

●

# World Wild Web

## PITCH

Start app your dream



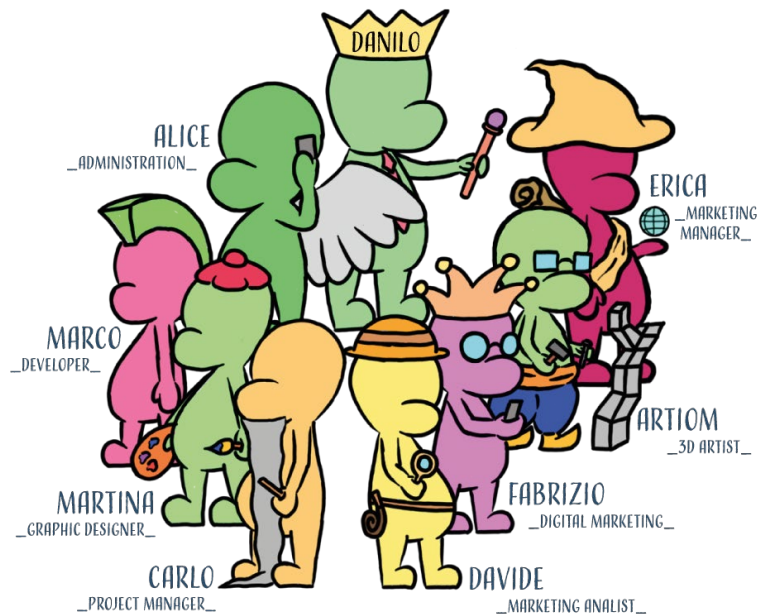
## About us

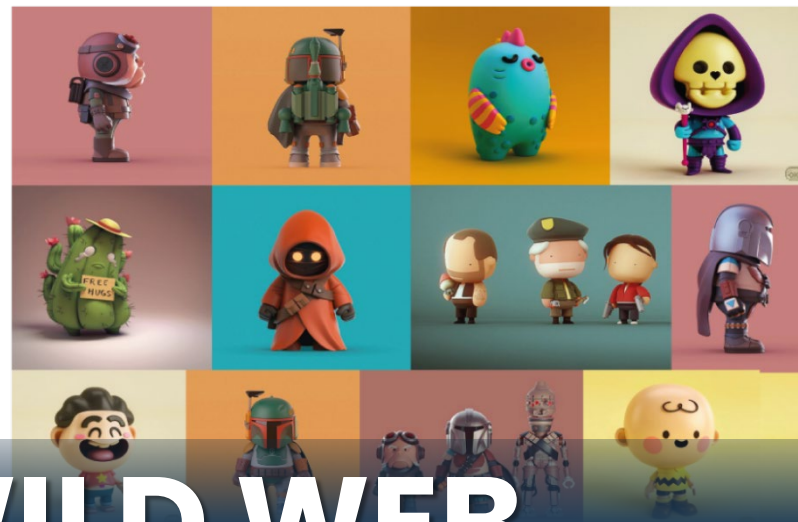
Apprendo è una **Startup innovativa italiana** nata con l'ambizione e l'obiettivo di diventare punto di riferimento e leader di mercato nei settori **Mobile App, Web3 e Gaming**.

Abbiamo un forte focus sulla **Ricerca e Sviluppo** per utilizzare sempre le ultime innovazioni e garantire ai nostri progetti unicità, affidabilità e disruption.

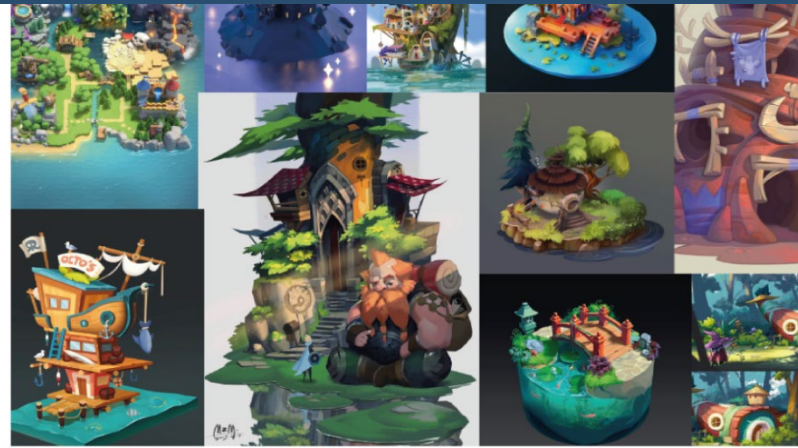
Siamo un gruppo di **professionisti giovani e motivati** in crescita, guidati da una forte passione ed entusiasmo per ciò che facciamo.

