

■ **IL PROGETTO** Formazione e divertimento nell'ambito dell'educazione ambientale

# Green Game, due scuole in finale

*L'Ipsseo di Soverato e il Galilei di Lamezia Terme gareggeranno con altre scuole*

Il Green Game compie undici anni e anche in questa edizione le scuole della provincia di Catanzaro sono scese in campo come protagoniste del progetto educativo che coniuga formazione e divertimento nell'ambito dell'educazione ambientale.

Il tour "digitale" ha coinvolto gli studenti e le studentesse dell'Ipsseo di Soverato con ottimi risultati, infatti la classe 2<sup>a</sup>A ha ottenuto il pass e rappresenterà l'Istituto alla finale nazionale. Stessa sorte per la 1<sup>a</sup>E del Liceo Scientifico statale "Galileo Galilei" di Lamezia Terme che ha superato la fase eliminatória passando anch'essa in finale.

Green Game è il progetto promosso dai Consorzi Nazionali per la raccolta, il riciclo e il recupero degli imballaggi: Biorepack, Cial, Comieco, Corepla, Coreve e Ricrea con il patrocinio della presidenza del Consiglio dei ministri, del Ministero dell'Ambiente e della Sicurezza energetica e di Regione Puglia.

«I Consorzi nazionali Biorepack, Cial, Comieco, Corepla, Coreve e Ricrea sono orgogliosi della nuova edizione del Green Game - hanno dichiarato congiuntamente - In questi anni, il Green Game ha dimostrato di essere molto più di un progetto didattico: è un'opportunità educativa per le scuole e i giovani studenti di tutta Italia. La sua missione è quella di promuovere una maggiore consapevolezza ambienta-



Il Green Game compie undici anni, in questa edizione le scuole della provincia di Catanzaro

le, educando i futuri cittadini all'importanza della corretta gestione dei rifiuti e del riciclo. Sono stati coinvolti migliaia di studenti, insegnanti e famiglie, trasformando il modo in cui viene percepita l'educazione ambientale».

Il Green Game adotta un approccio didattico innovativo e coinvolgente che ha dimostrato essere altamente efficace tra gli studenti. Il segreto del suo successo risiede nell'uso di tecnologie interattive e nella promozione di una sana competizione. Gli esperti formatori di Peaktime, l'agenzia produttrice del format, guidano gli studenti attraverso i concetti chiave del progetto, offrendo un'esperienza di apprendimento dinamica e

coinvolgente.

Le lezioni non seguono un tradizionale stile frontale ma coinvolgono attivamente gli studenti, incoraggiandoli a partecipare. Alla fine delle sessioni, le classi mettono alla prova le proprie conoscenze rispondendo a domande relative agli argomenti trattati dai relatori. Questo processo promuove il lavoro di squadra, richiede un'attenzione scrupolosa durante le lezioni e mette alla prova il tempo di risposta degli studenti.

Saranno coinvolte oltre 200 scuole, con due versioni: "Green Game digital" per gli Istituti secondari di II grado di tutta Italia e "Green Game in presenza" dedicato alle scuole della Liguria.