

“APP!”

UN'ESPERIENZA EDUCATIVA IMMERSIVA TRA GIOCO,
CRESCITA PERSONALE E ESPERIENZE REALI



PRIMO ACCESSO: VALORI, IDENTITÀ, PARTENZA

ATTRAVERSO UN INVITO PERSONALE, RAGAZZE E RAGAZZI **ACCEDONO** ALL'APP IN UN AMBIENTE SICURO. IL PRIMO PASSO È L'INSERIMENTO DEI **VALORI DI PARTENZA DELLE COMPETENZE**, ELABORATI ATTRAVERSO I PERCORSI EDUCATIVI ABF. DA QUESTI VALORI NASCE IL LORO **PERSONAGGIO-AVATAR**: UNICO, AUTENTICO, COSTRUITO SULLE COMPETENZE COGNITIVE, SOCIALI ED EMOTIVE SVILUPPATE NEI LABORATORI E NELLE ATTIVITÀ PRECEDENTI. OGNI PROFILO DIVENTA COSÌ IL RIFLESSO DEL LORO VIAGGIO, PRONTO A EVOLVERSI NEL TEMPO.



ACCESSO GUIDATO ALL'APP:

- PRIMO ACCESSO SOLO SU INVITO O REGISTRAZIONE SICURA
- INSERIMENTO DEI VALORI DI PARTENZA (COMPETENZE TRASVERSALI AUTOVALUTATE)
- QUESTI VALORI NON VENGONO INVENTATI DAGLI UTENTI, MA SONO IL RISULTATO DEI PERCORSI ABF GIÀ SVOLTI (ESEMPIO: ATTIVITÀ IN PRESENZA, LABORATORI)
- CREAZIONE DEL PERSONAGGIO-AVATAR SULLA BASE DEI VALORI PERSONALI
- INGRESSO NEL PORTO COME PRIMO SPAZIO SICURO E DI ORIENTAMENTO

SPAZIO DI GIOCO

IL VIAGGIO PRENDE FORMA ALL'INTERNO DI UN MONDO PENSATO PER STIMOLARE CRESCITA E COLLABORAZIONE. DAL PORTO DEI SURICATI, SPAZIO DI SOCIALIZZAZIONE E ORIENTAMENTO, OGNI RAGAZZA E RAGAZZO PUÒ ACCEDERE A TRE AREE DI SFIDA QUOTIDIANA: BIBLIOTECA DELLE MAPPE (COGNITIVA), SPIAGGIA DELLE EMOZIONI (EMOTIVA) E LA TAVERNA (RELAZIONALE). SUPERANDO QUESTE SFIDE, SI SBLOCCA L'ACCESSO ALL'IMBARCO, IL LUOGO IN CUI LA DIMENSIONE DIGITALE SI INTRECCIA CON QUELLA REALE, ATTRAVERSO MISSIONI VISSUTE INSIEME IN PRESENZA.



BIBLIOTECA DELLE MAPPE
COMPETENZE COGNITIVE

QUEST GIORNALIERE/SETTIMANALI



SPIAGGIA DELLE EMOZIONI
COMPETENZE EMOTIVE

QUEST GIORNALIERE/SETTIMANALI



LA TAVERNA
COMPETENZE RELAZIONALI

QUEST GIORNALIERE/SETTIMANALI



PORTO

PRIMO ACCESSO
CHAT PUBBLICA



IMBARCO

SBLOCCO DURANTE GLI INCONTRI
VERO E PROPRIO GIOCO DI RUOLO

QUEST SECONDARIE E SPINOFF

NEGOZIO ITEM
SBLOCCO PORTI E CITTA
SECRET EVENT
SPAZI A TEMA

KPI - INDICI DI IMPATTO

IL VIAGGIO DEI SURICATI STIMOLA UNA CRESCITA AUTENTICA DELLE COMPETENZE TRASVERSALI. OGNI TAPPA È PROGETTATA PER CONSOLIDARE APPRENDIMENTI REALI E MISURABILI, CON UN SISTEMA DI MONITORAGGIO CONTINUO BASATO SU INDICATORI CONCRETI. (DOC ALLEGATI)



