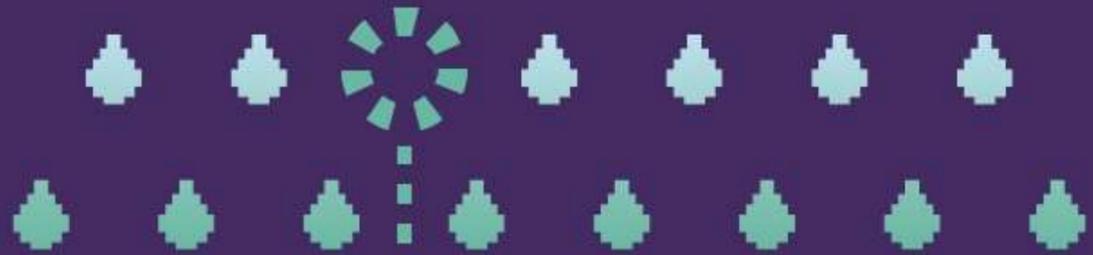


WATER



GAME

www.lalumea.org



Missione 2030

Proposte didattiche
del Gruppo CAP
a.s. 2020-2021



OPEN DAY

10 dicembre 2020

Presentazione progetti didattici
a.s. 2020-2021



WATER



GAME

Missione 2030

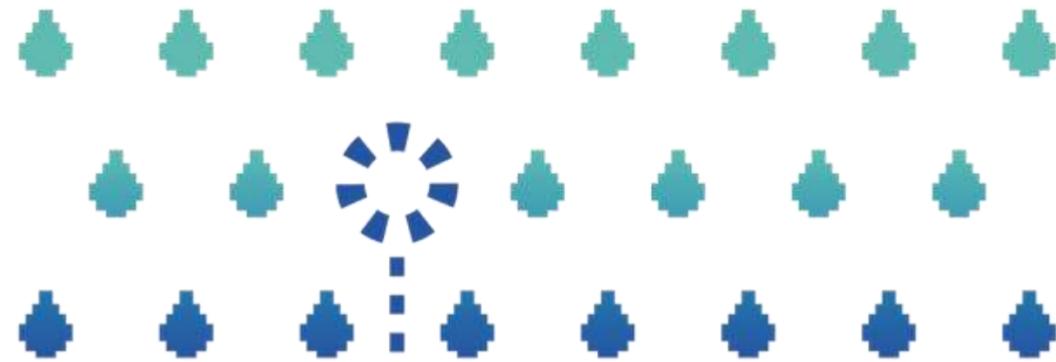
OFFERTA DIDATTICA

AS 2020 2021

Profondamente rinnovata

- 12 LABORATORI INEDITI
- Percorsi IN PRESENZA e A DISTANZA
- Progetto COMPLETAMENTE NUOVO,
con CONTENUTI e METODOLOGIE INNOVATIVI
- MULTIDISCIPLINARIETA'
- VISITE in VIRTUAL TOUR

WATER



GAME

Missione 2030

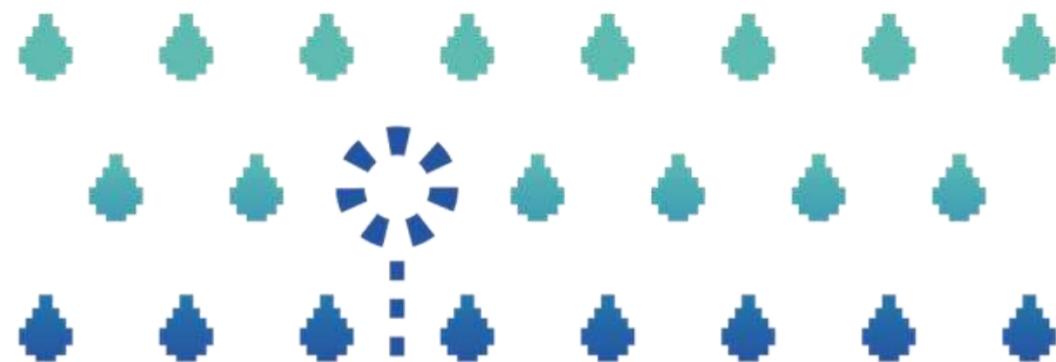
I TEMI DEL PROGETTO

Al centro delle attività didattiche ci sono l'**ACQUA** e lo **SVILUPPO SOSTENIBILE**, temi centrali per Gruppo CAP e Fondazione CAP, che rivoluzionando la gestione dell'acqua, permettono di riscrivere la fisionomia dei territori e di orientare consumi e dinamiche ambientali sostenibili.

