



GreenCity Lab



Tema principale e valore europeo

- ◆ **Temi centrali:** Consumo sostenibile ed economia circolare: ripensare la produzione, i rifiuti e le scelte individuali.
- ◆ **Valori europei:** Sostenibilità, tutela e miglioramento della qualità dell'ambiente.



Obiettivi didattici

- ✓ Individuare i costi ambientali nascosti dei prodotti di uso quotidiano.
- ✓ Spiegare in che modo la produzione, il trasporto, il consumo e i rifiuti possono contribuire all'impronta di carbonio di un prodotto.
- ✓ Applicare strategie decisionali sostenibili nelle scelte di consumo quotidiane.



Panoramica dello scenario

Anno 2040. Brigit, una studentessa universitaria all'ultimo anno, sta scrivendo la tesi di laurea (TFG) sul tema "Consumo sostenibile ed economia circolare". Per portare a termine la ricerca, si reca a GreenCity, una comunità in fase di transizione da un'economia lineare tradizionale a un'economia circolare basata sul riutilizzo, la riparazione e il riciclaggio.

Durante il viaggio, Brigit indaga sulle sfide della sostenibilità, intervista cittadini, esperti, imprenditori e autorità locali, esplorando al contempo l'impatto ambientale dei prodotti di uso quotidiano. Analizzando diverse prospettive e risolvendo problemi concreti, impara come le abitudini di consumo, la gestione dei rifiuti e le pratiche aziendali influenzino l'ambiente.

Attraverso queste esperienze, Brigit scopre che il raggiungimento della sostenibilità richiede sia scelte individuali responsabili sia cambiamenti

sistemici più ampi, fornendo spunti fondamentali per la propria tesi e per un futuro più sostenibile.



Meccaniche fondamentali e attività

- ◆ Principali meccaniche di gioco:
 - Alberi decisionali
 - Mini quiz
 - Calcolatore dell'impronta di carbonio
- ◆ **1. Dalla produzione al consumo: il vero costo della moda**
 - Segui il percorso di un paio di pantaloni, dalle materie prime allo smaltimento, e scopri la sua impronta idrica.
 - Confronta il fast fashion con alternative sostenibili, valutando costi, soddisfazione e impatto.
 - Rispondi ai quiz e fai le tue scelte di acquisto tra prodotti con prezzi, durata e punteggi di sostenibilità diversi.
 - Calcola la tua impronta ambientale e scopri come le scelte dei consumatori influenzano la sostenibilità.
- ◆ **2. Costruire un futuro circolare: riparazione, riutilizzo e azione comunitaria**
 - Decidi se riparare o sostituire i prodotti danneggiati.
 - Investi in iniziative comunitarie come i "repair café", i centri di riciclaggio e le piattaforme di condivisione.
 - Gestisci le risorse limitate riducendo al contempo i rifiuti e migliorando la sostenibilità.
 - Scopri come le tue scelte influenzano i bilanci, la soddisfazione dei cittadini e la circolarità.
- ◆ **3. Ridurre l'impronta di carbonio della città**
 - Riduci le emissioni mantenendo il sostegno pubblico e la stabilità economica.
 - Attua politiche e progetti sostenibili per ridurre l'impatto ambientale.
 - Trova un equilibrio tra gli obiettivi ambientali e le esigenze dei cittadini.

- Ogni decisione influisce sulle emissioni, sul consenso e sulla sostenibilità futura della città.



Ruolo del giocatore

Brigit è una studentessa universitaria dell'ultimo anno che sta svolgendo una tesi di laurea triennale (TFG) sul tema "Consumo sostenibile ed economia circolare", dal titolo: "Ripensare la produzione, i rifiuti e le scelte individuali". Nel corso di questo percorso, affronta diverse sfide e incontra esperti, cittadini e imprenditori che la aiutano a comprendere la sostenibilità, la gestione dei rifiuti e il consumo responsabile.

Motivazioni:

- Portare a termine con successo il proprio progetto di ricerca.
- Scoprire in che modo il consumo sostenibile possa ridurre l'impatto ambientale.
- Comprendere il ruolo degli individui e delle imprese in un'economia circolare.
- Promuovere abitudini e processi decisionali più sostenibili.

Autonomia:

- Indagare sulle sfide concrete legate alla sostenibilità.
- Analizzare le informazioni e trarre conclusioni per la tesi.
- Interagire con diversi soggetti interessati e imparare dalle loro esperienze.
- Applicare le conoscenze acquisite per risolvere problemi e prendere decisioni informate.



