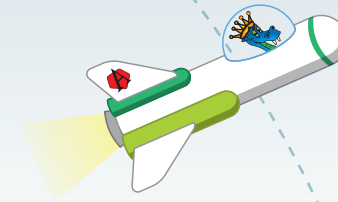
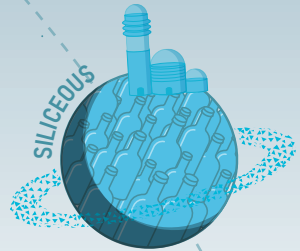
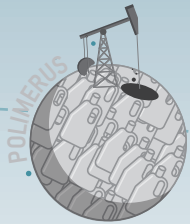


Ritorna, completamente rinnovato, il progetto didattico degli Asvonauti di ASVO Spa, per promuovere insieme ai giovani una nuova coscienza ambientale e sociale indirizzata alla sostenibilità.



# RITORNA L'UNIVERSO DEGLI ASVO nauti

Percorsi di educazione ambientale e alla sostenibilità  
2022-2023



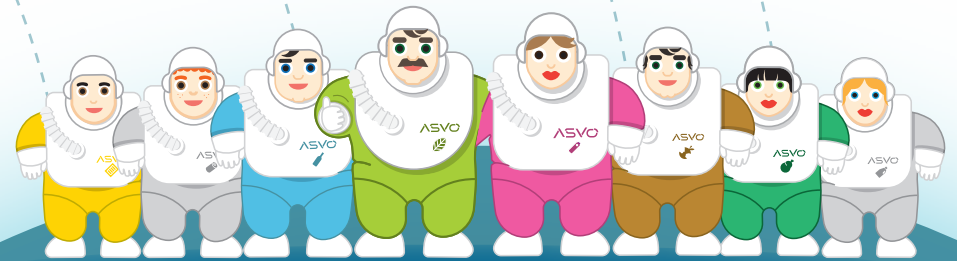
## ISCRIZIONI ONLINE

Da compilare e inviare entro il **26 novembre 2022**



Le attività si svolgeranno da gennaio a maggio 2023

Info Segreteria ASVOnauti:  
[segreteria@asvoscuole.net](mailto:segreteria@asvoscuole.net)  
tel 0544 1822428



# Progetto didattico Gli ASVOnauti

Con l'inizio della scuola riparte anche la IV edizione de Gli ASVOnauti, il progetto didattico gratuito sui temi ambientali promosso da ASVO Spa e rivolto alle alunne e agli alunni delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di I grado e II grado.

Nella nuova edizione dell'anno scolastico 2022/2023 troverete tante attività e laboratori pensati per promuovere e sviluppare consapevolezza e responsabilità rispetto al tema della sostenibilità e della cura dell'ambiente. L'obiettivo è quello di accompagnare i giovani verso il futuro facendoli riflettere sull'importante ruolo che potranno avere nei confronti di un mondo in continua evoluzione in cui la raccolta differenziata, l'economia circolare, l'uso consapevole delle risorse e in generale tutte le buone pratiche legate ai principi della sostenibilità, saranno realizzate al massimo delle loro potenzialità.

## Proposte per la scuola primaria

Le nuove proposte, differenziate e adattate all'età dei partecipanti per meglio accordarsi alle differenti necessità delle alunne e degli alunni, privilegiano attività pratiche e coinvolgenti per stimolare l'apprendimento e la comprensione. Da quest'anno per ogni laboratorio sono previsti sia materiali da utilizzare per preparare la classe all'incontro che materiali da utilizzare al termine dell'attività come approfondimento. I docenti potranno consultare o scaricare i materiali di interesse dall'apposita sezione del manuale didattico multimediale, accessibile dalla sezione scuole del sito istituzionale di ASVO [www.asvoscuole.net](http://www.asvoscuole.net).

### Bee brave

- Laboratorio di coding per il 1° ciclo
- 1 incontro da 1,5 ore + 1 incontro da 30 min. per la visita del Drago Augusto

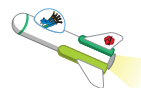
Gli Asvonauti sono esploratori coraggiosi che viaggiano nello spazio raccogliendo scarti e rifiuti abbandonati, per trasportarli sui loro pianeti e dare loro una nuova vita. Durante una delle numerose missioni, però, la navicella degli Asvonauti subisce un guasto e solo Drago Augusto con l'aiuto dei suoi piccoli amici è in grado di aiutarli. I bambini e le bambine, pilotando piccoli robot detti Bee-Bot, risolveranno problemi per conto di Drago Augusto, per riuscire a riparare il velivolo spaziale degli Asvonauti. L'attività si conclude con un divertente laboratorio creativo che utilizzando materiali di riuso permetterà di costruire piccoli razzi a propulsione.

