

#loGiocoCircolare

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.ismn.cnr.it