



Enel - PlayEnergy

Comunicazione Italia

Maggio 2020



Enel - PlayEnergy

Il Progetto



Play Energy è l'iniziativa che Enel dedica ai giovani al fine di costruire insieme un futuro sostenibile, innovativo e accessibile.

Il progetto sviluppato con **Campus Party** ha una portata internazionale ed è rivolto ai giovani di età compresa tra 7 e 18 anni.

I partecipanti a PlayEnergy, divisi in squadre e accompagnati da tutor, attraverso un itinerario digitale, intraprenderanno una serie di missioni online per scoprire l'economia circolare, al fine di costruire insieme un futuro sostenibile.

Sperimenteranno la gioia del processo di scoperta attraverso giochi, ricerca, apprendimento collaborativo ed esperienziale sull'economia circolare, con l'obiettivo di ripensare il modo in cui utilizziamo materiali ed energia.



PlayEnergy



Enel - PlayEnergy

PlayEnergy e Solidarietà Digitale

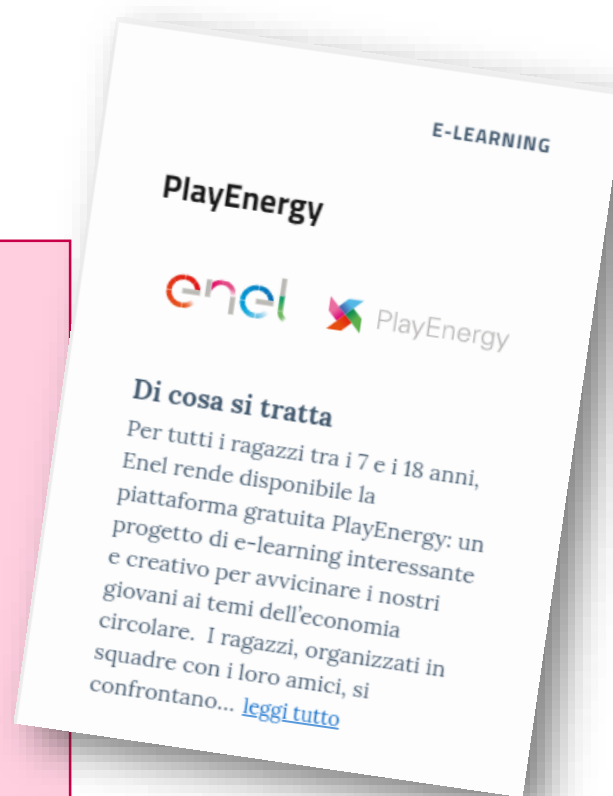


PlayEnergy è stato inserito a marzo tra i servizi accessibili su <https://solidarietadigitale.agid.gov.it/#/>

Solidarietà digitale è l'iniziativa del Ministro per l'Innovazione tecnologica e la Digitalizzazione, con supporto tecnico dell'Agenzia per l'Italia Digitale, per ridurre l'impatto sociale ed economico del Coronavirus grazie a soluzioni e servizi innovativi.

Servizi

Le iniziative, i servizi e le soluzioni disponibili hanno il comune obiettivo di migliorare la vita delle persone che in questo momento si vedono costrette a cambiare le loro abitudini permettendo, tra le altre cose, di restare al passo con i percorsi scolastici e di formazione, grazie a piattaforme di **e-learning**.



Enel - PlayEnergy

Il Concorso



Partecipare è facile, semplice e divertente.

- Il capogruppo dovrà iscrivere il suo team al sito playenergy.enel.com, e completare delle mission a tema **circular economy** fino al 7 novembre; a seconda del livello di completamento delle stesse, i team otterranno dei punteggi.
- A seguito di un ulteriore punteggio qualitativo attribuito da una commissione tecnica, verranno individuati 2 team per target, per un totale di **6 team vincitori**, che vivranno **l'esperienza dell'evento Campus party** <https://italia.campus-party.org/> **entro gennaio 2021**.
- Durante l'evento, i 6 team parteciperanno ad un'ulteriore sfida, l'**hackathon "PlayEnergy CPHack"**. Giudicati da una commissione tecnica, i vincitori riceveranno un buono Amazon dal valore di 1.000 € per ciascun componente della squadra.

