

IL CDCNPA LANCIA IL PROGETTO ENERGIA IN GIOCO: EDUCAZIONE AMBIENTALE E GAMIFICATION PER PROMUOVERE LA RACCOLTA DELLE BATTERIE PORTATILI

Presentata oggi presso il Ministero dell'Istruzione e del Merito l'iniziativa per le scuole ideata dal Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori per contribuire a sensibilizzare le nuove generazioni alla sostenibilità e alla responsabilità ambientale, e renderli protagonisti attivi nella raccolta dei rifiuti di batterie portatili esauste

Roma, 29 maggio 2025 – È stato presentato questa mattina presso la Sala Aldo Moro del Ministero dell'Istruzione e del Merito a Roma **'Energia in gioco'**, innovativo progetto di educazione ambientale e gamification realizzato dal Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori (CDCNPA) per sensibilizzare le nuove generazioni sull'importanza del corretto avviamento a recupero delle batterie portatili esauste.

L'iniziativa nasce per volontà del consorzio che coordina l'attività dei sistemi collettivi e individuali dei produttori di batterie immessi sul mercato nazionale. **Rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria**, il progetto **'Energia in gioco'** prenderà il via con l'anno scolastico 2025-2026 con l'obiettivo di **favorire una cultura diffusa della sostenibilità ambientale, contribuendo al miglioramento delle pratiche di raccolta delle batterie portatili in tutta Italia.**

Le ragioni dell'iniziativa

Nonostante i progressi degli ultimi anni, l'Italia è ancora lontana dal raggiungimento degli obiettivi europei di raccolta delle batterie portatili esauste. I recenti dati del CDCNPA rilevano, infatti, che nel 2024 nel nostro Paese sono stati raccolti poco più di 10 milioni di kg di rifiuti di batterie portatili. Rispetto al 2023 si tratta di un risultato in crescita del 10,5% che fa salire il tasso di raccolta al 36,47%, quasi sei punti in più rispetto al 30,66% registrato lo scorso anno. Ottime performance, tuttavia non sufficienti per raggiungere il target del 45% previsto dall'UE per il 2025 e che salirà al 73% nel 2031.

Per colmare questo divario, il CDCNPA ha deciso di investire in un canale di comunicazione diretto con le scuole, riconoscendo **nell'educazione dei più giovani uno strumento strategico** per generare cambiamenti duraturi nei comportamenti e in termini di consapevolezza ambientale.

Va in questa direzione, la scelta da parte del consorzio di **volere al proprio fianco** nella presentazione del progetto "Energia in gioco" il **Ministero dell'Istruzione e del Merito**, nella persona del sottosegretario di Stato, Paola Frassinetti, e del **Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza Energetica**, presente con Carlo Zaghi, direttore generale della DG Sostenibilità dei Prodotti e dei Consumi.

"Il progetto Energia in gioco si inserisce in modo coerente nel percorso di innovazione e digitalizzazione che il Ministero dell'Istruzione e del Merito sta portando avanti nelle scuole italiane" ha dichiarato **Paola Frassinetti, sottosegretario di Stato del MIM**. *"Utilizzare*

anche strumenti digitali per veicolare messaggi educativi significa parlare il linguaggio delle nuove generazioni, rendendo l'apprendimento più efficace e coinvolgente. In questo caso, i temi della sostenibilità ambientale e della responsabilità civica vengono affrontati in modo interattivo, stimolando negli studenti comportamenti virtuosi e consapevoli".

