

## Green League COOU, il gioco per l'ambiente

di redazione pubblicato il 16 dicembre 2013



Unire lo svago all'apprendimento, collegando in modo diretto le azioni richieste dal gioco al messaggio educativo da trasferire. E' questo l'obiettivo di **Green League**, il nuovo progetto del **Consorzio Obbligatorio degli Oli Usati** che prevede un sistema di giochi online finalizzati all'educazione ambientale. Dopo il successo dell'iniziativa "Scuola Web Ambiente", che in tanti anni ha favorito la nascita di una vera e propria comunità virtuale di giovani che si confrontavano su questi temi, da quest'anno il **COOU** punta a creare un contatto diretto con adolescenti, teenagers e non solo,

coinvolgendoli in un gioco online in grado di parlare il loro stesso linguaggio e, nel contempo, di trasmettere contenuti formativi e sensibilizzare ai temi ambientali.

Una volta iscritti singolarmente tramite il sito [www.greenleague.it](http://www.greenleague.it), i partecipanti saranno gradualmente incentivati ad aggregarsi in gruppi, metafora di piccole comunità che per esistere consumano risorse. Scopo del gioco è **contrastare** questa tendenza, rigenerando e diminuendo le **risorse** utilizzate. I punteggi conseguiti nelle prove individuali e collettive, affrontate lungo tutto l'arco temporale dell'iniziativa che si concluderà nel mese di maggio, saranno registrati in due classifiche, una per gli individui e l'altra per i gruppi, con un sistema premiante che consentirà di guadagnare status tra i partecipanti alla competizione. Durante il gioco, i ragazzi riceveranno suggerimenti, pillole informative, quesiti e curiosità riguardo ai comportamenti corretti nella **gestione dei rifiuti**.

*"Attraverso Green League – spiega il direttore della Comunicazione del COOU Antonio Mastrostefano – il Consorzio intende seguire la strada tracciata con successo da Scuola Web Ambiente con un progetto che, puntando sulle potenzialità dei Social Network, punta a raggiungere un target ancora più ampio e diversificato. L'educazione ambientale può trovare, nell'azione congiunta di divertimento e nuove tecnologie, un sistema efficace per raggiungere in modo capillare i cittadini e porre le basi per un radicale cambiamento negli stili di vita e nei comportamenti a tutela dell'ambiente".*