

Maggio 2020



# Indice

## PLAYENERGY

**p.3**

- Cos'è PlayEnergy? p.4
- Il concorso p.5
- Gli organizzatori p.6

## LA DIDATTICA

**p.7**

- L'Economia Circolare p.8
- Imparare giocando p.9
- La “flipped classroom” p.10

## IL CONCORSO

**p.11**

- Gruppi e partecipanti p.12
- Le fasi del concorso p.13
- Le attività online p.14
- Le attività offline p.15
- I premi in palio p.16
- Flusso p.19

## LA PIATTAFORMA

**p.20**

- Come funziona p.21
- La piattaforma p.22
- Dashboard p.23
- Area gruppo p.24
- Mission p.25
- Attività p.26
- Esempi di attività p.27

The image features a solid blue background. In the upper right quadrant, there are three yellow circles of varying sizes. In the bottom left corner, there is a large, irregular yellow shape with a circular hole. The word "PLAYENERGY" is centered in the middle of the image in a bold, white, sans-serif font.

**PLAYENERGY**



# COS'È PLAYENERGY?

PlayEnergy è un progetto internazionale di Enel in collaborazione con Campus Party dedicato ai ragazzi dai 7 ai 18 anni che mira a rendere i giovani protagonisti di un futuro sostenibile e innovativo.



## IL CONCORSO

PlayEnergy è un concorso che si sviluppa su una innovativa **PIATTAFORMA ONLINE** attraverso la quale i ragazzi possono completare un percorso fatto di attività interattive sul tema **dell'Economia Circolare** per provare ad aggiudicarsi un importante **premio finale** partecipando all'evento **PlayEnergy@Campus Party** che si terrà al termine del concorso.



## GLI ORGANIZZATORI

Enel, multinazionale dell'energia, combina l'attenzione alla sostenibilità al massimo dell'innovazione. Inventa il format PlayEnergy per incentivare i più giovani a costruire insieme un futuro green.

**Campus Party**, il più grande evento al mondo sulla creatività e l'innovazione under 30, attira e coinvolge i più giovani attraverso un approccio tecnologico e non convenzionale.

Le due realtà entrano in contatto quando Enel decide di assegnare a Campus Party la progettazione e l'intera organizzazione della nuova edizione di PlayEnergy.

The background is a solid blue color. There are several yellow decorative elements: a large circle in the upper center, a smaller circle to its right, a medium circle on the far right edge, and a large, irregular yellow shape in the bottom-left corner with a small circular hole inside it.

# LA DIDATTICA



# L'ECONOMIA CIRCOLARE

Il progetto ha l'obiettivo di mettere alla prova l'abilità dei ragazzi, che attraverso divertenti attività imparano come lavorare insieme per costruire un futuro più sostenibile .

L'economia circolare, il riciclo, il modello *product as a service*, sono temi fondamentali che stanno **creando nuove opportunità e nuovi mercati**, che rispondono al crescente bisogno di **sostenibilità ambientale ed economica**.



# IMPARARE GIOCANDO

L'obiettivo principale di PlayEnergy è insegnare ai ragazzi i principi e i vantaggi dell'economia circolare, affrontando i piccoli pilastri che la definiscono.

Per farlo, PlayEnergy promuove il lavoro di gruppo attraverso divertenti sfide strutturate come giochi: non c'è una risposta giusta o sbagliata, l'importante è esprimere la propria creatività, il pensiero critico e unire le forze per lavorare in squadra.



# LA “FLIPPED CLASSROOM”

PlayEnergy si basa sul metodo “Flipped Classroom”, uno dei più avanzati metodi di apprendimento, utilizzato in 50 paesi da oltre un milione di scuole.

La parola chiave è “**imparare facendo**”, e non ascoltando. Per questo PlayEnergy non fornisce nozioni ma stimoli costituiti da contenuti multimediali. Non chiediamo ai ragazzi di ripetere cos’hanno imparato, ma di applicarlo per **creare un progetto**, contribuendo insieme grazie al **lavoro di gruppo**.

Creatività, cooperazione, inclusione, auto-apprendimento, auto-valutazione sono i valori alla base di questo progetto.

The background is a solid blue color. There are several yellow decorative elements: a large circle in the upper center, a smaller circle to its right, a circle on the far right edge, and a large, irregular yellow shape in the bottom-left corner with a small circular hole.

# **IL CONCORSO**



## GRUPPI E PARTECIPANTI

Il progetto è destinato ai giovani **dai 7 ai 18 anni** e prevede prove differenziate con un livello di difficoltà che cresce in modo proporzionale in base all'età dei ragazzi.

