

MalpensaNews

Scuola e ambiente: parte “Energia in Gioco”, il progetto per educare al riciclo delle batterie

Tommaso Guidotti · Tuesday, October 28th, 2025

È online il progetto educativo “Energia in Gioco”, ideato dal Centro di Coordinamento Nazionale Pile e Accumulatori (CDCNPA) per promuovere la raccolta differenziata delle batterie esauste e l’educazione ambientale nelle scuole italiane.

Pensato per gli studenti delle primarie e secondarie, il percorso si sviluppa attraverso contenuti didattici scaricabili, laboratori digitali e un videogioco online, disponibile gratuitamente sulle piattaforme www.energiaingiochi.it e www.educazionedigitale.it/energiaingiochi.

Una sfida per giovani cittadini sostenibili

Obiettivo del progetto è informare e coinvolgere le nuove generazioni sui temi della sostenibilità, trasformando il riciclo in un gesto semplice e quotidiano, anche grazie all’uso di linguaggi accessibili e strumenti digitali.

«Siamo molto orgogliosi di offrire “Energia in gioco” a tutti gli studenti – spiega Laura Castelli, presidente del CDCNPA –. È un’iniziativa pensata per i giovani, che sono i protagonisti della transizione ecologica. Con questo progetto vogliamo unire didattica e innovazione, coinvolgendo anche le famiglie in un percorso condiviso di responsabilità ambientale».

Il gioco educativo MechaSmash

Tra gli elementi centrali del progetto c’è MechaSmash, un card game multiplayer sviluppato da Whitesock, che trasforma il tema del riciclo in una sfida virtuale. Gli studenti giocano affrontando missioni che li portano a conoscere meglio i punti di raccolta delle batterie esauste sul territorio. Il gioco è accessibile via browser su www.mechasmash.it.

Una missione ambientale con obiettivi concreti

Il progetto “Energia in Gioco” si pone anche obiettivi ambiziosi in linea con i target europei, come raggiungere il 63% di raccolta delle batterie entro il 2027 e il 73% entro il 2030.

In un’epoca in cui la sostenibilità passa anche dai piccoli gesti, educare fin da giovani a comportamenti responsabili è una delle strade più concrete per costruire un futuro migliore.

Tutti i materiali sono gratuitamente accessibili per scuole, insegnanti e studenti. Basta un click.

Per saperne di più:

www.energiaingioco.it

www.educazionedigitale.it/energiaingioco

www.mechasmash.it

This entry was posted on Tuesday, October 28th, 2025 at 12:31 pm and is filed under [Lombardia](#). You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can skip to the end and leave a response. Pinging is currently not allowed.