo a noi stessi un futuro migliore.

- THE GAME OF GREEN HOUSE -

- Prodotto: gioco interattivo (smartphone, tablet);
- Obiettivo: sensibilizzare riguardo al tema della raccolta differenziata;
- Target: bambini e ragazzi in età scolare;
- Messaggi-chiave: il pianeta è la nostra casa, rispettando il pianeta rispettiamo noi stessi; rispettando oggi l'ambiente riserveremo a noi stessi un futuro migliore.

- GRAZIE PER L'ATTENZIONE -

Erika Lepistö
erikalepisto91@gmail.com