I ragazzi sono raccolti in **gruppi** (da 6 o 8 partecipanti), ciascuno dei quali è guidato da un adulto **capogruppo**.

In ogni gruppo, i ragazzi devono appartenere tutti alla stessa fascia d'età:

- 1) **7-10 anni**
- 2) **11-14 anni**
- 3) **15-18 anni**



## LE FASI DEL CONCORSO

Il concorso è composto da vari momenti, che si dividono principalmente in due diverse fasi: **online** e **offline**.

- 1) **Online**: iscrizione online e completamento delle 4 *mission online* utilizzando la piattaforma digitale Enel PlayEnergy per ricevere una valutazione quantitativa e una qualitativa.
- 2) **Offline** a Campus Party Italia: i vincitori delle mission online si confronteranno e gareggeranno al Hackathon PlayEnergy durante l'evento Campus Party.



## LE ATTIVITÀ ONLINE

La prima fase del concorso si svolge totalmente online sulla piattaforma Enel PlayEnergy. I partecipanti dei gruppi si incontrano online, comodamente da casa, per superare le mission e le attività proposte da **PlayEnergy**.

Tutte le mission sono progettate per rendere possibile lo svolgimento delle attività online, incluso il caricamento di contenuti multimediali realizzati con il gruppo (come **video, documenti, infografiche, fumetti, immagini, ecc.**). Al completamento di ogni attività vengono assegnati automaticamente dei punti ai gruppi, che permetteranno la creazione di una graduatoria intermedia.

Le squadre con il punteggio più alto riceveranno poi una **valutazione qualitativa finale da una Commissione Enel**, e le migliori di ogni categoria passeranno alla seconda fase.



## LE ATTIVITÀ OFFLINE

La seconda fase si svolgerà invece offline, all'evento PlayEnergy@Campus Party (che avrà luogo una volta rimosse le limitazioni imposte dall'attuale pandemia).

All'evento, i migliori due gruppi di ogni fascia di età gareggeranno per presentare il progetto migliore su un tema deciso dalla **Openinnovability Platform** di **Enel**.

La sfida verrà organizzata utilizzando il **Metodo Hackathon** inventato da **Campus Party**, che ha coinvolto negli anni più di 30.000 persone nel mondo in attività di *open innovation* sviluppate per cambiare il futuro.



# I PREMI IN PALIO ITALIA

Per ogni fase è previsto un **premio**:

- 1) **Online**: le 2 squadre finaliste di ogni fascia di età vinceranno un biglietto per l'evento Campus Party (che avrà luogo a Milano entro il 31/01/2020) e 2 notti di pernottamento in struttura per ogni membro ed il capogruppo.
- 2) **Offline**: le migliori squadre di ogni categoria vinceranno un coupon Amazon da 1.000 € per ogni membro (compreso il capogruppo).



# I PREMI IN PALIO GRECIA

Per ogni fase è previsto un **premio**:

- 1) **Online**: le 2 squadre finaliste di ogni fascia di età vinceranno un biglietto per l'evento Campus Party (che avrà luogo a Milano entro il 31/01/2020) e 2 notti di pernottamento in struttura per ogni membro ed il capogruppo.
- 2) **Offline**: le migliori squadre di ogni categoria vinceranno un coupon Amazon da 1.000 € per ogni membro (compreso il capogruppo).



# I PREMI IN PALIO BRASILE

Per ogni fase è previsto un premio:

- 1) **Online:** ingresso all'evento **Campus Party CPBR2020 di San Paolo** (che avrà luogo entro il 31/1/2021) per ogni membro della squadra e il capogruppo.
- 2) **Offline:** ogni membro della squadra vincitrice (compreso il capogruppo) riceverà un **Tablet Samsung** (modello Galaxy Tab A 32 GB), purché partecipi regolarmente alla sfida "PlayEnergy CPHack".

# TIMELINE

START

03/03/2020

Iscrizione alla piattaforma e  
creazione dei gruppi



Completamento di  
attività e mission

Valutazione qualitativa  
della commissione Enel



Hackathon "CP Hack" a  
Campus Party 2021

31/01/2021

FINISH



19



The background is a solid blue color. In the top right, there are three yellow circles of varying sizes. In the bottom left, there is a large yellow shape with rounded corners and a small circular hole. The text 'LA PIATTAFORMA' is centered in the middle of the image.

