Escape Rooms for Green Entrepreneurship

SEQUENZA PEDAGOGICA

Il viaggio di Martha nell'Economia Circolare



ARGOMENTI PRINCIPALI

Economia circolare | Ecodesign

Destinatari: studenti dai 16 anni in su
Durata: 4 sessioni (circa 45-60 minuti ciascuna)

Introduzione

Molte sfide ambientali, come l'accumulo di rifiuti, l'esaurimento delle risorse e l'inquinamento, affondano le loro radici in modelli economici lineari basati sul principio "prendi-produci-getta". In risposta a ciò, nuovi approcci come l'economia circolare, l'ecodesign e l'imprenditorialità sostenibile propongono modalità alternative di produzione, consumo e creazione di valore.

Questa sequenza pedagogica preparatoria introduce gli studenti ai principi fondamentali del pensiero circolare e della creazione di imprese sostenibili. Li prepara a partecipare all'escape room "Il viaggio di Martha nell'economia circolare", in cui i giocatori seguono il percorso di Martha, scoprendo come il riutilizzo, la riparazione e l'ecodesign possano trasformare sfide ambientali o personali in opportunità di business sostenibili.

Di conseguenza, gli studenti acquisiranno una conoscenza di base dei principi del riutilizzo e dell'imprenditorialità sostenibile, che gli consentirà di collaborare efficacemente durante il gioco.

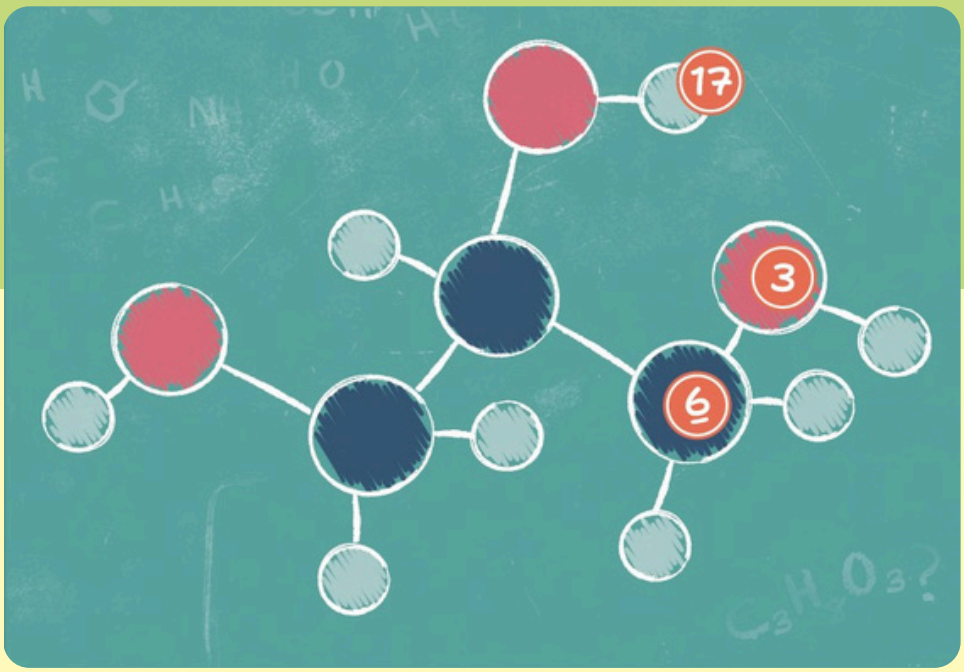
Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Panoramica della sequenza pedagogica

SESSIONE	TEMA	OBIETTIVO PRINCIPALE	METODI PRINCIPALI
1	Principi fondamentali dell'economia circolare	Modelli lineari vs. circolari	Presentazione, discussione, analisi visiva
2	Riutilizzo, riparazione ed ecodesign	Eliminare gli sprechi dalla progettazione	Casi studio, analisi degli oggetti
3	Imprenditorialità sostenibile	Dal problema alla soluzione	Lavoro di gruppo, analisi di scenari
4	modelli di business circolari	Creazione di valore e impatto	Mappatura, dibattito, sintesi



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

SESSIONE 1: Comprendere l'economia circolare

Focus

Introdurre il concetto di economia circolare e metterlo a confronto con il modello economico lineare.

