



AL VIA LA TERZA EDIZIONE DI WASTE TRAVEL 360°™, IL VIAGGIO VIRTUALE PER LE SCUOLE NEL MONDO DEI RIFIUTI

Oriolo Romano (VT) 25 settembre 2019 - E' partita oggi da Oriolo Romano (VT) la terza edizione nazionale del **Waste Travel 360°™ 2019, il primo progetto di realtà virtuale dedicato all'economia circolare**. I ragazzi delle scuole elementari e medie di tutta Italia, attraverso visori di ultima generazione, potranno immergersi in un affascinante tour che li condurrà negli impianti di valorizzazione dei rifiuti, considerati non più come scarti ma come importanti risorse dagli infiniti usi e dal grande valore.

Il progetto, ideato da **Ancitel Energia e Ambiente** con il supporto tecnico della start up Pearleye HD Virtual Tour e il contributo dei più grandi Consorzi di filiera, nel corso della prima tappa ha coinvolto gli studenti di IV, V primaria e prima media dell'Istituto Comprensivo Bassano Romano. Gli studenti durante questa giornata hanno avuto la possibilità di imparare, divertendosi, le buone pratiche di raccolta differenziata, acquisendo la conoscenza del ciclo di vita del rifiuto nel passaggio a materia prima seconda.

*"Siamo orgogliosi di proseguire il cammino di educazione ambientale iniziato anni fa grazie al supporto dei principali Consorzi di Filiera - spiega **Filippo Bernocchi, presidente di Ancitel Energia e Ambiente** – che anche quest'anno hanno scelto di prendere parte al progetto. Waste Travel 360°™, nato con l'esigenza di educare i cittadini alla cultura del riciclo, punta ad accelerare il processo di raggiungimento degli obiettivi di legge stabiliti dall'Unione Europea: entro il 2050 niente sarà più destinato allo scarto e ogni oggetto verrà progettato per essere riutilizzato e avviato al riciclo".*

Nelle scorse edizioni Waste Travel 360°™ ha visto la partecipazione di circa 50.000 studenti. Un successo dovuto al linguaggio innovativo della multimedialità, legato al rigore della scienza, che quest'anno si arricchisce di un supporto cartaceo "**La favola del riciclo: L'economia circolare, un gioco da ragazzi**", una divertente pubblicazione che contiene i commenti e le interazioni degli studenti raccolti durante il tour nella Penisola.

Il progetto coinvolgerà tutte le regioni d'Italia grazie al contributo dei Consorzi di Filiera del CONAI quali **CiAI** per l'alluminio, **Corepla** per la plastica, **Comieco** per la Carta, il **CIC** per il compost, il **CONOU** per gli oli esausti e **Greentire** per gli pneumatici.

Descrizione del progetto

Waste Travel 360°® è un affascinante viaggio virtuale negli impianti di valorizzazione dei rifiuti. Composto da immagini a 360°, navigabili intuitivamente da tutti i dispositivi, permette ai bambini di compiere una visita immersiva e interattiva nel mondo della valorizzazione dei rifiuti, grazie alla resa grafica e alla qualità delle immagini HD.

Il Waste Travel 360°™ permette di interagire direttamente con i materiali, dall'alluminio alla carta, dalle pile all'organico dai RAEE agli oli usati, quasi come in un impianto di selezione e valorizzazione reale. Con ben 15 flussi di rifiuto e cioè tutti quelli che si possono trovare in un'abitazione, Waste Travel 360°® si attesta ad essere il programma di educazione ambientale più completo sul mondo dei rifiuti. Il viaggio negli impianti è accompagnato dalla figura virtuale del rapper Blebla che, in veste di supereroe, fa divertire gli studenti ed insegna loro a riciclare. I giovani fruitori possono essere dunque parte attiva diventando anche parte integrante dello spazio, accompagnando i rifiuti nel processo di trasformazione e valorizzazione sino ai prodotti finali. Per la prima volta tutti i flussi dei rifiuti sono racchiusi in un unico strumento di comunicazione, non più solo in un'ottica di raccolta differenziata ma di rifiuto che diventa risorsa e questo si chiama proprio economia circolare che è poi l'obiettivo cui il sistema paese è chiamato.

Waste Travel 360°™ è stato accompagnato da un tour in tutta Italia che dal 2017 ad oggi ha coinvolto 50.000 studenti entusiasti di aver fatto questa esperienza virtuale. La sessione didattica, articolata in un'ora e mezza, prevede una prima parte a monitor dove scorrono le immagini del rifiuto prescelto, arricchito d'inserti testuali e didattici, con la possibilità di approfondimenti specifici e nella seconda parte, prettamente più ludica, con i visori VR attraverso i quali gli alunni possono compiere l'esperienza interattiva spiegata in precedenza dall'educatore. Infine vengono distribuiti dei quaderni gioco che consentono di verificare l'apprendimento dello studente.

<http://www.wastetravel360.it/>

In Collaborazione con:

