

## **ECONOMIA CIRCOLARE: L'EFFICIENZA DELLE RISORSE**

**"Nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma."**

**Antoine-Laurent de Lavoisier**

**Responsabile: Francesco Silvestri**

### **OBIETTIVO:**

Economia circolare è una terminologia nuova che racchiude molteplici concetti. L'efficienza delle risorse si riferisce, primariamente, ai flussi di materia ed energia che possono essere tratti dagli scarti di produzione e consumo per tornare ad essere utilizzati. Ma comprende anche i processi di (dematerializzazione) trasformazione di interi cicli produttivi rivolti a settori economici nei quali i prodotti vengono progressivamente sostituiti da servizi equivalenti. E questi cambiamenti degli aspetti strutturali sono sostenuti da innovazioni e tecnologie che evolvono sempre più velocemente, creando nuove tipologie di lavoro qualificato.

La Regione Emilia-Romagna ha approvato la Legge 16/2015 (*Disposizioni a sostegno dell'economia circolare, della riduzione della produzione dei rifiuti urbani, del riuso dei beni a fine vita, della raccolta differenziata*) in coerenza con gli obiettivi comunitari di settore e con le linee di azione della politica europea "Europa 2020: una strategia per la crescita intelligente, sostenibile e inclusiva" e con l'obiettivo di sostenere la *green economy*. Come tutte le innovazioni, l'economia circolare ha bisogno di comunicazione e integrazione tra settori e professionalità per diffondersi in tutti gli ambiti del vivere quotidiano.

Il laboratorio si propone di favorire la conoscenza del tema e la consapevolezza dei giovani, ponendoli al centro del percorso di trasformazione dell'economia e stimolando la proposta di soluzioni innovative creative ed efficaci.

### **MODALITA' DI SVOLGIMENTO:**

Si tratta di un percorso formativo, all'interno dell'area espositiva, da offrire agli studenti degli ultimi anni delle scuole superiori sulla tematica dell'"efficienza delle risorse" e sue implicazioni ambientali, economiche, etiche e sociali.

Accanto a momenti di informazione/formazione tradizionale sulla tematica, si vuole proporre ai ragazzi una serie di iniziative poste in atto a livello territoriale per favorire il cambiamento:

- Recupero e riciclo
- Produzione / Distribuzione circolare e Funzioni Ecosistemiche
- Allungamento della vita dei prodotti
- Sharing economy
- Abitudini dei consumatori
- Efficienza energetica

Ed evidenziare il ruolo attivo dei giovani quali agenti del cambiamento, le possibilità di formazione, lavoro e volontariato, favorendo il loro diretto coinvolgimento.

**DURATA:** 2 ore (circa)

## METTIAMO IN GIOCO L'AMBIENTE

**Responsabile: Francesco Silvestri**

### **OBIETTIVO:**

La questione ambientale è - a detta di osservatori, analisti, capi di Stato - la vera sfida che l'universo si troverà ad affrontare nei prossimi anni. Se tuttavia il problema sembra effettivamente e correttamente percepito, non altrettanto si può dire dell'impegno alla sua soluzione: gli accordi ambientali globali più recenti fissano obiettivi, spesso del tutto alla portata, che vengono tuttavia disattesi regolarmente.

Perché questa discrasia tra buona volontà annunciata ed azione realizzata, spesso da parte degli stessi Paesi più ricchi del Pianeta?

Una risposta può venire dall'interpretazione della questione ambientale come una interazione tra giocatori, consapevoli che il risultato finale del gioco non dipende solo dalle loro azioni, ma anche dalle scelte degli altri giocatori.

È questo l'approccio della teoria dei giochi, una branca della matematica che ha conosciuto nel corso degli ultimi 70 anni una vasta applicazione a tutte le discipline che chiamano in causa le scelte informate e strategiche e che sono valse nel 1994 il Premio Nobel per l'economia ad alcuni dei suoi più importanti esponenti.

La logica della teoria dei giochi è lo strumento attraverso cui sviluppare attitudine al *problem solving*, migliorando nel contempo la consapevolezza ambientale dei cittadini di domani.

### **MODALITA' DI SVOLGIMENTO:**

Percorso per gli studenti degli ultimi anni delle scuole superiori su come la strumentazione della teoria dei giochi possa aiutare a capire i grandi temi ambientali globali, la posizione dei diversi Stati di fronte ad essi e la difficoltà nel arrivare a soluzioni condivise, ormai non più procrastinabili.

Nota: si parlerà di teoria dei giochi, non si faranno giochi di ruolo!

**DURATA:** 2 ore (circa)