L'AGENDA ONU 2030: tutte le proposte sono pensate per fare crescere negli studenti una **coscienza ambientale più solida**, fondamentale per innescare una trasformazione degli stili di vita verso modelli virtuosi di produzione e consumo sostenibili.



WATER



GAME

Missione 2030

IL TERRITORIO



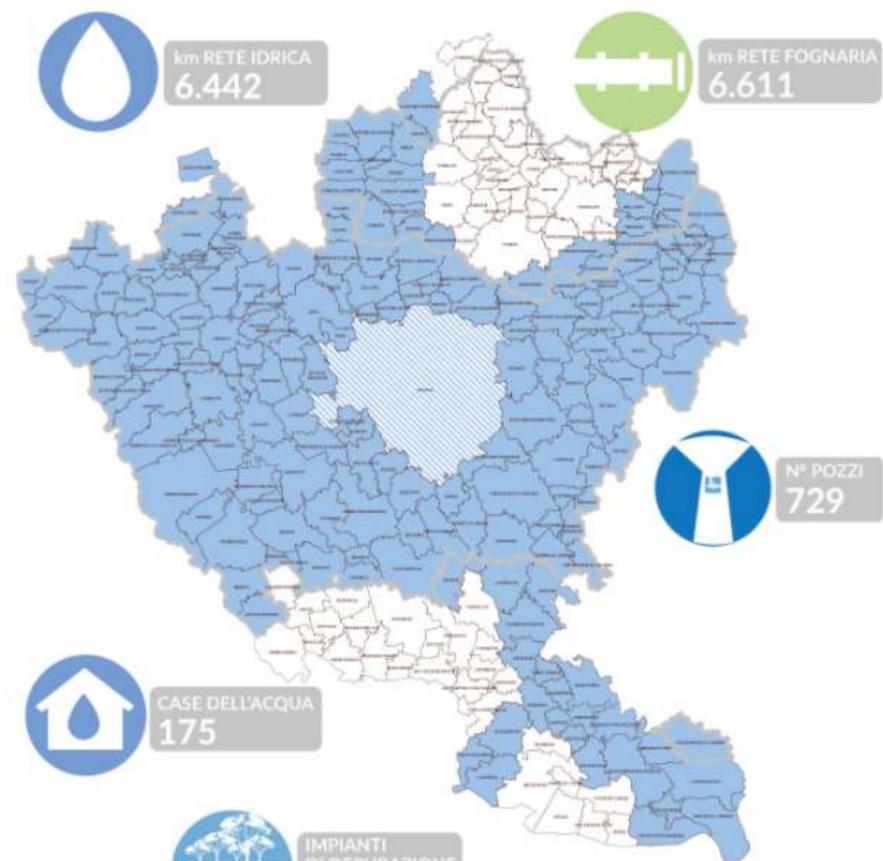
ABITANTI SERVITI
2,4 MILIONI



km RETE IDRICA
6.442



km RETE FOGNARIA
6.611



N° POZZI
729



CASE DELL'ACQUA
175

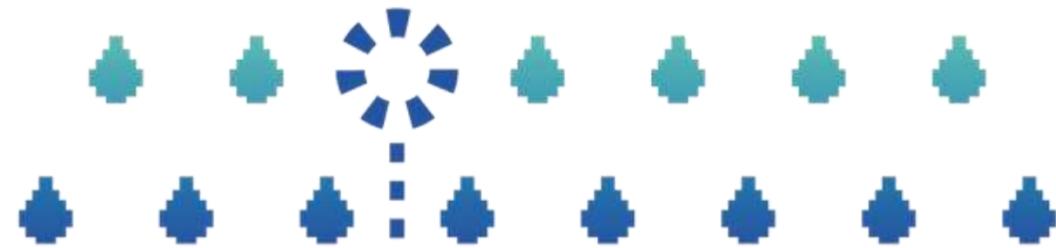


IMPIANTI
DI DEPURAZIONE
40



IMPIANTI DI
POTABILIZZAZIONE
345

WATER



GAME

Missione 2030

METODOLOGIE

DIDATTICHE

COINVOLGIMENTO ATTIVO

STORYTELLING

OUTDOOR EDUCATION

APPROCCIO LABORATORIALE e SPERIMENTALE

TINKERING

COOPERATIVE LEARNING

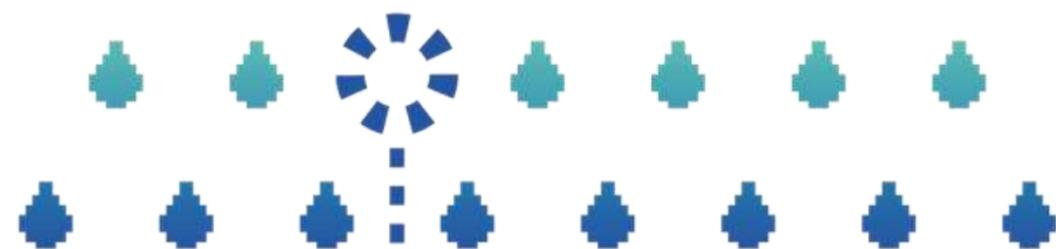
STORYBOARD e VIDEO EDITING

DRAMMATIZZAZIONE TEATRALE

LABORATORI GRAFICO CREATIVI

GAMING

WATER



GAME

Missione 2030

VISITE AGLI

IMPINATI

■ **Visita diretta sul campo**

È la modalità tradizionale e rimane la visita guidata privilegiata per le uscite alle Case dell'acqua, agli impianti di depurazione o al Centro Ricerche CAP presso il parco Idroscalo.

■ **Visita in virtual tour**

L'esperienza diventa immersiva e permette di esplorare a 360° le diverse fasi che caratterizzano il ciclo tecnologico dell'acqua. Gli studenti vengono invitati a "immergersi" nel tour proposto, che simula virtualmente l'esperienza sul campo.

