



Attività e giochi per le scuole disponibili online

Sono proposti giochi didattici che possono essere utilizzati dopo aver scaricato il materiale dal Virtual Centre (**Rawsiko** e **Ricicloca**) del progetto Raw MatTERS Ambassadors at Schools (RM@Schools), progetto europeo della EIT Raw Materials Academy.

Per poter scaricare il materiale e giocare occorre chiedere l'accesso alla piattaforma moodle:

<https://rmschools.isof.cnr.it/moodle/>

sottoponendo la richiesta di iscrizione ad admin-rmschools@isof.cnr.it

Per **EcoCEO** occorre rivolgersi ai ricercatori referenti per ottenere il materiale.

L'iscrizione è gratuita e l'uso dei giochi libero.

Attività (gioco didattico)

1. #IoGiocoCircolare - EcoCEO: Capire l'economia giocando
2. RAWsiko: a caccia di materie prime
3. RICICLoca



#IoGiocoCircolare

1. ecoCEO: Capire l'economia giocando



REFERENTI:

Armida Torreggiani, Alberto Zanelli,
Lorenzo Forini ed Emilia Benvenuti

DESTINATARI:

Scuole secondarie di II grado



Progetto europeo SmartPlaCE@schools (Serious game Platform for education on Circular Economy in highschoools – finanziato dall' EIT Raw Materials
Sito web: <https://eitrawmaterials.eu/course/smartplaceschools/>

TEMATICHE: ECONOMIA CIRCOLARE, RISORSE, SVILUPPO SOSTENIBILE

SINTESI

L' economia attuale è in gran parte lineare: si estraggono materie prime come petrolio, minerali e metalli e le si utilizza per realizzare prodotti che vengono buttati dopo l' uso. Questo approccio – che ha un costo elevato dal punto di vista economico, sociale e ambientale – può essere sostituito dall' economia circolare, in cui prodotti, componenti e materiali sono progettati per il riuso e il riutilizzo. In EcoCEO (Chief Executive Officer) i giocatori (gli studenti) devono gestire un 'azienda che produce articoli elettronici, prendendo decisioni sulla gestione delle risorse, sui processi di produzione e sui modelli economici da applicare. Lo scopo del gioco è mostrare il differente impatto che hanno strategie aziendali lineari e circolari sulle prestazioni di un ' azienda e insegnare agli studenti l'importanza di strategie come il riciclo e l' utilizzo di sistemi di recupero, di riutilizzo, di riparazione e la fornitura di servizi (es. noleggio).

Il materiale per giocare (carte e tabellone) si può scaricare dal sito: <https://ecoceo.vito.be/en>

Alberto Zanelli - email: alberto.zanelli@isof.cnr.it

Lorenzo Forini – email: lofo1993@gmail.com

Armida Torreggiani – email: armida.torreggiani@isof.cnr.it

Emilia Benvenuti -email: ebenvenuti@bo.ismnr.it

#GiocoDidattico

2. RAWsiko: a caccia di materie prime



Alberto Zanelli, Lorenzo Forini,
Eleonora Polo e Armida Torreggiani

DESTINATARI:

Scuole secondarie di II grado



Progetto Europeo Raw MatTERS Ambassadors at Schools (RM@Schools)

Sito web: <http://rmschools.eu>

TEMATICHE: MATERIE PRIME CRITICHE, SITUAZIONE GEOPOLITICA, APPLICAZIONI DEI MATERIALI NELLE TECNOLOGIE, RAEE

SINTESI

Gioco realizzato sulla scia del famoso gioco di società Risiko. L'obiettivo è aumentare l'attenzione dei ragazzi su un problema troppo spesso sottostimato: in un futuro non troppo lontano le forniture di alcuni metalli o minerali, che sono risorse non-rinnovabili, finiranno. Molti di questi metalli sono però fondamentali per la realizzazione di strumenti elettrici ed elettronici, molti dei quali fanno parte della nostra vita di tutti i giorni e che troppo presto diventano scarti (RAEE). Giocando a Rawsiko gli studenti aumenteranno la loro consapevolezza sull'uso delle risorse del pianeta e su come sono fatte le cose che ci circondano.

Il gioco si può scaricare dal sito: <https://rmschools.isof.cnr.it/moodle>

Alberto Zanelli - email: alberto.zanelli@isof.cnr.it

Lorenzo Forini - email: lofo1993@gmail.com

Armida Torreggiani - email: armida.torreggiani@isof.cnr.it

#GiocoDidattico

3. RICICLoca



Eleonora Polo, Alberto Zanelli,
Lorenzo Forini e Armida Torreggiani

DESTINATARI:

Scuole primarie e secondarie di I
grado



Progetto Europeo Raw MatTERS Ambassadors at Schools (RM@Schools)

Sito web: <http://rmschools.eu>

TEMATICHE: RICLICO, RACCOLTA, DIFFERENZIATA, AMBIENTE, SVILUPPO SOSTENIBILE

SINTESI

I nostri rifiuti sono autentiche risorse, anche in una società dove la cultura dominante ci rende insensibili agli sprechi e ci spinge a scartare o rifiutare ciò che non è di tendenza. E' quindi importante insegnare ai bambini come fare la raccolta differenziata. Ricicloca è un gioco realizzato sul modello del gioco dell'oca dove però per vincere bisogna sapere come differenziare i rifiuti e superare delle miniprove.

Il gioco si può scaricare dal sito: <https://rmschools.isof.cnr.it/moodle>

Eleonora Polo – email: tr3@unife.it

Alberto Zanelli - email: alberto.zanelli@isof.cnr.it

Lorenzo Forini – email: lofo1993@gmail.com

Armida Torreggiani – email: armida.torreggiani@isof.cnr.it