# WE MAKE IT HAPPEN!





# WORLD WILD WEB





Sono circa 500mila i predatori sessuali attivi ogni giorno in rete. È l'impressionante dimensione dell'adescamento on-line, anche conosciuto come "grooming on-line", dove **oltre il 50% delle vittime ha un'età compresa tra i 12 e i 15 anni**. Ma le conseguenze psicologiche per le vittime possono essere estremamente rilevanti anche senza che l'approccio on-line si traduca in un



## Bullismo e violenza, un fenomeno in costante crescita tra i giovanissimi

Child grooming. In aumento gli adescamenti online.  
13 Febbraio 2022 | Redazione | adescamento online, child grooming, minori

28 | Padova

### ALLARME ADOLESCENTI

di Elisa Pini

Un allarme che si ripete con regolarità: tra gli adolescenti che vengono vittime di bullismo online, il 50 per cento sono ragazze. Il fenomeno è in costante crescita e si sta diffondendo in modo sempre più aggressivo. In una classe di 12 anni, una ragazza

## Due dodicenni su tre sono vittime di bullismo

## Allarme cyberbullismo nelle scuole Tre casi al giorno tra medie e licei

## Sempre più piccole le vittime del web

Materiali di contenuto sessuale anche a bambini di 7-10 anni. La Polizia Postale: «E gli adescamenti sono spesso opera di altri minori»

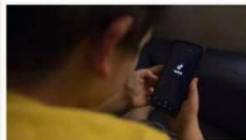
di Rita Neri

Materiali pedopornografici che viaggiano in rete, girando su social vecchi come Whatsapp e Telegram, insiemi più e meno consapevolmente da giovani e giovanissimi. Il fenomeno si chiama sexting, tecnicamente invio e condivisione di messaggi, foto e video a contenuto sessualmente esplicito. E nell'ulti-



Tik Tok: serata online con 630 persone

«Servono genitori veri che sappiano stare dentro la Rete con i figli»



Un giovanissimo apre Tik Tok su uno smartphone

forze dell'ordine. Noi adulti dobbiamo cercare di prevenire, non delegare ad altri salute e benessere psicofisico dei ragazzi. Normative e controlli servono ma non bastano, come aggiunge l'avvocato Maddalena Mangano: «Dobbiamo insegnare ai nostri figli come stare sui social, promuovere educazione digitale e formazione favorendo un cambio culturale».

**ADULTI CERCASI.** Mentre i genitori, insegnanti ed educatori s'inteneriscono sul da farsi per proteggere i minori, educare e camminare insieme nel web, i nativi digitali già dai 6 ai 12 anni sanno scovarsi e utilizzare da soli Tik Tok, Instagram, Telegram, Twitch e Omegle, anche se alcuni richiedono almeno 16 anni per farne parte. Inoltre, sanno trovare su Google o altri motori di ricerca tutto ciò che desiderano.

# Idea

World Wild Web è un **videogioco educativo** pensato per essere sviluppato con il **supporto di psicologi ed educatori** per preparare i **pre-adolescenti** (11-14 anni) all'utilizzo corretto dell'Internet, ed in particolare al riconoscimento di alcuni dei pericoli più presenti.

La morale del gioco si articola su tre vettori: **non fare**, ovvero non assumere comportamenti sbagliati, **non subire**, ovvero riconoscere comportamenti sbagliati e sapersene difendere, ed **aiuta gli altri**, ovvero impara a chiedere e dare aiuto.