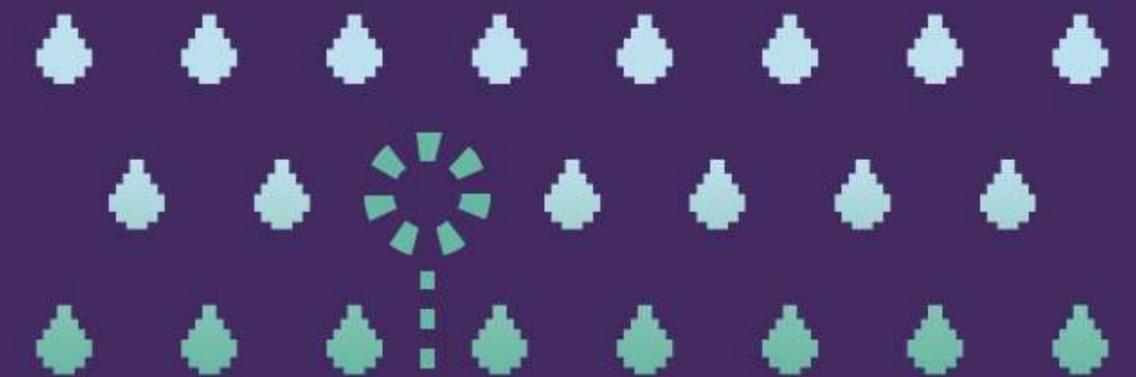
CENTRO RICERCHE - Idroscalo



IMPIANTO DI DEPURAZIONE - Bresso



WATER



GAME

www.lalumea.org



Missione 2030

Proposte didattiche
del Gruppo CAP
a.s. 2020-2021



I PERCORSI DIDATTICI



Scuola dell'Infanzia

IL GIOCO DELL'ACQUA NON FINISCE MAI - Storytelling

TARGET: bambini di 3, 4 e 5 anni

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 1 ora
- 1 uscita presso una delle Case dell'Acqua del Gruppo CAP

METODOLOGIA: L'approccio educativo di tipo percettivo/emotivo, con proposte che mirano al coinvolgimento attivo ed emotivo dei bambini e che permettono di apprendere attraverso l'esperienza. Lo storytelling permette di "imparare divertendosi". L'outdoor education riconosce la centralità dell'ambiente esterno e caratterizzato da attività esperienziali.



Scuola dell'Infanzia

IDEE D'ACQUA - Laboratorio di Tinkering

TARGET: bambini di 3, 4 e 5 anni

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 1 ora
- 1 uscita presso una delle Case dell'Acqua del Gruppo CAP

METODOLOGIA: forma di apprendimento informale, i bambini sono stimolati ad imparare facendo. Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi, insegna a lavorare in gruppo e a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo. Con il tinkering gli alunni possono accostarsi a discipline trasversali.



