

Con Spillover si scopre la passione per la scienza

Quello attuale è un mondo immerso nella scienza, nonostante questo però, secondo i dati della Commissione Europea, il 59,5% della popolazione la considera "astrusa e poco interessante" e il 49,6% dei giovani tra i 15 e i 25 anni crede che la scienza sia "assolutamente noiosa".

Si prevede, inoltre, che questo disinteresse produrrà nei prossimi 6 anni 2,8 milioni di posti di lavoro vacanti nel settore, con un'inevitabile diminuzione delle scoperte scientifiche utili all'umanità e un conseguente rallentamento del progresso.

Per arginare questa tendenza è necessario dialogare con le giovani generazioni, appassionandole alla scienza. Per farlo Spillover ha sviluppato un'innovativa serie di videogiochi in formato app. La prima di queste applicazioni si chiama "[The Agency – Operazione: Vanishing Lady](#)" (disponibile su Apple Store a 3,59 euro).

È un avvincente spy-game, per ragazzi e ragazze dagli otto anni in su, che invita il giocatore a calarsi nei panni d'investigatore al servizio degli scienziati di The Agency, un'importante organizzazione segreta che mette in contatto i migliori scienziati del mondo per contrastare l'azione malvagia degli Agenti dell'Ombra, che vogliono distruggere il pianeta con inquinamento, rifiuti, gas nocivi e ogni genere di fattore maligno.

La missione assegnata nella prima app Spillover è salvare la Statua della Libertà ("the Lady" per i newyorkesi) dagli Agenti dell'Ombra che vogliono farla sparire.

All'inizio del gioco il nuovo Agente prima di tutto si troverà davanti a una mappa virtuale e dovrà iniziare il suo viaggio attraverso le città indicate dal tutor (Charlie) per trovare i tre indizi utili a sbloccare ciascuno dei tre livelli che lo porteranno al compimento della missione.

In ogni livello, però, si dovrà scovare lo scienziato che potrà aiutare il giocatore a raggiungere la meta finale entrando nel suo laboratorio segreto dove uno speciale computer – SIG – condurrà i giovani giocatori attraverso terreni di coltura, batteri e genetica molecolare.

Il Dr. Jay, la Dr.ssa Wu e il Dr. Lunwaba sono i veri detentori della soluzione del gioco: un batterio potenziato in grado di fermare l'erosione della Statua della Libertà ad opera dagli Agenti dell'Ombra...

Per sviluppare lo storyboard, Spillover ha collaborato con Micro4You, uno spinoff dell'Università degli Studi di Milano che ha effettivamente individuato un batterio la cui azione è in grado di pulire i monumenti dall'inquinamento (una delle principali armi degli Agenti Ombra).

Il percorso verso la meta però è pieno di ostacoli e di sorprese e a ogni "Point of Interest" selezionato sulle mappe può corrispondere un "bonus game" che permette di procedere o di vincere badge da collezionare, ma anche un "malus game" che può bloccare il giocatore in balia degli Agenti dell'Ombra. Tra i bonus si "nascondono" moltissime curiosità su reali scoperte scientifiche o su elementi chimici della tavola periodica, ma anche idee

creative per realizzare esperimenti home-made alla portata di tutti. I ragazzi attraverso il gioco vengono stimolati a scoprire tutto quello che li circonda e possono anche realizzare esperimenti insoliti e divertenti come estrarre energia elettrica dai limoni, costruire un motore a reazione con una bottiglia di plastica o realizzare un forno solare. I bonus educativi possono anche essere di carattere storico-scientifico e sulle mappe è possibile trovare flag che segnalano dove si trovava Guglielmo Tell quando gli è caduta la famosa mela sulla testa o dove era ubicato il laboratorio del premio Nobel Marie Curie.

Grazie a Spillover i ragazzi impareranno nozioni di chimica, biologia, fisica, robotica e genetica in modo ludico e capiranno che la fisica è divertente, i microbi possono essere utili e che le molecole, come le persone, si trovano simpatiche, antipatiche o indifferenti tra loro..

Ma la missione di Spillover non si ferma ai videogiochi; in realtà questi sono il punto di partenza per dare il via a un metodo d'istruzione informale che diventi, in futuro, complementare ai programmi di scienza scolastici. I contenuti delle applicazioni sono, infatti, frutto di studi di ricercatori e di laboratori, rielaborati in chiave "pop" da autori e illustratori emergenti, in grado di creare storie che comunichino le invenzioni e le scoperte più attuali.

Il progetto Spillover ha già ottenuto importanti attestati di merito per le sue finalità e le innovative modalità di realizzazione; la fondatrice, Selene Biffi, si è recentemente aggiudicata il primo posto nella "Global Impact Competition", vincendo così una borsa di studio – finanziata da Axelera – per partecipare al "Graduate Studies Program di Singularity University", presso il Centro di Ricerca NASA Ames in Silicon Valley (California).



Correlazioni:

- [Le Start Up: idee e progetti](#), di Luigi Ferdinando Giannini
- Il [video](#) sul lavoro di Valeria Carta
- [Le Start Up: incontro con Andrea Pastina](#), di Valeria Carta
- [Start Up: un viaggio di ritorno](#), di Andrea Pastina

- [Start Up: un viaggio di ritorno](#). La video intervista di Linda Giannini ad Andrea Pastina

Selene Biffi