

IL PROGETTO "ENERGIA IN GIOCO". PRESENTAZIONE

Il Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori è da anni attivamente impegnato nella promozione della cultura ambientale attraverso campagne di comunicazione e sensibilizzazione.

In particolar modo, il CDCNPA ha scelto di **investire in modo sempre più strutturato nella comunicazione educativa rivolta alle scuole**, riconoscendo il ruolo cruciale delle giovani generazioni in qualità di soggetti protagonisti nella transizione ecologica. In questo contesto, il consorzio intende sviluppare materiali didattici e attività formative destinati a studenti e insegnanti, con l'obiettivo di rendere comprensibili e concreti i concetti legati alla raccolta differenziata delle batterie.

L'approccio adottato è quello di **unire contenuti informativi semplici con linguaggi vicini ai giovani**, utilizzando strumenti digitali e dinamiche ludiche per stimolare la loro partecipazione attiva, consapevoli che il coinvolgimento diretto dei giovani è essenziale per facilitare il raggiungimento degli obiettivi di raccolta sempre più sfidanti fissati a livello europeo da qui ai prossimi anni.

I dati nazionali relativi alla raccolta delle batterie indicano che negli ultimi anni si è verificato un rallentamento preoccupante, con difficoltà nel raggiungere i target di raccolta europei: del 45% entro il 2025 e del 73% entro il 2031.

Per far fronte a questa sfida, il CDCNPA ha quindi deciso di ideare il **nuovo progetto "Energia in Gioco"** finalizzato a **promuovere con un approccio innovativo e al tempo stesso divertente comportamenti sostenibili a partire dalle nuove generazioni**. Ma soprattutto questa iniziativa, la prima a coinvolgere in maniera trasversale e a livello nazionale le nuove generazioni, ambisce a incentivare la raccolta di questi particolari rifiuti così da favorire il raggiungimento dei target europei.

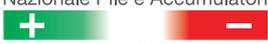
Obiettivi del progetto

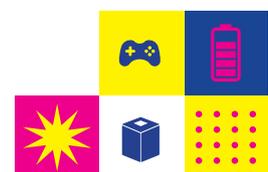
L'iniziativa **"Energia in gioco"**, che prenderà il via in occasione del nuovo anno scolastico 2025/2026, è pensata per **gli alunni delle scuole di primo e secondo grado** e si propone di:

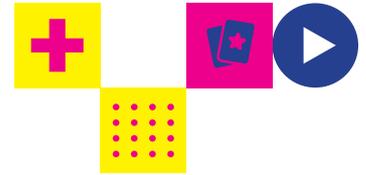
- sensibilizzare i più giovani sull'importanza della raccolta differenziata delle batterie portatili;
- rendere l'apprendimento su tematiche ambientali un'esperienza attiva, ludica e memorabile;
- estendere il messaggio educativo al contesto familiare e comunitario;
- accrescere il tasso di raccolta, stimolando la partecipazione diretta degli studenti e delle loro famiglie.

**Energia
in gioco**

Progetto
realizzato da

Centro di Coordinamento
Nazionale Pile e Accumulatori

CDCNPA





Un progetto in tre fasi

L'attuazione del progetto è strutturata in tre fasi:

Fase 1 – Educazione e diffusione (da ottobre 2025)

Verranno resi disponibili online materiali didattici per docenti e studenti, quaderni tematici e schede operative. Parallelamente sarà lanciata una **campagna digital**, con l'obiettivo di far conoscere l'iniziativa in modo capillare.

Fase 2 – Concorso scolastico (fine 2025 - inizio 2026)

Verrà avviato un concorso tra le scuole che premierà la quantità di batterie portatili effettivamente raccolte.

Fase 3 – Premiazioni scuole ed evento finale (maggio – giugno 2026).

"MechaSmash". Un'esperienza educativa ludica e interattiva

Elemento distintivo del progetto "Energia in gioco" è il **videogioco** "MechaSmash", ideato per coinvolgere gli studenti in un'esperienza educativa interattiva. Si tratta di un **card game multiplayer**, dedicato al tema della raccolta e riciclaggio delle batterie portatili. Si ispira al mondo dei robot artigianali e trasforma la raccolta delle batterie in una missione divertente e collaborativa. I giocatori si sfidano in un torneo di robot artigianali che vengono alimentati e ricostruiti rispondendo a quiz sulla raccolta e il riciclo, partecipando a sfide strategiche e guadagnando energia reale conferendo batterie scariche nei punti di raccolta sul territorio.

"MechaSmash" è stato sviluppato con alcuni **obiettivi educativi** molto chiari:

- fornire uno strumento didattico innovativo a supporto dei docenti e integrativo alle lezioni;
- promuovere il coinvolgimento attivo e personale degli studenti, stimolandone la curiosità sulle tematiche ambientali legate al mondo delle batterie scariche;
- incoraggiare comportamenti ecologici attraverso il gioco, favorendo al tempo stesso la collaborazione e il lavoro di gruppo.

Il gioco è ottimizzato sia per l'utilizzo in classe (con LIM) sia per applicazioni in dispositivi mobili così da coinvolgere anche le famiglie nella realizzazione degli obiettivi del progetto. Una parte del gioco si trasforma inoltre in "**caccia al tesoro**" interattiva: i giocatori sono invitati a scoprire i punti di raccolta nel proprio territorio e a consegnare le proprie batterie esauste, così da rendere la sostenibilità un'esperienza concreta e condivisa.

