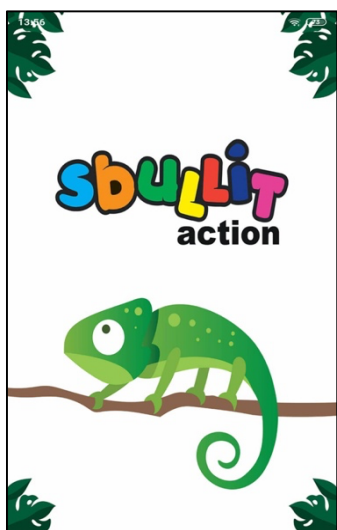


## L'APPLICAZIONE PER SMARTPHONE PROGETTATA PER I RAGAZZI CONTRO IL FENOMENO DEL BULLISMO: SBULLIT ACTION

Il 16 gennaio 2020 a Pesaro nelle Marche è stata presentata ufficialmente **Sbullit Action**, l'App creata da **Fondazione Vento** e da **Digital Ideators** per supportare i giovani e offrire reali stimoli positivi e di aiuto. Dopo una fase iniziale di test sul territorio di Pesaro/Fano nelle Marche, da gennaio 2020 è operativa in tutta Italia.

**Sbullit Action** è un progetto unico nel suo genere che vede impegnati nel sociale artisti, sportivi, enti, imprenditori, associazioni e fondazioni, tutti uniti nell'intento di offrire ai giovani un futuro migliore, una collaborazione tra gli attori primari dell'economia, del sociale, della politica, del mondo imprenditoriale, oltre ad una stretta collaborazione con l'ambiente accademico, le scuole primarie e secondarie, gli istituti d'arte e le università.



Sbullit Action si concretizza in un'App accattivante e di facile utilizzo da parte di tutti che ha come obiettivo quello di sensibilizzare i ragazzi ad un uso corretto, utile e alternativo dello smartphone, veicolando anche tematiche connesse all'educazione civica. Obiettivo principale dell'App è quello di dare ai singoli ragazzi iscritti informazioni e approfondimenti tramite il gioco, ma anche di creare dei coinvolgimenti reali tramite la formazione di squadre. Tutte le attività proposte nell'App potranno poi essere condivise come esperienza nei più noti social, coinvolgendo così sempre più ragazzi dando loro modo di confrontarsi in una competizione positiva. Questo concetto di aggregazione e di confronto è la parte fondamentale di **Sbullit Action** che vuole supportare, prevenire e curare le difficoltà che incontrano i ragazzi nell'età adolescenziale. L'App offre anche la possibilità di entrare in una pagina "contatti di aiuto" nella quale sono inseriti i numeri telefonici da chiamare per segnalare abusi o

violenza psicologica.

**Sbullit Action**, dopo un primo rodaggio locale nella zona di Pesaro/Fano, è operativa a livello nazionale da gennaio 2020.

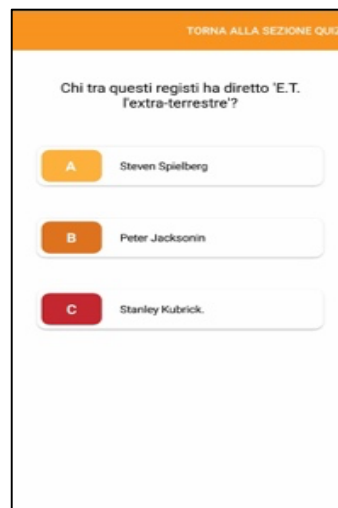


# FONDAZIONE VENTO



## DESCRIZIONE DELL'APP

L'App ha una struttura moderna ed accattivante grazie ad una grafica intuitiva e curata, così da semplificarne l'utilizzo. Accedendo all'App ci si troverà subito in contatto con il portale e con un semplice tap si potrà entrare nell'area tematica che più interessa.



## QUIZ

Questa sezione si sviluppa in più schermate che propongono una serie di domande, suddivise in tre livelli di difficoltà con obiettivi premio.

In caso di risposta corretta l'App reindirizzerà automaticamente il giocatore alla domanda successiva; in caso di risposta errata verrà visualizzata una pagina contenente le informazioni e gli approfondimenti relativi alla domanda oggetto d'errore.

Alla conclusione del Quiz il giocatore

riceverà anche una "gratification digitale" che potrà essere condivisa sui principali canali social!

## PERCORSI A PREMI

Questa sezione si presenta ai ragazzi con la metrica della Caccia al tesoro.

Grazie a questo metodo di coinvolgimento le squadre potranno selezionare il percorso più vicino a loro. Per iniziare il gioco di squadra basterà premere il pulsante "Inizia GIOCO".

Iniziato il gioco, si potrà prendere visione del primo indovinello e, guidati dall'App, recarsi nell'area in cui trovare la risposta. Anche qui, alla conclusione dell'intero percorso, la squadra riceverà un punteggio ed avrà la possibilità di pubblicare il risultato sui principali canali social.