# LA PIATTAFORMA



## COME FUNZIONA

La piattaforma di PlayEnergy è il luogo dove si svolge l'intera fase online del concorso.

Oltre a permettere di gestire le squadre, monitorare lo stato d'avanzamento delle mission e svolgere le attività comodamente da casa, assegna automaticamente i punti al completamento di ogni attività, dando origine alla graduatoria della fase 1.

# La piattaforma

## Dashboard capogruppo

Benvenuto  
Esposito Paolo

+ CREA GRUPPO

 <b>Omega</b> 6 alunni (7-10 anni) Scuola Campus	 <b>Alfa</b> 6 alunni (11-14 anni) Scuola Media Play...
0 PT Punti totali	40 PT Punti totali
Stato concorso	Stato concorso
Mission 1.	Mission 1.
Mission 2.	Mission 2.
Mission 3.	Mission 3.
Mission 4.	Mission 4.
Credenziali per accesso diretto all'area di lavoro del gruppo Username: DL4V6394 Password: TTS6FRLTAW	Credenziali per accesso diretto all'area di lavoro del gruppo Username: J4WPSLJUF Password: UD0RE7KMLD

Sezione personale del capogruppo per creare nuovi gruppi ed accedere ad essi, visualizzando il completamento delle mission

## Area gruppo

Alfa

40 PT  
Punti totali

Stato concorso

Stato avanzamento

Prossima attività  
Attività 1.3  
...e in bianco e nero  
Vai all'attività >

START

Mission 1  
Economia circolare  
40 PT

Mission 2  
Il riciclo dei rifiuti  
0 PT

Mission 3  
Prodotto come servizio  
0 PT

Mission 4  
What's your power?  
0 PT

FINISH

Area condivisa con i partecipanti per visualizzare le mission ed accedere all'attività successiva

## Mission

Il riciclo dei rifiuti  
Mission 2

← Indietro

Stato avanzamento

Descrizione e stato di avanzamento della mission

Attività

Raccontare l'energia  
Quale e quanta energia usiamo?

È arrivato il momento di mostrarci più da vicino come gestisci la tua energia.

Adesso prova tu!

Ora ne sai abbastanza da poter rispondere alla domanda "Qual è la tua energia nella realtà in cui vivi?". Produci un video (tra i 30 e i 60 secondi) illustrando in maniera creativa quali sono le cose che ti motivano e come l'energia entra a far parte della tua vita tutti i giorni. Se hai almeno 14 anni pubblicalo su TikTok, altrimenti usa un'altra app di videoediting e carica il file direttamente qui. Ricordati che puoi usare qualunque effetto speciale di Tik Tok o di altre app, ma i volti non dovranno essere riconoscibili!

Incolla il link al tuo video su TikTok Carica il video

Area di lavoro per lo svolgimento dell'attività

Benvenuto  
Esposito Paolo

+ CREA GRUPPO



Omega  
6 alunni (7-10 anni)  
Scuola Campus



0 PT

Punti totali



Stato concorso

Mission 1.

Mission 2.

Mission 3.

Mission 4.

Credenziali per accesso diretto all'area di lavoro del gruppo

Username: [redacted]  
Password: [redacted]



Alfa  
6 alunni (11-14 anni)  
Scuola Media Play...



40 PT

Punti totali



Stato concorso

Mission 1.

Mission 2.

Mission 3.

Mission 4.

Credenziali per accesso diretto all'area di lavoro del gruppo

Username: [redacted]  
Password: [redacted]

## Registrazione

L'utente che intende partecipare come capogruppo si registra su [playenergy.enel.com](https://playenergy.enel.com) inserendo i propri dati personali (nome, età, indirizzo e-mail, ecc.). Riceverà una mail di conferma per completare la registrazione indicando una password per poter accedere all sua area personale (dashboard).

## Accesso e formazione gruppi

Nella sua dashboard, il capogruppo registra i gruppi con cui intende partecipare inserendo i nomi dei medesimi ed i nominativi partecipanti. A loro volta, I partecipanti potranno accedere ad un'area riservata alla propria squadra per partecipare alle attività. E' possibile accedere da diversi device come PC, smartphone e tablet.

## Personalizzazione

Dalla dashboard sono visualizzabili le mission da completare e si possono aggiungere eventuali nuovi gruppi. E' inoltre possibile modificare le informazioni dei gruppi, incluso l'avatar.



