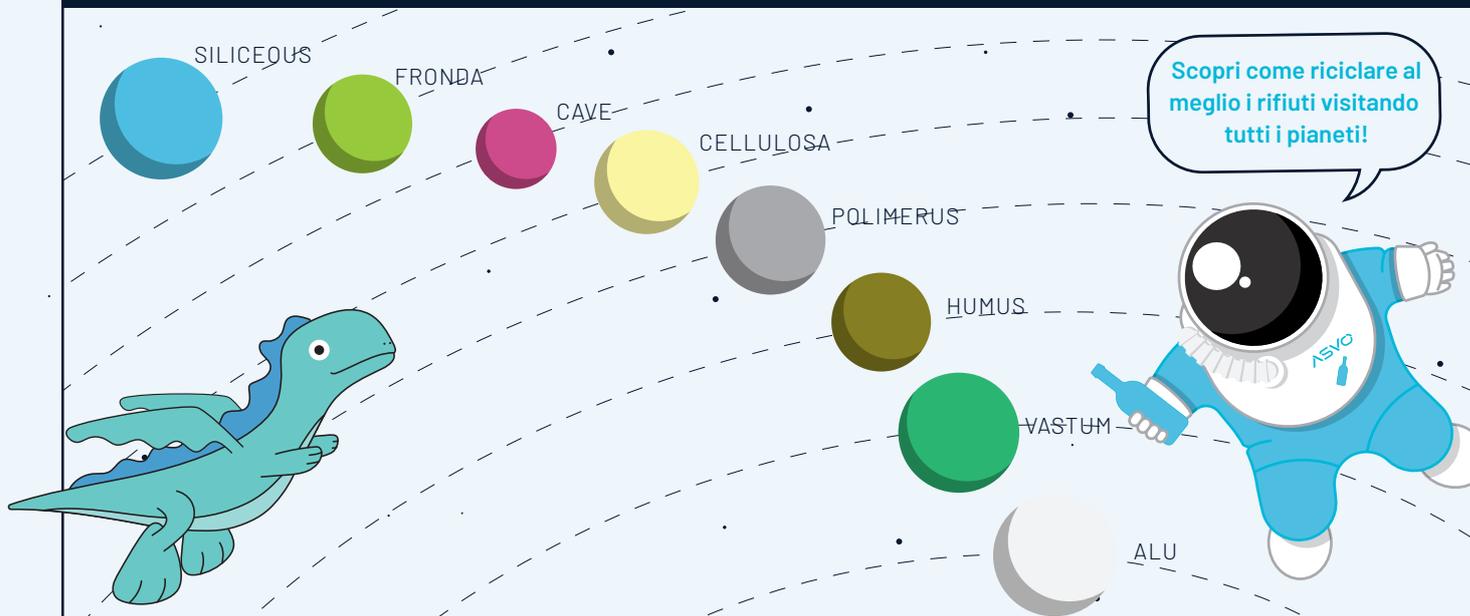


L'UNIVERSO DEGLI

# A.S.V.O.NAUTI

PERCORSI DIDATTICI PER SCUOLA DELL'INFANZIA, PRIMARIA E SECONDARIA I E II GRADO



Gli A.S.V.O.NAUTI è il nuovo progetto di educazione ambientale e alla sostenibilità promosso da A.S.V.O. S.p.A. Esso trae ispirazione dal programma d'azione dell'Agenda 2030 ed è stato sviluppato alla luce dell'esperienza pluriennale di A.S.V.O. in campagne di educazione ambientale, quale strumento attraverso cui realizzare una didattica basata sui comportamenti, sui valori e sui cambiamenti. La questione ambientale riveste un ruolo sempre più centrale, anche a livello globale: numerose sono le sfide che quotidianamente si pongono alla nostra attenzione e obiettivo di questo progetto è sviluppare negli studenti e nei docenti maggiore conoscenza e consapevolezza verso i traguardi che dovranno essere raggiunti nei prossimi decenni.

