

# RiusiamOLI - Regolamento

Contest su riuso, economia circolare e sostenibilità per le scuole primarie e secondarie di I grado di Livorno, Gela e Taranto

## PREMESSA

Eniscuola insieme alla divisione Circular Economy di Eni, per l'anno scolastico 2022-2023 propongono alle scuole primarie e secondarie di I grado un percorso in modalità "sfida" sui temi di economia circolare, riuso e sostenibilità.

## 1. OBIETTIVI

Educare alla sostenibilità le giovani generazioni attraverso un'attività coinvolgente per gli studenti e per i docenti. L'iniziativa si focalizzerà sui seguenti temi:

- RECUPERO degli oli alimentari esausti (provenienza e qualità)
- ECONOMIA CIRCOLARE
- AGRICOLTURA BioSOSTENIBILE
- INQUINAMENTO MARINO provocato dall'inappropriato smaltimento di oli alimentari
- OLI e DIETA mediterranea

## 2. MODALITA' DI PARTECIPAZIONE

L'attività si svolge sulla piattaforma [www.riusiamoli.it](http://www.riusiamoli.it). L'età del target dell'iniziativa è compresa fra gli 8 ed i 13 anni, pertanto sono stati sviluppati due EduGames:

- INtour: percorso per le scuole primarie
- INpieno: percorso per le scuole secondarie di primo grado

Per entrambi gli EduGames, la modalità di partecipazione è la medesima:

1. L'insegnante dopo aver manifestato la sua adesione, comunicando il numero di classi che intende iscrivere al gioco, riceverà via e-mail le credenziali univoche di accesso e partecipazione per ciascuna classe.
2. Ogni classe compete come utente individuale, acquisendo un punteggio e una posizione in classifica, corrispondenti al risultato della fruizione collettiva da parte di studentesse e studenti.

3. In entrambi gli EduGames si procede attraverso stazioni interattive, che chiedono ai partecipanti di rispondere a domande, completare attività di drag&drop e indovinare termini misteriosi. Il punteggio che ciascuna di queste azioni consente di accumulare dipende da due variabili: la correttezza dell'esito dell'interazione ed il tempo che la classe impiega per portarla a termine.
4. Entrambi gli EduGames possono essere stoppati, in funzione delle esigenze e dei tempi della didattica e ripresi in un secondo momento, senza perdere il punteggio accumulato, semplicemente accedendo con le medesime credenziali di gioco.
5. Alla fine del proprio percorso di gioco, ovvero quando tutte le stazioni interattive saranno state visionate e correttamente portate a termine, insegnante e classe potranno visualizzare la loro posizione nella classifica generale.

### 3. DURATA DEL CONTEST

Il contest durerà per l'intero anno scolastico 2022-23. Gli insegnanti potranno iscrivere le classi e consentire loro di giocare dal giorno 26 novembre 2022 al giorno 31 maggio 2023.

La classe vincitrice sarà comunicata entro il giorno 15 giugno 2023.

### 5. PREMIAZIONE

Vincerà la classe che avrà accumulato il punteggio più elevato e avrà quindi la prima posizione in classifica, per ciascun EduGames (una classe vincitrice tra le scuole primarie e una classe vincitrice tra le scuole secondarie).

Premio per le due classi **PRIME** classificate:

- Viaggio a Roma di due notti con visita della città e attività ludico-didattiche.

La partecipazione al contest scolastico RiusiamOLI comporta l'accettazione di tutte le norme contenute nel presente regolamento.