Profili dei personaggi non giocatori

Nome	Role in the plot and function in gameplay	Tratti della personalità
Bea		Competente, paziente, analitico

Leo	Mentore e scienziato ambientale	Pragmatico, orientato al profitto, scettico
Mr. Novak	Consigliere comunale	Strategico, prudente, attento alle dinamiche politiche



Opzioni di dialogo, scelte e conseguenze

Dialogo o dilemma	Opzioni disponibili (2-3)	Conseguenze a breve e a lungo termine
Un rivenditore propone un grande evento promozionale dedicato al fast fashion e nega che per la produzione di quei capi venga utilizzato un grande quantitativo di acqua	- Approvare l'evento. - Limitare l'evento alla promozione di marchi sostenibili e avviare un'indagine. - Avviare un'indagine e mostrare a tutti quanta acqua viene utilizzata per produrre un semplice paio di pantaloni.	A breve termine: A: Aumento della soddisfazione dei cittadini. B: Reazione mista da parte dell'opinione pubblica. C: Calo iniziale dei profitti.
Un programma comunitario deve decidere se sostituire o riparare i vecchi smartphone.	- Acquistare nuovi telefoni per tutti - Riparare autonomamente i telefoni esistenti - Investire nella creazione di un "repair café"	A breve termine: A: Soluzione rapida; B: Minore impatto ambientale; C: Maggiore investimento iniziale. A lungo termine: A: Aumento delle emissioni e dei rifiuti elettronici; B: Non sostenibile nel lungo periodo;

		C: Creazione di benefici legati all'economia circolare e di nuovi posti di lavoro.
Il sindaco vuole rendere la città più verde ampliando le aree verdi e vietando l'accesso ai veicoli ad alte emissioni nel centro cittadino. L'obiettivo è ridurre l'inquinamento, migliorare la qualità dell'aria e creare un ambiente più sostenibile.	☐ Sono contrario ☐ Comprendo i benefici ambientali, ma ritengo che si debba procedere gradualmente. ☐ Sostengo pienamente l'iniziativa.	A breve termine: A: Non richiede investimenti finanziari. B: Richiede un investimento finanziario limitato, ma richiederebbe più tempo. C: Richiede un investimento consistente. A lungo termine: A: Futuri problemi ambientali, B: Riduzione della produzione di rifiuti; C: Minimo impatto ambientale a lungo termine



Sintesi, resoconto e domande di riflessione

- ◆ Al termine del gioco, i giocatori ricevono un resoconto che riporta:
 - Il loro impatto totale in termini di impronta di carbonio.
 - I rifiuti generati o evitati.
 - Il punteggio relativo all'economia circolare.
 - Il livello di soddisfazione dei cittadini.
 - Quale delle tue decisioni ha avuto il maggiore impatto ambientale?
- ◆ Which of your decisions had the greatest environmental impact?
- ◆ Come cambia l'impronta di carbonio di un prodotto nel corso del suo ciclo di vita?
- ◆ Perché il fast fashion è considerato insostenibile dal punto di vista ambientale?



- ◆ Quali sono i vantaggi di riparare i prodotti invece di sostituirli?
- ◆ In che modo l'economia circolare differisce dall'economia lineare tradizionale?



Riferimenti e risorse aggiuntive

- ✦ European Environment Agency (Circular Economy)
<https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/circular-economy>
- ✦ European Environment Agency. (2024). *Circular economy and resource use in Europe*.
<https://www.eea.europa.eu/en/analysis/publications/europes-circular-economy-in-facts>
- ✦ United Nations Sustainable Development Goal 12
<https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-consumption-production/>
- ✦ Ellen MacArthur Foundation. (2023). *Completing the picture: How the circular economy tackles climate change*.
<https://www.ellenmacarthurfoundation.org/completing-the-picture>
- ✦ European Commission. (2024). *Circular Economy Action Plan*.
https://environment.ec.europa.eu/topics/circular-economy-topics/first-circular-economy-action-plan_en
- ✦ United Nations Environment Programme. (2024). *Sustainable Consumption and Production Policies*.
<https://www.unep.org/explore-topics/resource-efficiency/what-we-do/sustainable-consumption-and-production-policies>



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Codice del progetto: KA220-YOU-000286883