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di:

- Definire l'economia circolare
- Spiegare i limiti dell'economia lineare
- Individuare esempi quotidiani di pratiche circolari

Concetti chiave, definizioni ed esempi

Economia lineare

Un modello economico basato sull'estrazione di risorse, la produzione di beni, il loro consumo e il loro smaltimento come rifiuti.

Esempio concreto: acquistare abiti di fast fashion che vengono indossati poche volte e poi buttati via.

Economia circolare

Un sistema economico concepito per mantenere in uso prodotti, materiali e risorse il più a lungo possibile attraverso il riutilizzo, la riparazione, il ricondizionamento e il riciclo.

Esempi concreti:

- Bottiglie riutilizzabili al posto della plastica monouso.
- Piattaforme di rivendita che prolungano la durata di vita dei prodotti.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

I rifiuti come risorsa

L'idea che i materiali considerati rifiuti possano diventare input per nuovi prodotti o servizi.

Esempio concreto: scarti tessili riutilizzati per produrre materiali isolanti o accessori.

Attività

Introdurre i concetti chiave:

- Brainstorming: "Da dove provengono i rifiuti nella vita di tutti i giorni?"
- Confrontare un ciclo di vita lineare del prodotto con un ciclo di vita circolare.
- Identificare e discutere le pratiche circolari che gli studenti già conoscono

Valutazione

Esercizio di verifica finale: illustrare la differenza tra un'economia lineare e un'economia circolare attraverso un tuo esempio.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

SESSIONE 2: Riutilizzo, riparazione ed ecodesign

Focus

Comprendere come i prodotti possono essere progettati per ridurre gli sprechi e l'impatto ambientale.

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di:

- Definire riutilizzo, riparazione ed ecodesign.
- Individuare le caratteristiche di ecodesign nei prodotti di uso quotidiano
- Spiegare perché le scelte di design sono importanti

Concetti chiave, definizioni ed esempi

Riutilizzo

Riutilizzare un prodotto per lo stesso scopo o per uno nuovo, invece di buttarlo via.

Esempio concreto: barattoli di vetro riutilizzati per conservare alimenti.

Riparazione

Riparare un prodotto rotto per prolungarne la durata.

Esempio concreto: riparare lo schermo di uno smartphone anziché sostituire il telefono.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Ecodesign

Progettare prodotti con un impatto ambientale minimo durante tutto il loro ciclo di vita, dalla produzione al fine vita.

Esempio concreto:

- Mobili modulari riparabili
- Scarpe progettate per essere facilmente smontate e riciclate.

Attività

- Introdurre dei concetti chiave con esempi concreti di prodotti.
- Analisi di oggetti o immagini: identificazione di elementi di riutilizzo, riparazione o ecodesign.
- Breve caso di studio di un prodotto progettato per la durata o la riparazione
- Mini compito di riprogettazione: proporre un miglioramento per rendere un prodotto più circolare

Valutazione

Breve risposta scritta su un cartoncino da mostrare al gruppo: una caratteristica di ecodesign e il suo beneficio ambientale.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

SESSIONE 3: Imprenditorialità sostenibile

Focus

Scoprire come le sfide ambientali o personali possono dare vita a idee imprenditoriali sostenibili.

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di:

- Definire l'imprenditorialità sostenibile
- Individuare i problemi che possono ispirare idee di business circolare
- Comprendere gli obiettivi sociali e ambientali delle imprese sostenibili

Concetti chiave, definizioni ed esempi

Imprenditorialità sostenibile

Creare un'impresa che miri a generare valore economico risolvendo al contempo problemi ambientali o sociali.

