



## VVV - Voglio Vedere Verde - Scuole

*Strumento per la progettazione partecipata del paesaggio rivolto alle giovani generazioni.*

**Progetto promosso dall'Università degli Studi di Verona**  
**Dipartimento di Informatica**  
**Su Bando Della Fondazione Cariverona**

### **Che cos'è?**

Uno strumento informatico WEB interattivo gratuito, per le scuole e per i comuni, con interfaccia utente attrattiva per le giovani generazioni che raccoglie le funzionalità di:

- progettazione del paesaggio
- eventuali proposte alla pubblica amministrazione di progetti di verde sul territorio
- offerta di soluzioni quali:
  - \* ecologico: si suggeriscono le compatibilità tra specie vegetali, fiori, arbusti etc.
  - \* economico: si potrà calcolare anche la spesa di realizzazione di un progetto verde
  - \* calcolo dell'impatto sul benessere psico-fisico grazie alla presenza del verde

### **A chi è rivolto?**

A studenti/sse delle Scuole Elementari, Medie e Superiori. L'operatività sarà semplice come lavorare su un gioco interattivo dove saranno presenti: una lista di alberi autoctoni (locali) da posizionare, degli arbusti e fiori compatibili tra di loro e con la zona selezionata.

Ciò darà modo a ragazzi/e di valutare parametri come le temperature, la presenza di acqua di falda, risorgive e l'abbinamento con le tipologie di piante più adatte alla situazione climatica locale. Vi saranno suggerimenti sulla necessità di creare anche dei piccoli invasi per fornire l'acqua necessaria alle piante. I progetti saranno inseriti in mappe realistiche del territorio.

**Adatto all'educazione ambientale nelle scuole** e allo sviluppo della coscienza civica delle nuove generazioni in merito all'equilibrio ecologico. Si potrà utilizzare come APP nel cellulare o su PC.

**Integrazione:** I progetti di studenti e studentesse saranno di natura didattica ma volendo, se necessario, potranno essere resi visibili al Comune di residenza in forma di suggerimento e progettazione partecipata.



## Chi gestirà il progetto?

L'Università di Verona produrrà il software e si occuperà della sua Gestione.

Verrà sostenuto dalla formazione presso le Scuole, gli Istituti sia per gli insegnanti sia direttamente per gli studenti.

Il progetto ha durata due anni ed è totalmente gratuito sia nella sua realizzazione sia per la formazione.

## Obiettivi

L'obiettivo principale per le scuole Primarie, Secondarie e Superiori è l'educazione al rispetto dell'ambiente, all'utilizzo scientifico delle sue potenzialità, aiutare a migliorare il territorio con la realizzazione di aree verdi in modo semplice, intuitivo e giocoso.

Tale piattaforma informatica permetterà di realizzare anche delle simulazioni sui benefici che si possono ottenere nel tempo, in termini ambientali (assorbimento della CO<sub>2</sub>, etc.), economici, sanitari ed ecologici.

## Risultati

- dalla collaborazione dei/le giovani si può ricavare una più dettagliata conoscenza del territorio di residenza
- si possono applicare in simulazione nuovi indicatori ecologici (assorbimento CO<sub>2</sub>, etc., economici (risparmio di energia, etc.) e medici, maggior salute per meno inquinanti, che saranno inseriti nell'applicazione
- valutazione della progettazione partecipata all'interno della singola Scuola, Comune di residenza.

**Durata:** 24 mesi

**Finanziamento:** Fondazione Cariverona per l'80%  
20% cofinanziamento di una o più aziende del territorio

### **Prof. Davide QUAGLIA**

*Computer Engineer and PhD, Associate Professor  
Dipartimento di Informatica  
Universita' degli Studi di Verona*

### **Istituto di Ricerca PROUT**

*Ricerca socio-economico ambientale  
Verona  
<https://irprout.it>*