## Mission

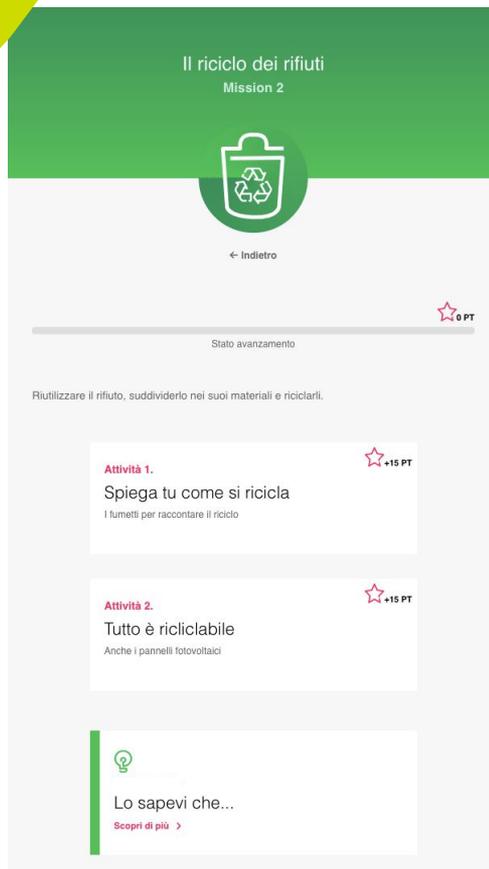
Nell'area della squadra viene visualizzato lo stato di avanzamento delle 4 mission ed il percorso per raggiungere il traguardo del completamento di tutte le attività che le compongono. Ogni mission ha come tema un aspetto fondamentale dell'Economia Circolare.

## Attività

Tutte le attività hanno un nome e un numero. Nell'area gruppo viene indicata la successiva attività da svolgere, facilmente raggiungibile cliccando sul link in evidenza "Vai all'attività".

## Punteggio

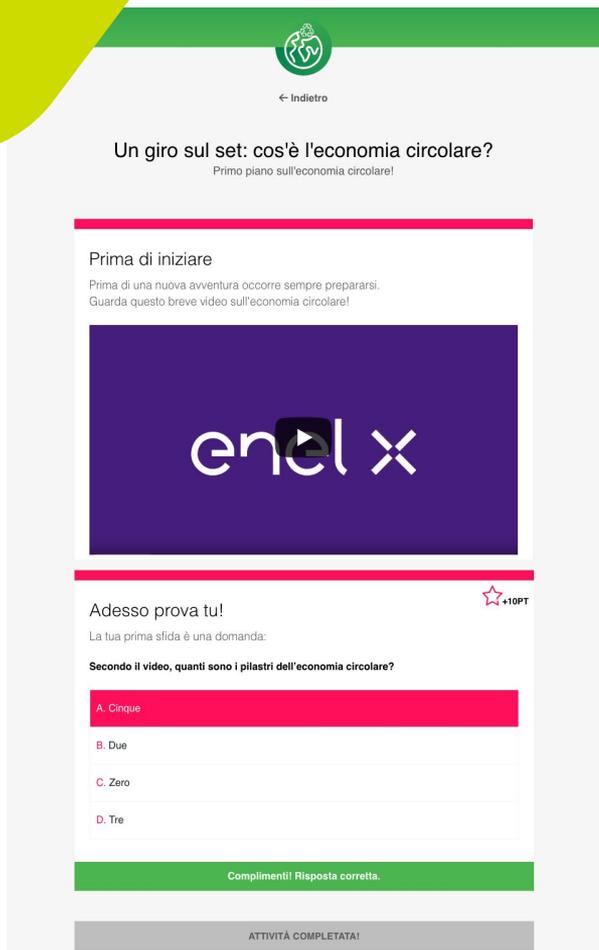
I gruppi devono svolgere un numero predefinito di attività che, una volta completate e convalidate dal capogruppo, consentiranno di accumulare un numero prestabilito di punti. Il superamento di tutte le mission comporta il raggiungimento del punteggio massimo di 400 punti.



The screenshot shows a mobile application interface for a mission titled "Il riciclo dei rifiuti" (Mission 2). At the top, there is a green header with the title and a trash can icon with a recycling symbol. Below the header is a navigation bar with a back arrow and the text "Indietro". A progress bar is shown with a star icon and "0 PT". The main content area is titled "Stato avanzamento" and contains the instruction "Riutilizzare il rifiuto, suddividerlo nei suoi materiali e riciclarli." Below this, there are two activity cards. The first card, "Attività 1.", is titled "Spiega tu come si ricicla" and has a sub-description "I fumetti per raccontare il riciclo" and a star icon with "+15 PT". The second card, "Attività 2.", is titled "Tutto è riciclabile" and has a sub-description "Anche i pannelli fotovoltaici" and a star icon with "+15 PT". At the bottom, there is a section titled "Lo sapevi che..." with a lightbulb icon and a link "Scopri di più >".