Il Futuro diventa quindi la chiave di lettura per interpretare i nuovi percorsi didattici a partire dal suo nome Gli A.S.V.O.NAUTI, ovvero personaggi che nel futuro potranno muoversi in un universo 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 sono realizzate al massimo delle loro potenzialità.

È in questo contesto che si inseriscono le attività didattiche che vi presentiamo, rinnovate nell'immagine, nei contenuti e nella metodologia. Gli A.S.V.O.NAUTI presenta un programma ricco di laboratori dedicati a tutte le scuole del territorio, statali e paritarie, dalle scuole dell'infanzia agli Istituti di Istruzione Superiore.

Per richiedere l'adesione alle attività, che si svolgeranno **da novembre 2019 a maggio 2020**, è sufficiente **collegarsi al sito [www.asvoscuole.net](http://www.asvoscuole.net) entro il 19 ottobre 2019**, e compilare l'apposito modulo o, in alternativa, il form on line.

UN PROGETTO PROMOSSO DA



A CURA DI



## SCUOLA DELL'INFANZIA

### Nella valigia di Augusto

Laboratorio creativo-didattico

1 INCONTRO DA 1,5 ORE

Coinvolgente lettura animata incentrata sulle avventure del Drago Augusto, in viaggio tra i pianeti del Sistema Riciclo per scoprire informazioni e curiosità sui materiali e su come i rifiuti diventino materia prima per nuovi cicli produttivi.

La narrazione a voce alta, nella sua apparente semplicità, è un valido strumento per porre le basi della raccolta differenziata. Successivamente è prevista la realizzazione di un'opera di arte effimera, in cui oggetti senza più utilità diventano, nelle mani dei bambini, strumenti di valenza artistica.



SCOPRI CON AUGUSTO  
IL SISTEMA DEL RICICLO

## SCUOLA PRIMARIA

### Greenopoly

L'incontro affronta il tema dello sviluppo sostenibile dei centri urbani, obiettivo dell'Agenda 2030. Con il supporto di una presentazione multimediale dinamica i ragazzi comprendono il problema del littering, del degrado urbano, della gestione e della manutenzione del verde pubblico.

Laboratorio ludico-didattico

I ragazzi sono coinvolti in un divertente gioco da tavolo, dove mettono alla prova le loro conoscenze in tema di rifiuti e riflettono sulle criticità di una loro gestione nella società odierna. La complessità delle prove è differenziata tra 1° e 2° ciclo.

1 INCONTRO DA 2 ORE

### Obiettivo zero spreco

Il laboratorio ha lo scopo di sensibilizzare ragazze e ragazzi sul tema dello spreco alimentare e del valore del cibo, un bene che non è illimitato e che non può essere buttato con leggerezza. L'analisi degli sprechi lungo tutta la filiera produttiva, dalla produzione alla tavola, a casa e in mensa, viene affrontata con letture animate per i più piccoli e con una presentazione multimediale per i più grandi. Nella seconda fase è prevista la realizzazione di un manifesto contro lo spreco (1° ciclo) e di un eco-ricettario (2° ciclo).

Laboratorio creativo-didattico

1 INCONTRO DA 2 ORE

### Scrittori per l'ambiente

Scopo dell'incontro è valutare il ruolo che i nostri gesti quotidiani hanno verso la salute del pianeta e dei suoi abitanti, focalizzandosi sugli obiettivi dell'Agenda 2030 e sulle buone prassi per la salvaguardia dell'ambiente, tra cui le 5 R dei rifiuti: Ridurre, Riusare, Raccogliere, Riciclare, Recuperare. È prevista la realizzazione di un'opera grafico-narrativa, ovvero di un silent-book per i più piccoli e di un libro-game per i più grandi, mettendo alla prova competenze sia scientifiche che letterarie.

Laboratorio creativo-narrativo

1 INCONTRO DA DUE ORE

### Notizie dal futuro

**Notizie dal Futuro** è l'iniziativa a premi promossa nell'ambito del progetto **Gli A.S.V.O.NAUTI** per l'anno scolastico 2019-2020 rivolta alle classi delle scuole primarie aderenti al progetto. Oggetto del contest è la redazione di un giornale virtualmente datato anno 2030 e incentrato sugli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile. Gli elaborati possono essere in formato cartaceo o virtuale, a partire da un format preimpostato e messo a disposizione ai docenti. La classe vincitrice sarà premiata con una uscita sul territorio.

