|  |  |
| --- | --- |
| **Nome do evento Local:** **“Waste Travel 360°”** | **Contacto:** ASEV – Agenzia per lo Sviluppo Empolese Valdelsainfo@asev.it  |
| **Período:**31 de maio 2017 | **Grupo-alvo:**Alunos da Escola Secundária Busoni-Vanghetti |  **Objetivo:**Esta iniciativa teve como objetivo estimular uma reflexão sobre questões de sustentabilidade e sobre uma boa gestão de resíduos, para que os jovens se possam tornar cidadãos e consumidores mais responsáveis. Para isso, foi escolhida uma ferramenta inovadora que conjuga inteligentemente o jogo e as novas tecnologias para contar o que acontece após a recolha seletiva, levando os alunos "diretamente" para os workshops, para lhes mostrar os caminhos da valorização e transformação dos diversos materiais. Desta forma, pretende-se fazer com que os jovens adquiram uma nova consciência: os resíduos não são uma desvantagem, são recursos valiosos dos quais se podem obter novos materiais.  |
| **Programa:**O evento repetiu-se duas vezes no dia 31 de maio: das 10:00 às 12:00 para um grupo, e das 14:00 às 16:00 para outro grupo. |
|

|  |
| --- |
| **Parceiros envolvidos:*** Município de Empoli representado por Fabio Barsottini (conselheiro para o meio ambiente)
* Alia Servizi Ambientali S.p.A. (uma empresa de gestão de serviços ambientais da Toscana) representada por Chiara Fiorentini (REC - Relações Externas e Serviços de Comunicação)
* Escola Secundária Busoni-Vanghetti representada por Grazia Mazzoni (dean).
 |

 |
| **Contexto de implementação (território, ponto de partida, ...)**O evento foi organizado nas instalações da ASEV, em Empoli (Itália), durante a Semana Europeia de Desenvolvimento Sustentável 2017 |  |
| asev alia fabio barsottini ambiente scuola 013 | **Breve descrição:** Durante o encontro, realizado na sala multimédia da ASV, os alunos descobriram o *360 ° Waste Travel*, um jogo virtual criado pela **Ancitel Energia & Ambiente** e patrocinado pela **ANCI (Associação Municipal Italiana)** e o **Ministério do Ambiente**, que permite aos jovens utilizadores fazerem uma visita interativa ao mundo dos resíduos e da economia circular.Tal como num *videogame*, os alunos puderam interagir diretamente com os materiais, desde o orgânico ao papel, do vidro à embalagem plástica, acompanhando todo o ciclo de vida, desde a recolha diferenciada, até ao processo de valorização e até à sua transformação em novos produtos. |
| **Impactos/Oportunidades para os parceiros locais – participantes - território:**Alunos de duas turmas da escola secundária Busoni-Vanghetti (num total de 60 pessoas) foram sensibilizados para uma correta reciclagem e reutilização. |
| **Divulgação/visibilidade:**As **atividades de comunicação** foram divididas em **pré, durante** e **pós-evento**. As atividades pré-evento tiveram como objetivo anunciar o evento e aumentar a sensibilização sobre o projeto. Essas atividades incluiram:* um *tweet* na conta da ASEV: <https://twitter.com/agenziasviluppo>
* notícias na página do Facebook do projeto Co-creative youth
* registo do evento no site do EWSD: <http://www.esdw.eu/country/italy/>
* criação e publicação do *e-flyer* promocional de Alia e do Município de Empoli

Durante o evento os participantes foram informados sobre o projeto através da:* exposição de um cartaz sobre o projeto
* distribuição de *flyers*

As atividades pós-evento destinaram-se a relatar o evento e a divulgar os seus resultados, e mais amplamente a sensibilizar o público em geral sobre a recuperação, reparação e reutilização. Essas atividades incluiram:* notícias na página do Facebook do projeto Co-creative youth
* Um comunicado de imprensa no *site* do Município de Empoli <http://www.comune.empoli.fi.it/comunicati/index.asp?INCLUDI=2017/5/rifiuti.htm>
* Um artigo sobre o Gonews (a nível local) <http://www.gonews.it/2017/05/31/riciclo-ed-economia-circolare-gli-studenti-delle-busoni-vanghetti-lezione-alia/>
 |