Circular Challenge

Laboratorio sulla gestione sostenibile delle risorse scarse, sviluppato dal Museo del Risparmio in collaborazione con il Master in Management of Sustainable Development Goals dell'Università LUMSA

Obiettivo

L'attuale sfruttamento delle risorse naturali si sta rivelando insostenibile, soprattutto in presenza di una popolazione crescente, cicli di approvvigionamento più costosi, impatti ambientali sempre più gravi, accessibilità limitata. Diventa allora essenziale ripensare il nostro modo di produrre e consumare.

Il laboratorio, che prevede un coinvolgimento attivo degli studenti, si propone di far riflettere sugli impatti di un sistema produttivo non sostenibile, e sulle iniziative pubbliche e private che possono essere attuate per una gestione più consapevole e razionale delle risorse naturali.

Età consigliata: 15 – 18 anni

Durata: max. 90 minuti

Principali attività:

a) **L'insostenibilità del modello di crescita lineare e l'Agenda 2030**

   Attraverso materiali didattici sviluppati nell'ambito del Master in Management of Sustainable Development Goals dell'Università LUMSA, gli studenti saranno introdotti ai diversi modelli di sviluppo economico e rifletteranno sui pro e contro dei sistemi di produzione lineari e circolari. Si ripercorreranno inoltre i 17 obiettivi dell'Agenda 2030, che impronta l'azione mondiale in materia di lotta contro la povertà e l'ineguaglianza e di promozione di uno sviluppo economico inclusivo e rispettoso dell'ambiente.

b) **Circular challenge** Gli studenti si cimentano in una sfida a squadre su un tappeto circolare, attraverso cui sono spinti a ragionare sulle buone pratiche da adottare per utilizzare correttamente le

risorse economiche e naturali, nell'ottica di incentivare il risparmio e salvaguardare il territorio, l'ambiente e il pianeta.

Le domande verteranno sugli ambiti che caratterizzano un sistema produttivo sostenibile (vale a dire alimentazione, trasporti, costruzioni, acqua ed energia), e in base alla risposta fornita consentiranno di avanzare o imporranno di restare fermi sul tappeto. Vince la squadra il cui rappresentante arriva per primo al centro del tappeto, o riesce a portarsi più avanti entro il tempo di gioco dato.