# FONDAZIONE VENTO



## AREA CREATIVA

La sezione Creativity è un vero e proprio social pensato per favorire il contatto tra ragazzi interessati ai linguaggi artistici contemporanei. I ragazzi possono partecipare singolarmente ma anche in gruppo, con amici o attraverso lavori in classe. Vengono proposti temi attraverso la pubblicazione di foto, musiche, testi, piccoli video allo scopo di stimolare la produzione di contenuti “complementari”. Così la stessa poesia può diventare una canzone o un testo rap se il contributo viene da un ragazzo che fa musica, ma, se interviene un giovane a cui piace scattare foto, può essere anche il commento a una fotografia. Quest’ultima a sua volta potrebbe stimolare un racconto o una musica e questa un video e viceversa, senza uno schema preciso, come un grande laboratorio di linguaggi.

Mensilmente verranno assegnati dei premi in base ai like ricevuti dalle opere e in base ai voti di una giuria, che inizialmente sarà composta da membri dell’organizzazione e poi sarà sostituita dalle classi che ne faranno esplicita richiesta.

Il sistema di accesso ai premi, unito alla semplicità di utilizzo dell’App, serve a stimolare ulteriormente coloro che non avrebbero mai pensato di scrivere, fare musica, video o fotografie. In definitiva, l’App è un modo divertente per mettersi in gioco, per condividere le parti più intime di sé stessi, per cercare sensibilità affini, per discutere con gli amici e i compagni di classe di tematiche e contenuti condivisi, per costruire insieme un’idea contemporanea di bellezza, ma soprattutto è un modo social per conoscersi come mai prima d’ora!

## AREA SOCIAL

In questa sezione sarà possibile condividere la propria esperienza con foto e video. Questi saranno visibili agli altri utenti, i quali potranno commentare, mettere like e condividere sui principali social network. Questo spazio si propone l’obiettivo di creare un canale di aggregazione per ragazzi di tutte le età, i quali potranno confrontarsi sulle tematiche più coinvolgenti della vita adolescenziale.

L’app funge dunque da social network circoscritto alla provincia nella quale il ragazzo vive. Trattandosi di un’App geolocalizzata, i giovani potranno stringere legami con tutti i coetanei della provincia e condividere le loro esperienze, favorendo in questo modo la conoscenza e l’interazione tra di essi, creando così gruppi reali.

Il filtro sui contenuti renderà questo spazio sempre disteso e piacevole allontanando contenuti violenti, offensivi, razzisti, intolleranti, irrispettosi e spam.



## AREA SPORT

L’area dedicata allo Sport è uno spazio in cui, con un semplice post o una foto, i ragazzi possono



raccontare e scambiare le proprie esperienze, le conquiste e i risultati raggiunti, gli stati d'animo legati alle proprie prestazioni, sconfitte o vittorie che siano, creando storie della propria squadra, come farebbero con un diario, con un album di foto o con video.

Le sfide saranno delle partite tra singoli giocatori o tra squadre, si potrà partecipare anche in piccoli gruppi, sviluppare attività con la propria classe o con i compagni della propria società sportiva. Come nell'area creativa, si potrà collaborare proponendo temi e attività attraverso la pubblicazione di foto, piccoli video e testi, allo scopo di stimolare la produzione di contenuti "complementari". Le testimonianze faranno emergere gli aspetti della vita dei giovani che nello sport spesso trovano la motivazione per affrontare meglio le proprie giornate.

La sezione Sport è collegata alle altre aree affinché la creatività, la musica, le canzoni o i testi possano contribuire allo sviluppo sano delle nuove generazioni e possano essere motivo di crescita come in un grande laboratorio multidisciplinare.

Chi pratica già uno sport potrà mettersi in gioco partendo dalla sua disciplina, potrà cercare affinità, discutere con amici e compagni di classe e, sempre all'interno dell'App, potrà anche conoscere chi condivide le stesse passioni o chi ne ha diverse.

Il giocatore potrà disegnare la propria maglia o divisa, potrà produrla e stamparla per sé o per tutta la sua squadra di gioco, con apposita autorizzazione.

È prevista l'assegnazione di premi per i giocatori e ne saranno assegnati altri periodicamente in seguito ad un'estrazione a sorte tra tutti gli iscritti.

## CONTATTI DI AIUTO

Tramite un semplice tap si potrà entrare in contatto sia con la Fondazione Vento, sia con un numero appositamente dedicato ai ragazzi che subiscono violenza fisica o psicologica.

L'App è scaricabile gratuitamente in tutte le sue funzioni su Google Play Store e App Store: l'obiettivo è quello di dare, attraverso il gioco, una maggiore autostima ai partecipanti e trasmettere un modello di comportamento etico nei confronti dei coetanei.



Per ulteriori informazioni:  
Ufficio stampa



Dir. Gen. e Resp. Serv. Clienti: Patrizia Fabretti p.fabretti@bluwom-milano.com  
Resp. Cliente: Valentina Riva v.riva@bluwom-milano.com  
20123 Milano - Via Sant'Agnesa, 14 - tel 02 87384640