Scuola Primaria

IL CODING DELL'ACQUA - Laboratorio sul pensiero computazionale

TARGET: classi 1° e 2°

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita presso una delle Case dell'Acqua del Gruppo CAP

METODOLOGIA: Il percorso prevede l'utilizzo del coding, che permette di affrontare il tema dell'acqua in una chiave innovativa ed interattiva. L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del cooperative learning e del problem solving che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli.



Scuola Primaria

SCHOOL FOR FUTURE – Attività di cittadinanza attiva

TARGET: tutte le classi

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: L'attività narrativa da una parte e l'elaborazione manuale dall'altra, garantiscono un ampio coinvolgimento dei bambini e permettono di veicolare idee e saperi anche all'esterno della classe, sia ai compagni di scuola che alle famiglie.



Scuola Primaria

LA SCIENZA DELL'ACQUA – Laboratorio scientifico

TARGET: classi 3°, 4°, 5°

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: approccio di tipo laboratoriale e sperimentale. Gli studenti si pongono domande, fanno ipotesi e le verificano, rendendo facile e accessibile il metodo scientifico. Un approccio ludico inoltre favorisce l'acquisizione di nuove competenze e risveglia la curiosità.



Scuola Primaria

RACCONTI D'ACQUA – Storyboard

TARGET: classi 3°, 4°, 5°

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: In questo percorso la metodologia didattica utilizzata è quello dello storyboard fotografico che permette agli alunni di collaborare tra di loro in modo attivo, stimolare la creatività e creare situazioni di confronto positivo.



Scuola Primaria

INFINITY WATER – Gioco a squadre

TARGET: classi 3°, 4°, 5°

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: attività di gaming che consiste nel gioco vero e proprio. Attraverso la partecipazione attiva e una esperienza diretta i bambini entrano in contatto con le proprietà e le caratteristiche dell'acqua, scoprendo come utilizzarla in modo intelligente e senza sprechi.



Scuola Primaria e secondaria 1° grado

OCEANO DI PLASTICA – Laboratorio teatrale

TARGET:

Scuola Primaria classi 3°, 4°, 5°

Scuola Secondaria di 1° grado (tutte le classi)

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 laboratorio teatrale di 1 ora a classe. Nella stessa rappresentazione potranno essere accolte fino ad un massimo di 2 classi partecipanti, previa disponibilità di spazi idonei (anche all'aperto).
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: la metodologia di riferimento del progetto è la drammatizzazione teatrale che stimola gli alunni a



Scuola Secondaria 1° grado

CON UN CLICK – Attività di video making

TARGET: tutte le classi

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: cooperative learning, problem solving e peer education facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli. L'utilizzo di un approccio multimediale e del video editing garantiscono un forte coinvolgimento dei ragazzi.



Scuola Secondaria 1° grado

ACQUA PROJECT - Laboratorio scientifico

TARGET: tutte le classi

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: Il laboratorio coinvolge e incuriosisce i ragazzi attraverso alcune stimolanti attività ispirate all'approccio IBSE (Inquiry Based Science Education), basato sull'attività di investigazione e nella risoluzione di una serie di problemi.



Scuola Secondaria 1° grado

ACQUAQUIZ – Gioco interattivo

TARGET: tutte le classi

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: Il progetto viene proposto come un gioco multimediale, formato da diversi contenuti scientifici, momenti ludici e di confronto. La metodologia proposta permette di coinvolgere gli studenti e sensibilizzarli nei confronti di una tematica complessa.



Scuola Secondaria 1° grado

A SCUOLA DI 2030 – World caffè

TARGET: tutte le classi

ARTICOLAZIONE PROGETTO:

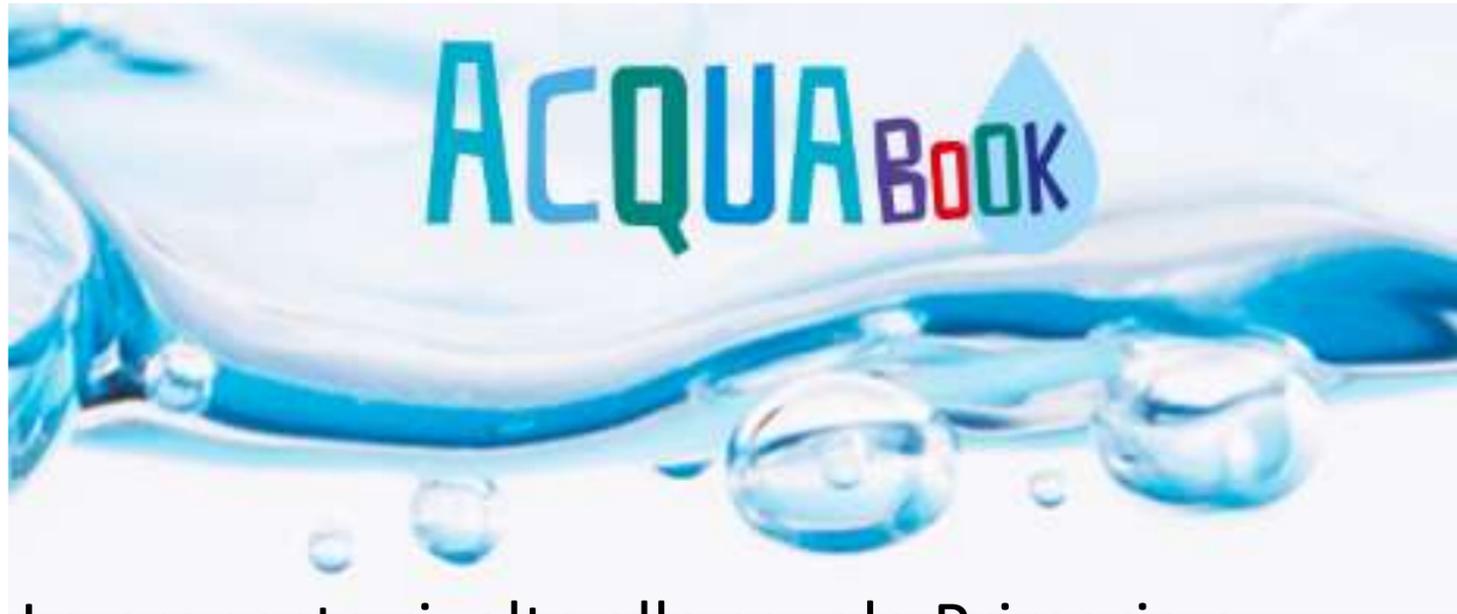
- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 uscita (reale o virtuale) presso gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

METODOLOGIA: L'attività laboratoriale proposta utilizza il metodo denominato World Cafè, che permette di affrontare argomenti complessi utilizzando una modalità colloquiale, attraverso il dialogo, il confronto e la discussione tra pari.