In questa sezione viene mostrato lo stato di avanzamento di una mission e l'elenco delle attività che la compongono. L'avanzamento viene calcolato come percentuale delle attività completate.

Nell'elenco viene anche indicato il punteggio di ciascuna attività. Cliccando sull'attività da completare, si procede allo svolgimento della stessa. Le attività già completate e convalidate, invece, si potranno continuare a visionare, ma non sarà più possibile modificarle.



The screenshot shows a mobile application interface. At the top, there is a green header with a circular logo containing a globe and a leaf. Below the header, a back arrow icon is labeled "Indietro". The main title is "Un giro sul set: cos'è l'economia circolare?" with a subtitle "Primo piano sull'economia circolare!". A section titled "Prima di iniziare" contains a video player with the "enel x" logo. Below the video, a question is presented: "Adesso prova tu!" with a star icon and "+10PT". The question is "Secondo il video, quanti sono i pilastri dell'economia circolare?". Four multiple-choice options are listed: A. Cinque, B. Due, C. Zero, and D. Tre. Option A is highlighted in red. A green bar at the bottom of the question area says "Complimenti! Risposta corretta.". At the very bottom, a grey bar says "ATTIVITÀ COMPLETATA!".

Le attività possono consistere in diverse azioni: upload di video, foto, documenti, svolgimento di test a risposta multipla, visualizzazione di video tutorial, etc...

E' disponibile una documentazione con materiale digitale, fruibile gratuitamente dai partecipanti. Vengono proposti anche software e applicazioni che possono facilitare e migliorare l'esperienza didattica dei ragazzi.

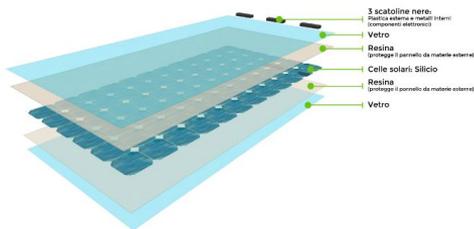
Le attività sono pensate e diversificate in base alla fascia d'età del gruppo. Hanno l'obiettivo di introdurre gradualmente i ragazzi ai temi dell'Economia Circolare con un livello di difficoltà sempre maggiore.

L'attività viene completata solo dopo la conferma del capogruppo, che può esaminare il lavoro svolto dai partecipanti.

# Esempi di attività



Per prepararti alla prossima avventura sul riciclo, guarda questo breve video!



Video illustrativo

## Adesso prova tu!



In base alle informazioni raccolte nei video che hai appena visto, rispondi a queste domande:

**A che velocità cresce il numero di auto elettriche nel mondo? (Video 1, anno 2018)**

A. Cresce del 10% ogni anno

B. Cresce del 37,2% ogni anno

C. Raddoppia ogni anno

D. Raddoppia ogni mese

**Cosa fanno i ragazzi nel secondo video prima di ricaricare l'auto? (Video 2, anno 2019)**

A. Connettono il cavo alla colonnina

B. Connettono il cavo all'automobile

C. Pagano

D. Scelgono il tipo di combustibile

COMPLETA ATTIVITÀ

Test a risposta multipla

## Raccontare l'energia

Quale e quanta energia usiamo?

È arrivato il momento di mostrarci più da vicino come gestisci la tua energia.

## Adesso prova tu!



Ora ne sai abbastanza da poter rispondere alla domanda "Qual è la tua energia nella realtà in cui vivi?". Produci un video (tra i 30 e i 60 secondi) illustrando in maniera creativa quali sono le cose che ti motivano e come l'energia entra a far parte della tua vita tutti i giorni.

Se hai almeno 14 anni pubblicalo su TikTok, altrimenti usa un'altra app di videomontaggio e carica il file direttamente qui. Ricordati che puoi usare qualunque effetto speciale di Tik Tok o di altre app, ma i volti non dovranno essere riconoscibili!

Incolla il link al tuo video su TikTok Carica il video



La dimensione massima del file non può superare i 50 Mb.  
Formati permessi: jpg, png, gif, pdf, doc e zip. Mp4 per i video.  
È ammesso il caricamento di un unico file, ogni nuovo caricamento sovrascrive il precedente.

Upload di contenuti multimediali

Maggio 2020