**CONTEST CREATIVO  
SCUOLA PRIMARIA**

## SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

### Ritorno al futuro

Laboratorio didattico

1 INCONTRO DA 2 ORE

A fronte degli evidenti limiti dell'attuale economia lineare, l'incontro vuole illustrare i principi dell'economia circolare, quale unico modello di crescita possibile che garantisca oggi la salvaguardia delle risorse del pianeta, portando in aula esempi virtuosi di blue e green economy attuati nel territorio. I ragazzi sono poi coinvolti in un gioco sul modello dell'Escape room, con lo scopo di riflettere attivamente sugli argomenti trattati.

### Be smart!

Laboratorio creativo-didattico

1 INCONTRO DA 2 ORE

L'incontro affronta un tema estremamente popolare tra i ragazzi: smartphone e dispositivi elettronici. Oltre a fornire indicazioni sull'acquisto e su un loro consapevole utilizzo, vengono illustrati l'impatto che i metodi di fabbricazione hanno sull'ambiente e sulle risorse dei Paesi produttori, nonché le modalità per trasformare i RAEE in nuovi materiali. Per fissare i concetti viene proposta la creazione di un manifesto o di un info-grafica.

### Il mare in bottiglia

Laboratorio scientifico-sperimentale

2 INCONTRI DA 2 ORE

Il percorso si propone di approfondire la conoscenza delle diverse tipologie di materiali plastici e degli impatti che questi hanno sull'ecosistema marino. Attraverso un approccio scientifico-sperimentale e con il supporto di casi studio locali e globali, gli studenti vengono invitati a confrontarsi e a ricercare possibili soluzioni e alternative green alla plastica, nell'ottica di un futuro plastic-free.

### Green (e)motion

CONTEST CREATIVO  
SCUOLA SECONDARIA I GRADO

Green (e)motion è l'iniziativa a premi promossa nell'ambito del progetto Gli A.S.V.O.NAUTI per l'anno scolastico 2019-2020 rivolta alle classi delle scuole secondarie di I grado aderenti al progetto. Oggetto del contest è la realizzazione di un mini-corto cortometraggio, della durata di 1,5 minuti massimi, utilizzando la tecnica della Stop Motion e incentrato sulle buone pratiche per un futuro sostenibile. I docenti possono usufruire di istruzioni e video tutorial, appositamente forniti per facilitare la realizzazione del video. La classe vincitrice sarà premiata con una uscita sul territorio.

## SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

### Green job: Il futuro è green

**Istituto Tecnico "G.Luzzatto", Liceo classico e liceo scientifico "XXV Aprile", Istituto professionale per i servizi commerciali e turistici "L.Einaudi", Liceo Linguistico e Liceo delle Scienze Umane "Marco Belli", Liceo classico "Marconi"**

Partendo dalla definizione di economia circolare, gli studenti sono chiamati a progettare un'azienda virtuale e a ideare strategie aziendali che rientrino nella visione della green e blue economy. Con l'ausilio di materiale messo a disposizione sia prima che dopo l'incontro in aula e con la partecipazione di un esperto di grafica, i ragazzi producono un elaborato finale che illustra l'azienda progettata e le soluzioni sostenibili per risolvere le criticità legate al ciclo dei rifiuti.

**Laboratorio di simulazione e cooperative learning**

**1 INCONTRO DA 2 ORE**

### Be smart!

Per gli istituti di impostazione tecnica, il tema dell'economia circolare viene affrontato attraverso l'analisi di un impianto di riciclaggio e dei processi di recupero e riciclo dei materiali, preventivamente scelti dall'insegnante. Con l'ausilio di materiale messo a disposizione sia prima che dopo l'incontro in aula e con la partecipazione di un esperto di grafica, i ragazzi producono un elaborato finale che presenta un prodotto ottenibile attraverso il processo di riciclo preso in esame.

