

Il progetto

La sostenibilità? È un gioco da ragazzi Con la creatività di 2mila studenti

• Dopo due anni di laboratori, ecco i risultati di "Mantova Play Green" Videogame e prototipi per la cura del pianeta

Digital e green, termini entrati nel lessico corrente, sono i concetti al centro del progetto "Mantova Play Green", un percorso partito nel 2023 che ha visto il coinvolgimento di più di 2mila studenti. La presentazione dei risultati del progetto - organizzato da Comune, Cfp Mantova-Formazione Mantova ed Lto, con il sostegno di Fondazione Cariverona e Gruppo Tea, in rete con i tre istituti comprensivi della città - si è tenuta ieri in municipio.

Con un budget di oltre 100mila euro, "Mantova Play Green" ha investito sul binomio "GreenComp" e "DigComp" per promuovere una mentalità orientata alla sostenibilità. I partecipanti hanno potuto sviluppare conoscenze, capacità e atteggiamenti a pensare, pianificare e



Digital e green Un momento della presentazione dei risultati del progetto in municipio

Orgoglio di prof
«Vedere che idee e sogni hanno avuto una realizzazione concreta è stato significativo per i nostri ragazzi»

agire con empatia, responsabilità e cura per il nostro pianeta. «È stato un lavoro realizzato attraverso competenze digitali e tecnologie in grado di generare prodotti concreti, sia videogame sia prototipi maker, funzionali a una diffusione ad ampio raggio, trainata dalla creatività e dalla partecipazione attiva e produttiva dei giovani - rife-

riscono Andrea Poltronieri e Cristiana Giordano del Laboratorio territoriale per l'occupabilità - Così abbiamo prodotto valore condiviso per la sostenibilità».

Tanti e diversi tra loro, i giochi ideati e prodotti dai ragazzi hanno dato lo spunto per la realizzazione di un Memory condiviso: oltre cento copie saranno donate alle

scuole elementari essere utilizzate in aula durante attività di sensibilizzazione sulla sostenibilità e sull'uso consapevole della risorsa acqua.

«È fondamentale che anche i più giovani, attraverso giochi e competenze digitali, condividano messaggi di tutela ambientale, contribuendo a sensibilizzare tutta la comunità - interviene l'assessora Adriana Nepote - Speriamo di poter proseguire con progettualità come questa, rafforzando il senso di responsabilità dei bambini e dei giovani verso il territorio». Le prof Elena Guerreschi (Mantova 1) e Laura Conti (Mantova 2) sottolineano l'importanza che il progetto ha avuto in tutte le classi: «Vedere che idee e sogni hanno avuto una realizzazione concreta, in chiave ludica, è stato significativo per i ragazzi. Per le medie è stato anche un percorso di orientamento che ha portato gli studenti a scelte più consapevoli per la scelta delle superiori». **Paola Cortese**