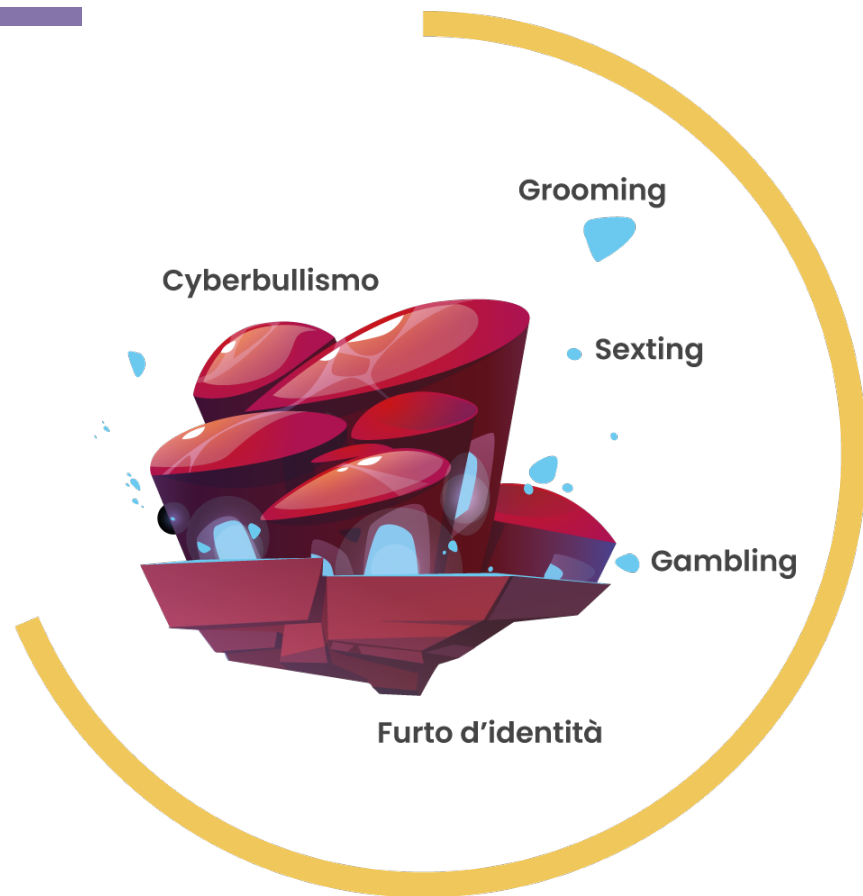


## ● Development: a School Game

Il gioco trasporta il giocatore su una piattaforma al centro di un arcipelago: ognuna delle isole è dedicata ad un tema di grande rilevanza (**cyberbullismo, grooming, sexting, gambling, furto d'identità**, ecc..).

Come un moderno Virgilio, **il docente guida la classe** verso una particolare missione per approfondire la tematica.

WWW viene incontro al mondo degli insegnanti e dei giovani, semplificando il lavoro degli uni e rendendo divertente l'apprendimento per gli altri: **il tutto giocando**.



# Marketing

## MODELLO DI BUSINESS

B2B – Scuole medie



B2C – PC/mobile Store – Steam



## STRATEGIA

ADI – Associazione Docenti Italiani

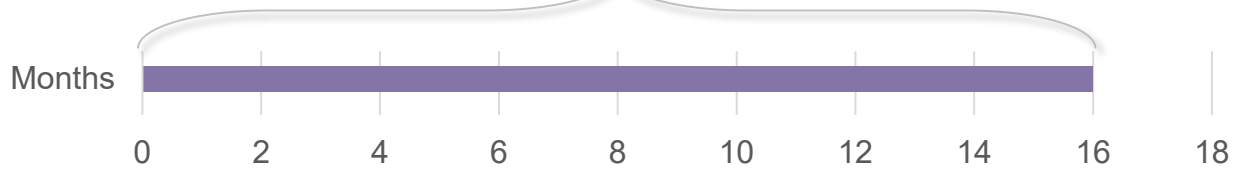
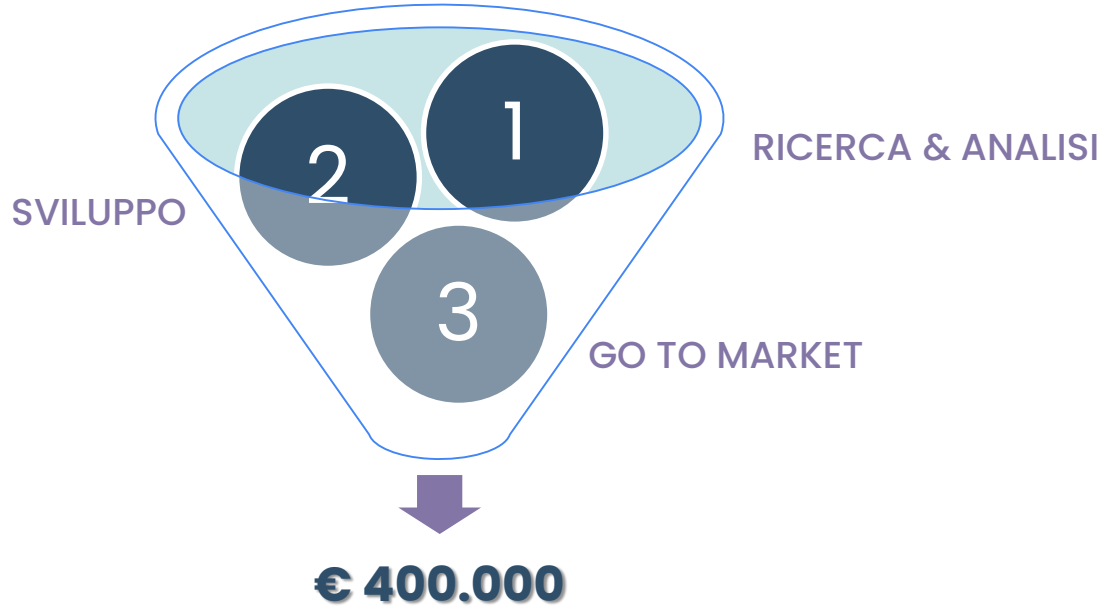
Università – La Sapienza ed Università dell'Aquila

Aziende Partner



## COMPETITORS





# Road Map



**E VOI CI FARESTE  
GIOCARRE  
I VOSTRI FIGLI?**





Thank you!

Apprendo S.r.l.s.

☎ +39 3791592470

✉ [Commerciale@apprendo.tech](mailto:Commerciale@apprendo.tech)

🌐 [www.apprendo.tech](http://www.apprendo.tech)