**Laboratorio di simulazione e cooperative learning**

**1 INCONTRO DA 2 ORE**

### Trash reporter

**Trash Reporter** è l'iniziativa a premi promossa nell'ambito del progetto **Gli A.S.V.O.NAUTI** per l'anno scolastico 2019-2020 rivolta alle classi delle scuole secondarie di II grado aderenti al progetto. Oggetto del contest è la realizzazione di un video servizio TG, dalla durata massima complessiva di 3 minuti, sul tema del littering, della lotta agli sprechi, dell'economia circolare e in generale sui comportamenti sostenibili per un futuro green. Per la realizzazione dell'elaborato, gli studenti possono avvalersi delle competenze acquisite nel corso del laboratorio didattico con l'esperto di grafica.

**CONTEST CREATIVO  
SCUOLA SECONDARIA II GRADO**

## CORSI DI AGGIORNAMENTO PER I DOCENTI

### Scuola primaria e secondaria I grado

Verranno realizzati **corsi preliminari rivolti ai docenti della scuola primaria e secondaria di I grado**, che offriranno ai partecipanti le conoscenze e gli strumenti per essere in grado autonomamente di creare esperienze, giochi, momenti di discussione, progettazione di percorsi aventi come fulcro le tematiche ambientali, della gestione dei rifiuti e dell'economia circolare. I corsi saranno inoltre utili per coordinare i ragazzi durante la realizzazione degli elaborati per i contest creativi. Saranno organizzati **4 appuntamenti distinti, della durata di 3 ore ciascuno**, i docenti potranno partecipare agli incontri singoli oppure decidere di aderire a tutte e quattro le proposte congiuntamente. I corsi preliminari saranno così strutturati a seconda delle tematiche:

**4 INCONTRI DA 3 ORE**

#### 1. Agenda 2030, obiettivi e sfide per un futuro sostenibile

Il corso si propone di offrire agli insegnanti gli strumenti per realizzare approfondimenti multidisciplinari sull'Agenda 2030. Attraverso l'analisi di alcuni dei principali obiettivi dell'Agenda, si offrirà una formazione trasversale sui temi della sostenibilità e dell'economia circolare mantenendo come punti fermi la crescita economica, l'inclusione sociale e in modo particolare la salvaguardia dell'ambiente. Il corso fornirà le basi per svolgere attività sui temi trattati, come ad esempio il calcolo delle impronte ecologica, dell'impronta idrica, dell'Overshoot day, etc..

#### 2. Nuove tecnologie a servizio della didattica

Il corso è finalizzato a far conoscere gli strumenti digitali legati alle nuove tecnologie utilizzabili per preparare, innovare o dare un approccio diverso alle lezioni o moduli didattici. Tra gli argomenti: una introduzione al mondo del coding, le tecniche di animazione in stop motion sia con disegni che con oggetti e le web application interattive (Kahoot!, Thinglink, etc.) che offrono agli studenti un approccio dinamico e coinvolgente alle materie e agli argomenti trattati.

#### 3. Decompositori per natura

Il corso ha l'obiettivo di prendere in esame da vicino il mondo degli organismi decompositori, attori fondamentali del ciclo materia-energia. In un'ottica di economia circolare, i docenti potranno capire come lavorano gli organismi che permettono la decomposizione della materia organica e la formazione del compost. Si realizzeranno osservazioni e attività pratiche, prendendo in considerazione muffe, batteri e lombrichi, oltre alle modalità di costruzione e cura di un lombricaio.

#### 4. Un riciclo fatto ad arte

In relazione alle tematiche trattate, il corso ha l'obiettivo di esplorare le molteplici tecniche creative di rielaborazione delle informazioni. Ne sono alcuni esempi i lapbook, le infografiche, i libri gioco e l'art journaling; tutte modalità creative di documentazione ed elaborazione a partire da ritagli di giornale, stampe fatte dal web, mappe concettuali e mentali, linee del tempo, disegni, riassunti visivi da cui creare ed estrapolare concetti e riflessioni.