|  |  |
| --- | --- |
| **Nombre del evento local:****“Un viaje del residuo de 360 °”** | **Contacto:** ASEV – Agenzia per lo Sviluppo Empolese Valdelsainfo@asev.it  |
| **Periodo:**31 mayo 2017 | **Público objetivo:** Estudiantes del instituto de secundaria Busoni-Vanghetti |  **Objetivo:**Esta iniciativa tiene como objetivo reflexionar sobre problemáticas como la sostenibilidad y la buena gestión de forma que los jóvenes se conviertan en ciudadanos y consumidores más responsables. Para ello se eligió una herramienta innovadora que une de forma inteligente el juego y las nuevas tecnologías y que sirve para mostrar lo que ocurre después de la recogida selectiva de residuos. Lleva a los estudiantes directamente a los talleres, para mostrarles los diferentes caminos de valorización y transformación de diversos materiales. De esta forma, se intenta que los jóvenes adquieran concienciación: los residuos no son algo inservible, sino que son recursos valiosos de los que se pueden obtener nuevos materiales.  |
| **Programa:**El evento se lleva a cabo en dos clases el dia 31 de mayo: de las 10:00h a las 12:00h para una clase y de las 14.00h a las 16.00h para la otra clase.  |
|

|  |
| --- |
| **Socios implicados:** * Ayuntamiento de Empoli representado por Fabio Barsottini (consejero de medioambiente)
* Alia Servizi Ambientali S.p.A. (una empresa de gestión de servicios de la Toscana) representada por Chiara Fiorentini (REC – Servicios exteriores y comunicaciones)
* Instituto de Secundaria Busoni-Vanghetti representado por Grazia Mazzoni (directora).
 |

 |
| **Contexto de implementación (territorio, punto de partida…)** El evento fue organizado en las oficinas de ASEV en Empoli (Italia) durante la Semana Europea de Desarrollo Sostenible 2017  |  |
| asev alia fabio barsottini ambiente scuola 013 | **Descripción breve:**Durante el evento, organizado en la sala multimedia de ASV, los estudiantes descubrieron “el viaje del residuo en 360 °” un juego virtual creado por **Ancitel Energia & Ambiente** y patrocinado por **ANCI (Asociación pública italiana)** y por el Ministerio de Medioambiente. Este juego permite a los jóvenes usuarios realizar una visita interactiva al mundo del residuo y la economía circular.Como en un videojuego, los estudiantes pudieron interactuar directamente con los materiales, desde residuo orgánico a papel, desde cristal a plástico, siguiendo todo el ciclo de cada recogida hasta el proceso de reciclaje y de la transformación en nuevos productos. |
|  **Impactos/oportunidades para socios locales- participantes-territorio:** Los estudiantes de dos clases del instituto de educación secundaria de Busoni-Vanghetti (un total de 60) fueron instruidos en el correcto reciclaje y reutilización de los residuos.  |
| **Difusión/visibilidad:** Las **actividades de comunicación** se realizaron **antes** y **después** del evento. La comunicación previa al evento tenía como objetivo darlo a conocer y llegar a un público más amplio. Estas actividades incluían: * Una publicación en la cuenta de Twitter de ASEV <https://twitter.com/agenziasviluppo>
* Noticias en la página Facebook del proyecto Co-creative Youth
* Registro del evento en la página web de la SEDS: <http://www.esdw.eu/country/italy/>
* Diseño y publicación de un folleto promocional por parte de Alia y el Ayuntamiento de Empoli

Durante el evento tuvieron acceso a la información del proyecto a través de: * Exposición de un poster
* Distribución de folletos

Las actividades posteriores al evento tenían como objetivo difundir los resultados y llegar a una concienciación de un público en general en la temática de la recuperación, la reparación y la reutilización. Tales actividades incluyeron: * Noticias en la página Facebook del proyecto Co-creative Youth
* Nota de prensa en la página web del Ayuntamiento de Empoli <http://www.comune.empoli.fi.it/comunicati/index.asp?INCLUDI=2017/5/rifiuti.htm>
* Un articulo en Gonews (periódico digital local) <http://www.gonews.it/2017/05/31/riciclo-ed-economia-circolare-gli-studenti-delle-busoni-vanghetti-lezione-alia/>
 |