COSA MONITORIAMO

1. CRESCITA DELLE COMPETENZE COGNITIVE, EMOTIVE E SOCIALI
2. STIMOLO ALLA PERSEVERANZA E ALLA RESILIENZA
3. INCREMENTO DELLA FIDUCIA E DELLA CAPACITÀ DI AGIRE IN AUTONOMIA
4. ENGAGEMENT REALE E VERIFICABILE
5. TRASFORMAZIONE DEI PERCORSI ABF IN ESPERIENZA CONCRETA



COME MONITORIAMO

- CONFRONTO TRA AUTOVALUTAZIONE INIZIALE (PRIMO ACCESSO) E AUTOVALUTAZIONE A FINE MISSIONI, MISURANDO L'EVOLUZIONE PERCEPITA DELLE PROPRIE COMPETENZE.
- TASSO DI COMPLETAMENTO DELLE SFIDE QUOTIDIANE E MISSIONI, ANCHE DOPO ERRORI O FALLIMENTI (PERSISTENZA NEL GIOCO).
- SBLOCCO DEI LIVELLI SUCCESSIVI SENZA NECESSITÀ DI SUPPORTO ESTERNO (COMPLETAMENTO AUTONOMO DELLE AREE COGNITIVE, SOCIALI ED EMOTIVE).
- FREQUENZA DI ACCESSO, TEMPO MEDIO DI PERMANENZA NELL'APP, PARTECIPAZIONE ALLE CHAT DI GRUPPO E ALLE ATTIVITÀ NEL PORTO.
- PERCENTUALE DI PARTECIPANTI CHE COMPLETANO LA TRANSIZIONE DALLE ATTIVITÀ DIGITALI ALLE MISSIONI REALI IN PRESENZA.

ROAD MAP E TIME LINE

DOPO L'ACCORDO E IL KICK-OFF INIZIALE, AVVIEREMO LA SELEZIONE DEL PARTNER TECNICO PER LO SVILUPPO DELL'APP, PARALLELAMEN- TAMENTE ALLA DEFINIZIONE DELLE AMBIENTAZIONI E DELLE MODALITÀ DI GIOCO IN COLLABORAZIONE CON GLOBAL LAB. SEGUIRÀ LA CREAZIONE DEL PROTOTIPO UX OPERATIVO, CHE SARÀ TESTATO IN MODALITÀ OFFLINE ATTRAVERSO ATTIVITÀ PILOTA. I FEEDBACK RACCOLTI GUIDERANNO IL PERFEZIONAMENTO DELLE DINAMICHE PRIMA DELL'AVVIO DELLO SVILUPPO DELL'MVP DELL'APP. AL TERMINE DI QUESTA FASE, LANCIAMO LA SPERIMENTAZIONE REALE CON LE PARTECIPANTI E I PARTECIPANTI, CONSOLIDANDO IL PERCORSO EDUCATIVO ATTRAVERSO ATTIVITÀ DIGITALI E MISSIONI FISICHE.

0/2 SETTIMANE

ACCORDO E
KICK-OFF



ACCORDO CON
PARTNER TECNICO
PER SVILUPPO APP

DA DEFINIRE

MAGGIO GIUGNO

DEFINIZIONE
AMBIENTAZIONI E
MODALITÀ DI GIOCO
CON GLOBAL LAB



PROTOTIPO UX
OPERATIVO

SETTEMBRE

SETTEMBRE

PROTOTIPAZIONE



TESTING OFFLINE
DELLE DINAMICHE DI
GIOCO

AS 2025/2026

2026

SVILUPPO MVP APP



LANCIO
SPERIMENTAZIONE
REALE (FINE
AMBIENTAMENTO)

ESTATE 2026



CONCLUSIONI

ABBIAMO COSTRUITO UN PERCORSO CHE
PARTE DAI VALORI E ARRIVA ALL'ESPERIENZA REALE.
UN VIAGGIO CAPACE DI UNIRE DIGITALE E PRESENZA,
AUTONOMIA E COLLABORAZIONE, GIOCO E CRESCITA.
UN PROGETTO MISURABILE, FLESSIBILE, CO-CREATO.

UNO SPAZIO DI GIOCO E DI APPRENDIMENTO PER
PRENDERE CONSAPEVOLEZZA DEI PROPRI TALENTI.
PER RICONOSCERSI COME CAPOLAVORO E NON COME
FORZA LAVORO.