Enel - PlayEnergy

Il Concorso



Aggiornamento attività post Covid -19





Enel - PlayEnergy

Comunicazione Italia

Enel - PlayEnergy

Comunicazione Italia – concept e creatività



Il concept creativo è legato al format **What's your power** attualmente in uso.

Comunicazione Italia digital utilizza la creatività realizzata e condivisa dalla Global in collaborazione con adv, condividendo timing e output finale.



Enel - PlayEnergy

Comunicazione Italia – sito homepage



[FAQ](#)

[REGOLAMENTO](#)

[ACCEDI](#)

[REGISTRATI](#)

QUANTO NE SAI DI ECONOMIA CIRCOLARE?

Mettiti alla prova con PlayEnergy e scopri come
vincere fantastici premi!

[ISCRIVITI](#)

PlayEnergy 2020

Brand Awareness – Lead Generation



Campagna digital teasing Campus Party (13 – 28 febbraio)

TARGET ADULTI



TARGET RAGAZZI

PlayEnergy 2020

Brand Awareness – Lead Generation



Fase iscrizioni - attività recall ENEL (3 marzo – 7 novembre)



FACEBOOK



TWITTER

LINKEDIN



PlayEnergy 2020

Brand Awareness – Lead Generation



Campagna digital awareness - Iscrizioni



LINKEDIN



FACEBOOK

PlayEnergy 2020

Brand Awareness – Lead Generation



Campagna recall – google ads e social



A decorative graphic on the left side of the slide features a white vertical rectangle and a green-to-blue gradient shape that curves around the text.

Enel - PlayEnergy Comunicazione Italia

Mission

1. Economia circolare
2. riciclo dei rifiuti
3. prodotto come servizio
4. utilizzo consapevole dell'energia

Questionario sull'economia circolare

Dieci semplici domande per stimolare la curiosità dei partecipanti e sondare le competenze di base delle squadre sui temi dell'economia circolare.

Per economia circolare si potrebbe intendere:

- Lo scambio di denaro tra persone
- Il modello di ciclico della natura, dove nessuna risorsa viene sprecata. I prodotti di oggi potrebbero diventare le risorse future, se infatti venissero progettati per essere riutilizzati, restituiti ai produttori in ottica di un riciclo o di un riutilizzo.
- Un sistema per migliorare la viabilità delle auto nel traffico
- I viaggi delle persone in giro per il mondo.

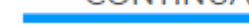
Cosa significa produrre un prodotto utilizzando input circolari?

- Estrarre sempre nuovi materiali da utilizzare per i nuovi prodotti
- Far circolare velocemente i prodotti verso i negozi
- Utilizzare materiali rinnovabili o provenienti da precedenti cicli di vita (riuso o riciclo) ed energia rinnovabile
- Utilizzare carbone come fonte di energia per la produzione

Come è possibile allungare la vita utile di un prodotto? Per esempio fare in modo che il tuo cellulare o giocattolo duri più a lungo?

- Sostituendolo prima possibile con un nuovo prodotto
- Usando il prodotto meno possibile
- Utilizzando imballaggi di plastica
- Progettando prodotti facilmente riparabili e migliorandone la manutenzione

CONTINUA



Mission 1: sei attività sull'economia circolare

1

Guarda il video sull'economia circolare e vediamo se hai capito. **Qui si imparano i 5 pilastri dell'economia circolare**

2

Crea uno storytelling a fumetti sui progressi compiuti in questo settore. **Lo scopo è comprendere i vantaggi dell'economia circolare.**

3

Crea un altro storytelling a fumetti sui problemi ancora irrisolti. **Lo scopo è imparare cosa rimane da fare per raggiungere un'economia circolare.**

4

Crea un video con la sequenza delle attività 2 e 3. Aggiungi una colonna sonora. **L'obiettivo è confrontare cosa abbiamo già fatto e cosa possiamo ancora fare per migliorare il pianeta.**

5

Scrivi un copione del film che recitereste come se foste voi gli attori del punto 4, senza rendere riconoscibili i volti degli attori minorenni.

