



COMUNICATO STAMPA

Al via Waste Travel 360°, il primo viaggio virtuale nel mondo dei rifiuti e del riciclo

L'innovativo progetto è stato presentato al Festival La Versiliana dei Piccoli e potrà essere adottato come strumento didattico nelle scuole e nei Comuni di tutta Italia

MARINA DI PIETRASANTA, 4 AGOSTO 2016 - E' il **primo progetto di realtà virtuale nel mondo dei rifiuti**, considerati non più come uno scarto da destinare a discarica ma come materia dagli infiniti usi e dal grande valore, in un'ottica di economia circolare: è il **Waste Travel 360°**, l'innovativo progetto ideato da **Ancitel Energia&Ambiente** con il supporto tecnico della start up **PEARLEYE HD Virtual Tour**, e patrocinato da ANCI e Ministero dell'Ambiente. Il virtual tour - presentato oggi nella versione 1.0 alla Versiliana dei Piccoli di Marina di Pietrasanta, mentre a novembre verrà presentata la versione 2.0 alla Fiera Ecomondo di Rimini - è uno strumento composto da immagini a 360°, navigabili intuitivamente da tutti i dispositivi, che permette al fruitore di compiere una visita immersiva e interattiva nel mondo dei rifiuti, grazie alla resa grafica e alla qualità delle immagini HD.

Progettato per essere utilizzato come innovativo strumento didattico, il Waste Travel 360° è in grado di fornire un'esperienza dal **notevole impatto emozionale** e permette all'utente di **interagire direttamente con i materiali**, dall'alluminio alla plastica, dal vetro al legno, dall'acciaio alla carta: come in un videogioco, i giovani fruitori possono essere **parte attiva** nello scegliere dove collocare un rifiuto, diventando anche **parte integrante dello spazio** e accompagnando i rifiuti nel processo di trasformazione e valorizzazione sino ai prodotti finali. Il progetto è stato realizzato con il contributo ed in collaborazione con alcuni dei più importanti Consorzi di Filiera, che hanno fornito preziose informazioni sui materiali che quotidianamente raccolgono e trasformano in nuova materia: **Conai**, (Consorzio Nazionale Imballaggi), **Cial** per l'alluminio, **CIC** per il compost, **Cobat** per le batterie, **Comieco** per carta e cartone, **Corepla** per la plastica, **Coreve** per il vetro, **Ricrea** per l'acciaio e **Rilegno** per il legno. Premio di questo "gioco virtuale" è l'apprendimento delle buone pratiche di raccolta differenziata, l'acquisizione della conoscenza del ciclo di vita del rifiuto nel passaggio a materia prima seconda e il **superamento del concetto negativizzante del rifiuto**: ovvero la completa immersione nel mondo della valorizzazione del rifiuto in risorsa, con l'obiettivo di contribuire a trasformare i più giovani in maturi cittadini e consumatori ecoresponsabili.

*“Creando strumenti fluidi, facili e non retorici - spiega **Filippo Bernocchi, Delegato ANCI a Energia e Rifiuti** - puntiamo ad accelerare il processo di raggiungimento degli obiettivi di legge stabiliti dall’Unione Europea: in un futuro non troppo lontano, entro il 2050, niente sarà più destinato allo scarto e ogni oggetto verrà progettato per essere riutilizzato e avviato al riciclo. Dobbiamo quindi passare dal concetto di disvalore insito nel rifiuto a quello di valore, per affrontare la sfida del passaggio al modello di economia circolare come unica opportunità di crescita”.*

Dopo *Non mi rifiuto*, la prima campagna musicale di educazione alla raccolta differenziata e al riciclo, Ancitel Energia&Ambiente lancia un nuovo progetto “bottom-up”: Waste Travel 360° è infatti un progetto innovativo e virtuoso nato dal basso, ovvero dall’esigenza di educare i cittadini alla cultura del riciclo, ma che può arrivare lontano grazie ai giovani, testimonial di messaggi positivi a difesa dell’ambiente. **Tutte le scuole e i Comuni d’Italia potranno infatti scaricare gratuitamente il virtual tour** e utilizzarlo per accrescere la consapevolezza degli alunni e dei cittadini sull’importanza della corretta gestione dei rifiuti.

*“Dopo l’ABC dei Rifiuti e Non mi rifiuto - commenta il **Sottosegretario all’Ambiente Barbara Degani** - abbiamo deciso di affiancare Ancitel Energia&Ambiente anche in questo innovativo progetto. Utilizzare strumenti tecnologici a fini didattici, infatti, permette di coinvolgere i giovani in momenti che fondono al meglio l’aspetto ludico a quello formativo. D’altronde saranno le giovani generazioni, intese sia come produttori di rifiuti che come consumatori consapevoli, a determinare il successo o l’insuccesso di questa sfida epocale chiamata economia circolare”.*

Ufficio stampa Ancitel Energia & Ambiente: Domenico Zaccaria 3470562316 zaccaria@eprcomunicazione.it