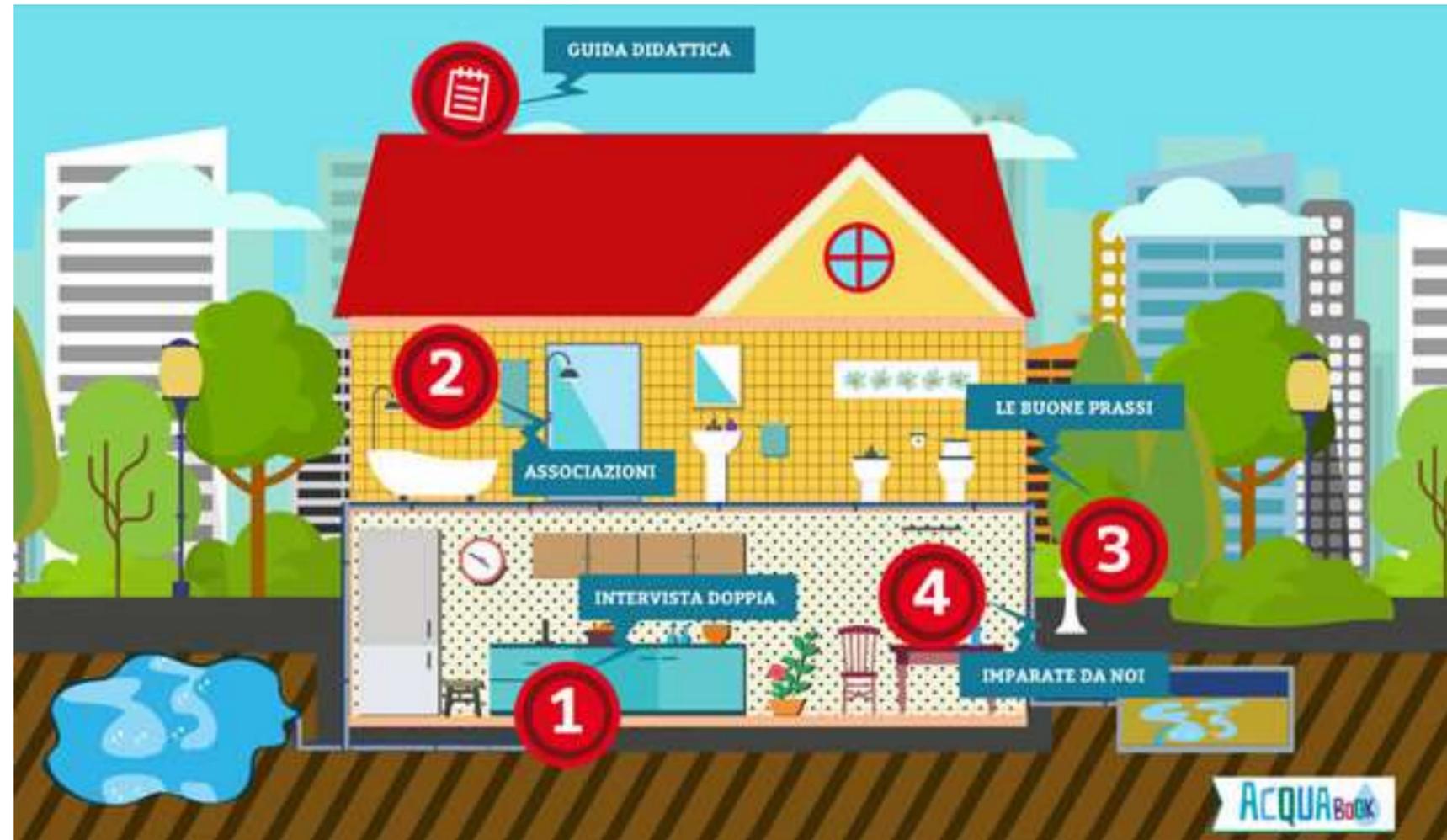


PIATTAFORMA DIGITALE

ACQUA BOOK



Le proposte rivolte alle scuole Primarie e Secondarie di 1° grado sono inoltre integrate con le proposte della piattaforma multimediale Acqua Book che, mediante moduli digitali interattivi, intende educare i più giovani a un uso consapevole e sostenibile dell'acqua.



La piattaforma è fruibile anche in completa autonomia dagli insegnanti.

PROSSIME ATTIVITA'

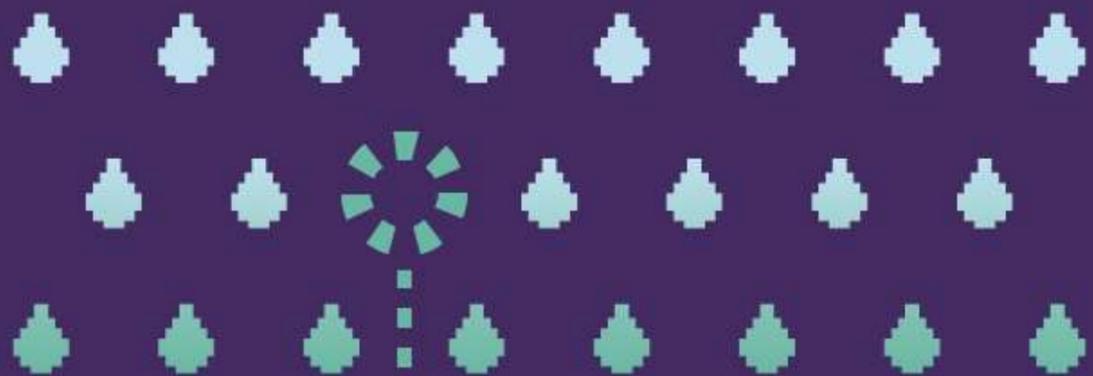
AL BLUE LAB



AL PARCO LA SPEZIA



WATER



GAME

www.lalumaca.org



Missione 2030

Proposte didattiche
del Gruppo CAP
a.s. 2020-2021



PER ISCRIZIONI e INFORMAZIONI DI PROGETTO:

<https://www.gruppocap.it/attivita/educazione/scuole/infanzia-elementari-medie>

CONTATTI:

segreteria@scuole@lalumaca.org

3805839749



WATER



GAME

www.lalumea.org



Missione 2030

Proposte didattiche
del Gruppo CAP
a.s. 2020-2021



Grazie per l'attenzione