"Il progetto Energia in gioco promosso dal Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori è un'iniziativa particolarmente virtuosa. In un contesto in cui il raggiungimento degli obiettivi europei di raccolta delle batterie portatili è ancora lontano, è fondamentale investire nella formazione delle nuove generazioni" ha affermato **Carlo Zaghi, direttore generale della DG Sostenibilità dei Prodotti e dei Consumi del Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza Energetica**. *"Parlare ai più giovani significa seminare consapevolezza, responsabilità e senso civico, fattori indispensabili per affrontare le sfide ambientali del nostro tempo. È anche grazie a progetti come questo che potremo costruire un futuro più sostenibile per tutti".*

Come si sviluppa il progetto

Il progetto "Energia in gioco" si articola in tre fasi principali: a partire da ottobre 2025 saranno resi disponibili online a livello nazionale il materiale e i contenuti didattici per alunni e insegnanti ideati nell'ambito del progetto. Il progetto sarà supportato da una campagna digital. Tra la fine dell'anno e l'inizio del 2026, le scuole coinvolte parteciperanno a una sfida che premierà le quantità raccolte di pile esauste. L'iniziativa si concluderà infine tra maggio e giugno con le premiazioni e un evento conclusivo.

MechaSmash, per diventare protagonisti attivi nella cura dell'ambiente

Elemento distintivo dell'iniziativa è il videogioco MechaSmash, proposto nella forma di card game multiplayer. L'applicazione digitale è stata ideata per il CDCNPA da Whitesock, studio di sviluppo applied games, che questa mattina lo ha presentato in anteprima nel corso della conferenza stampa.

Il gioco, ideato per essere utilizzato sia in classe sia a casa, è dedicato al tema della raccolta e riciclaggio delle pile esauste, e introduce in modo interattivo e stimolante i concetti di economia circolare, gestione sostenibile delle risorse e comportamenti virtuosi.

Una funzione originale del gioco è la modalità "caccia al tesoro", che invita i ragazzi a cercare veri punti di raccolta nel proprio quartiere e a conferire le loro batterie esauste per aumentare i punti nel gioco, trasformando così la realtà in un'estensione del gioco e favorendo il coinvolgimento delle famiglie e delle comunità locali. In questo modo giovani e giovanissimi diventano protagonisti attivi nella cura e dell'ambiente.

Nel suo complesso, il progetto "Energia in Gioco" si propone come strumento educativo innovativo e coinvolgente, in grado di trasmettere i valori legati alla sostenibilità e alla responsabilità ambientale, anche al di fuori del contesto scolastico. Intende inoltre contribuire alla formazione di cittadini consapevoli e attivi, oltre che stimolare la raccolta specifica delle pile esauste orientata al raggiungimento degli obiettivi di raccolta europei.



“Con Energia in Gioco il CDCNPA compie un passo importante nella direzione dell’educazione ambientale come leva strategica per il cambiamento. I risultati incoraggianti ottenuti finora nella raccolta delle batterie portatili non possono bastarci: vogliamo fare di più, e vogliamo farlo investendo nelle nuove generazioni” ha sottolineato **Laura Castelli, presidente del CDCNPA**. *“Crediamo fermamente che la sensibilizzazione debba partire dai banchi di scuola e coinvolgere famiglie e comunità. Per questo abbiamo progettato un’iniziativa che coniuga contenuti educativi di qualità con strumenti innovativi, capaci di parlare il linguaggio dei ragazzi e di renderli protagonisti attivi della transizione ecologica. Energia in Gioco è molto più di un progetto didattico: è un invito ad agire, a riflettere, a costruire insieme un futuro in cui sostenibilità e responsabilità ambientale non siano concetti astratti, ma abitudini quotidiane. Siamo orgogliosi di poterlo lanciare oggi con il sostegno delle istituzioni e con l’auspicio che sempre più scuole decidano di prenderne parte”*.

A questo link <https://bit.ly/451XXDX> è possibile accedere alla cartella stampa.

Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori (CDCNPA)

Il CDCNPA è l’organismo istituito ai sensi del D.Lgs. 188/2008 per coordinare l’attività dei sistemi collettivi dei produttori di batterie immessi sul mercato nazionale. Opera per garantire la raccolta differenziata, il corretto trattamento e il recupero dei rifiuti di batterie, promuovendo l’efficienza del sistema nazionale in linea con gli obiettivi ambientali e normativi dell’UE.

Ufficio Stampa Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori
Elena Scandroglio - ufficiostampa@cdcnpa.it - cell. 3397289422