Esempio concreto: un'azienda che trasforma gli scarti alimentari in compost o nuovi prodotti alimentari.

Innovazione orientata alla risoluzione dei problemi

Innovazione che parte dall'individuazione di un problema concreto, anziché dalla mera ricerca del profitto.

Esempio concreto: un servizio di riparazione nato in risposta al problema dei rifiuti elettronici.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Triplice risultato finale

Un approccio aziendale che misura il successo attraverso l'impatto ambientale, sociale ed economico.

Esempio concreto: una cooperativa che dà lavoro alla popolazione locale riducendo al contempo gli sprechi.

Attività

- Introduzione dei concetti chiave con esempi concreti tratti dal mondo aziendale.
- Analisi di scenario: abbinare i problemi ambientali alle possibili soluzioni aziendali
- Discussione di gruppo su come il riutilizzo e l'ecodesign possono creare valore.

Valutazione

Condivisione orale: un'idea imprenditoriale sostenibile e il problema che intende risolvere.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

SESSIONE 4: Modelli di business circolari

Focus

Comprendere come le imprese circolari creano valore e prepararsi al gioco.

Risultati di apprendimento

Gli studenti saranno in grado di:

- Identificare i modelli di business circolari di base
- Collegare il riutilizzo e l'ecodesign all'imprenditorialità.
- Applicare i concetti appresi durante l'escape room.

Concetti chiave, definizioni ed esempi

Modello di business circolare

Un modo in cui un'azienda crea valore mantenendo le risorse in circolo.

Esempi concreti:

- Prodotto come servizio (noleggio anziché acquisto)
- Programmi di ritiro e riparazione

Creazione di valore nell'economia circolare

Creare valore riducendo gli sprechi, prolungando la durata di vita dei prodotti e soddisfacendo i bisogni sociali.

Esempio concreto: marchi di abbigliamento che offrono servizi di riparazione.

Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.

Attività

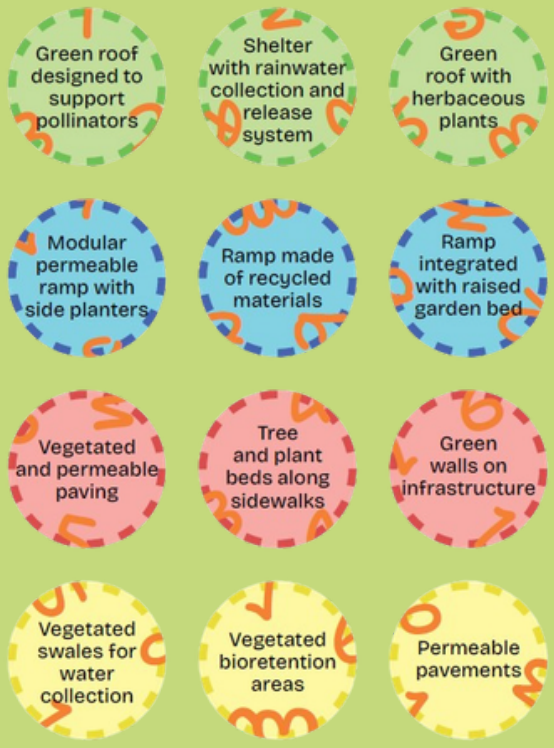
- Introduzione di modelli di business circolari (servizi di riparazione, noleggio, sistemi di ritiro)
- Mappatura di gruppo di un semplice modello di business circolare
- Discussione di sintesi che collega economia circolare, ecodesign e imprenditorialità.
- Revisione del vocabolario chiave e spiegazione di come i concetti vengono presentati nella escape room.

Valutazione

Breve quiz che riepiloga i concetti e la terminologia principali.

SEQUENZA PEDAGOGICA

Escape Rooms for Green Entrepreneurship



Co-funded by the European Union

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelle dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione Europea o dell'Agenzia europea dell'istruzione e della cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili per tali opinioni.