6

Gira il film del copione precedente recitando assieme a tutti i membri della squadra: ognuno la sua parte. **L'obiettivo è imparare ad esprimersi con parole proprie.**

MISSION 2

Quattro attività sul riciclo dei rifiuti



1

Guarda il video sul riciclo degli elettrodomestici e poi crea una foto del team a fumetti per spiegare come avviene il riciclo a fine vita.
L'obiettivo è imparare le basi del riciclo dei rifiuti.

2

Guarda il video sui pannelli fotovoltaici e crea un video che spiega come si riciclano tutti i loro componenti. Lo scopo è comprendere i metodi e l'utilità di una raccolta differenziata.

3

Guarda come è fatta un'infografica e creane una sul riciclo dei pannelli fotovoltaici esausti.
L'obiettivo è imparare come vengono rimessi in circolo, attraverso il loro utilizzo, i materiali che compongono il pannello fotovoltaico.

4

Rendi "parlante" l'infografica del punto 3. Crea una voce narrante mentre muovi la telecamera.
Lo scopo è imparare a spiegare a voce, correttamente, il tema del riciclo dei rifiuti.

Condividere per ridurre il consumo

La mobilità elettrica come fulcro della sharing economy.

La terza sfida creativa

Con i ragazzi italiani parliamo di mobilità elettrica. Dopo un'analisi iniziale delle fonti, dovranno cimentarsi nella progettazione di una nuova infrastruttura di ricarica dei veicoli elettrici. La sfida richiede, a partire dall'infrastruttura esistente, di espanderla e giustificare le scelte fatte.

Occorre poi, per il target 11-14 anni, affrontare e smentire le fake news sulle auto elettriche. Attraverso dei video in botta e risposta i ragazzi, sempre a volto coperto, spiegheranno qual è la verità e perché il futuro è elettrico.

Infine i ragazzi della fascia 15-18 anni realizzeranno un proprio sito-web, come se fossero un brand automotive elettrico. Sfruttando le informazioni fornite loro, useranno il sito per convincere i propri clienti a passare alla mobilità elettrica.

Cosa ci aspettiamo che i ragazzi imparino

I ragazzi capiranno che lo sviluppo della mobilità elettrica è possibile. E si può fare facilmente a partire dalle infrastrutture di ricarica già presenti, se si usa l'intelligenza e si curano i dettagli. Poi mostreranno a tutti che non solo è possibile, ma è anche conveniente e ambientalmente sostenibile.



PlayEnergy 2020

Mission 4: utilizzo consapevole dell'energia



L'utilizzo consapevole dell'energia



Comprendere l'impatto dell'energia nella vita di tutti i giorni

La quarta sfida creativa

Partendo da una serie di documenti multimediali, la sfida consiste nel ripensare l'energia attraverso l'immaginazione di piccoli gesti quotidiani che potrebbero migliorarne l'uso. Più che a semplici miglioramenti, ai ragazzi più grandi verrà richiesto di pensare a veri e propri modi alternativi agli attuali per gestire il consumo energetico.

Cosa ci aspettiamo che i ragazzi imparino

I ragazzi impareranno che energia è molto più di quello che può sembrare all'inizio. Che l'energia si nasconde finanche nel più piccolo gesto, dallo studiare al cucinare, dallo spostarsi al divertirsi, e che quindi occorre usarla in modo intelligente. Ma che ci sono anche nuove possibilità di produrla meglio.



Thank you