**Nel secondo incontro Drago Augusto si renderà disponibile, previo accordo con i docenti, a recarsi di persona in sezione per consegnare alle bambine e ai bambini il segnalibro dell'ASVOnauta HUMUS, che se piantato e annaffiato con cura ...fiorisce!**

### Fiuto il rifiuto

- Laboratorio ludico-didattico per il 1° e 2° ciclo
- 1° ciclo: 1 incontro da 1,5 ore + 1 incontro da 30 min. per la visita del Drago Augusto; 2° ciclo: 1 incontro da 2 ore

La qualità della raccolta differenziata è il tema al centro di questo percorso che, in modo divertente e interattivo, permetterà alla classe di identificare le principali tipologie di rifiuti e acquisire nuove conoscenze per arrivare a una raccolta dei rifiuti più consapevole. L'attività, differenziata a seconda del ciclo, vedrà gli alunni impegnati nel creare una versione rivisitata del classico gioco "Indovina chi?", ma in questo caso i protagonisti non saranno persone con i loro tratti distintivi, bensì i rifiuti. Al termine dell'attività pratica la classe si sfiderà in un'avvincente gara a squadre in cui si dovrà indovinare di volta in volta il rifiuto della squadra avversaria e indicare il contenitore giusto dove conferirlo. **Per le classi del primo ciclo è previsto un secondo incontro con Drago Augusto che, previo accordo con i docenti, potrà recarsi di persona in classe per consegnare alle bambine e ai bambini il segnalibro dell'ASVOnauta HUMUS, che se piantato e annaffiato con cura ...fiorisce!**



### Storie di carta

- Laboratorio ludico-didattico per il 1° e 2° ciclo
- 1° ciclo: 1 incontro da 1,5 ore + 1 incontro da 30 min. per la visita del Drago Augusto; 2° ciclo: 1 incontro da 2 ore

Durante questo laboratorio, dedicato al tema del riciclo della carta, bambine e bambini saranno chiamati a mettere letteralmente le mani in pasta. Il laboratorio, differenziato a seconda del ciclo, si svilupperà come un'esperienza hands on durante la quale bambine e bambini si metteranno alla prova, eseguendo direttamente tutte le fasi necessarie al riciclo della carta per arrivare a creare al termine dell'attività ognuno il proprio personalissimo foglio di carta riciclata. L'attività si svolgerà con la classe divisa in piccoli gruppi, a cui verrà fornito tutto l'occorrente per la realizzazione del laboratorio e la personalizzazione degli elaborati, compresi coloranti naturali, fiori o semi.

**Per le classi del primo ciclo è previsto un secondo incontro con Drago Augusto che, previo accordo con i docenti, potrà recarsi di persona in classe per consegnare alle bambine e ai bambini il segnalibro dell'ASVOnauta HUMUS, che se piantato e annaffiato con cura ...fiorisce!**

### Fuori tutto!

- Laboratorio ludico-didattico per il 2° ciclo
- 1 incontro da 2 ore

Attraverso esercizi di spesa consapevole e ricerca di packaging ecologici innovativi, si andrà a definire il ruolo cruciale del consumatore nell'affrontare la problematica ambientale dello smaltimento degli imballaggi. Per capire ed esplorare il mondo di questi materiali, come sono fatti e come è possibile gestirli, alla classe sarà proposto un gioco da tavolo che contiene prove e sfide di diverso tipo (il gioco dei mimi, il taboo, pictionary ecc.) oppure imprevisti che possono far avanzare o retrocedere i giocatori. Scopo del gioco è arrivare al goal dell'ultima casella sapendo tutto sul tema degli imballaggi. Una parte del gioco è dedicata alla formazione e acquisizione di buone pratiche quotidiane, in particolare quelle da applicare sia in ambito domestico che scolastico.

### Iniziativa a premi: CartoLINE

Oggetto dell'iniziativa a premi è la personalizzazione di una cartolina postale contenente alcuni elementi grafici comuni. Ogni bambina e bambino con l'aiuto della propria immaginazione e creatività dovrà completare e decorare la cartolina con disegni e testi (slogan, frase, riflessione, ecc.) sul tema della sostenibilità, rielaborando così i concetti appresi in aula. La classe vincitrice sarà premiata con una gita a tema ambientale!