

A SCUOLA CON CAP

**Progetto di educazione ambientale
per le scuole dell'infanzia, primarie e secondarie
di primo e secondo grado dei Comuni della
Città metropolitana di Milano serviti da Gruppo CAP**

ANNO SCOLASTICO 2025/26

■ PREMESSA

Gentili Insegnanti e Dirigenti scolastici,

è con grande piacere che presentiamo la **proposta didattica di Gruppo CAP** per l'**anno scolastico 2025-2026**. Le attività si rivolgono a tutte le scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di primo e di secondo grado dei Comuni della Città metropolitana di Milano serviti da Gruppo CAP.

Gruppo CAP assume un ruolo attivo nella promozione dell'educazione ambientale e scientifica, per perseguire obiettivi comuni di sostenibilità, favorendo l'adozione di comportamenti responsabili e un utilizzo più consapevole delle risorse idriche. Una didattica trasformativa, orientata all'azione e capace di fornire agli studenti le conoscenze per sviluppare gli obiettivi dell'Agenda 2030 e le competenze chiave di cittadinanza.

L'**offerta didattica** è **fortemente innovativa** e **diversificata per target educativo**, per offrire la possibilità di scegliere il percorso che meglio rispecchia le esigenze educative e il programma scolastico.

Attività in classe, visite agli impianti tecnologici di Gruppo CAP (sia in presenza che in modalità Virtual Tour), eventi per le classi, TED Talk e laboratori teatrali, presentano i temi della sostenibilità in maniera innovativa e sono in grado di stimolare la curiosità e la voglia di scoprire degli alunni.

Come lo scorso anno, abbiamo scelto di continuare con **modalità di partecipazione alle attività** che vedono il **coinvolgimento di più classi** della stessa scuola contemporaneamente. Dei veri propri eventi per portare la sostenibilità all'interno della scuola!

Le metodologie didattiche utilizzate sono state selezionate per garantire lo sviluppo di competenze digitali, rafforzare lo studio delle **materie STEAM** con un approccio interdisciplinare, far crescere una cultura scientifica e una forma mentis necessaria a cogliere le sfide del futuro.

Inoltre, le proposte garantiscono un'**educazione inclusiva**, intesa come un processo continuo volto a offrire un'istruzione di qualità per tutti. Esse **rispettano la diversity** e le varie esigenze degli studenti, eliminando ogni forma di discriminazione.

Le proposte sono supportate dalla **piattaforma didattica multimediale e-CAP**, uno strumento progettato come integrazione alle lezioni in presenza, ma anche per fornire spunti per lezioni extracurricolari dinamiche e coinvolgenti. All'interno della piattaforma è possibile trovare contenuti didattici digitali di approfondimento differenziati per fascia di età e per tipologia di contenuti. Qui si possono trovare tutti gli aggiornamenti e le novità di progetto.

Le attività sono progettate e realizzate dalla **Cooperativa La Lumaca**, leader nell'educazione ambientale da oltre 40 anni.

Vi aspettiamo!

■ **SOMMARIO**

- 4 ATTIVITÀ PROPOSTE**
- 4 MODALITÀ DI ADESIONE**
- 5 SEGRETERIA DIDATTICA**
- 5 OPEN DAY DI PRESENTAZIONE DELL'OFFERTA DIDATTICA**
- 6 LABORATORI DIDATTICI**
- 20 VISITE GUIDATE - ESPERIENZA SUL CAMPO**
- 21 VISITE DIDATTICHE - ELENCO IMPIANTI**
- 26 EVENTI BLU**
- 27 PIATTAFORMA DIDATTICA MULTIMEDIALE E-CAP**

■ ATTIVITÀ PROPOSTE

Ogni classe iscritta al progetto avrà la possibilità di:

- partecipare a un **laboratorio didattico** in presenza a classi singole o con modalità di classi multiple;
- realizzare un'**uscita didattica** presso uno degli impianti di Gruppo CAP;
- utilizzare la **piattaforma educativa e-CAP**;
- partecipare all'**Evento Blu** dedicato al proprio target scolastico.

Ordine scolastico	Attività disponibili				
	Laboratorio	Visita guidata	Piattaforma eCAP	Eventi Blu	Ted Talk
Infanzia	●	●	●	●	
Primaria	●	●	●	●	
Secondaria di primo grado	●	●	●	●	
Secondaria di secondo grado	●	●	●	●	●

■ MODALITÀ DI ADESIONE

È possibile iscrivere le classi alle attività proposte compilando l'apposito modulo di adesione **entro il 17 ottobre 2025** → <https://forms.gle/Lcp7WeyAAs7G6pbX9>

Di seguito le indicazioni per completare l'iscrizione:

- PER I LABORATORI A CLASSI SINGOLE: è necessario compilare un modulo per ogni classe che si intende iscrivere al progetto;
- PER I LABORATORI A CLASSI MULTIPLE: è necessario compilare un modulo per ogni percorso, indicando le classi aderenti nell'apposito campo;
- PER LE VISITE AGLI IMPIANTI: è necessario compilare un modulo per ogni classe che si intende iscrivere al progetto;
- PER GLI EVENTI BLU: è necessario compilare un modulo per ogni evento, indicando le classi aderenti nell'apposito campo;

Al termine del periodo di iscrizione la segreteria valuterà le richieste pervenute e confermerà alle classi accolte la possibilità di realizzare le attività scelte.

■ SEGRETERIA DIDATTICA

Per qualsiasi necessità è attiva una **segreteria di progetto**:

Cooperativa La Lumaca

Dal lunedì al venerdì, dalle 9:00 alle 17:00

Tel. 3209532387 – mail: segreteriascuole@lalumaca.org

■ OPEN DAY DI PRESENTAZIONE DELL'OFFERTA DIDATTICA

Un'occasione per presentare in maniera facile, comoda e partecipata la nuova proposta didattica agli insegnanti di tutte le scuole del territorio di Gruppo CAP.

L'Open day avrà una **durata di circa 1,5 ore**, si svolgerà **a distanza in modalità webinar** e sarà l'occasione in cui verranno illustrati in maniera completa ed esaustiva i contenuti, le metodologie e le modalità di svolgimento di tutte le iniziative didattiche inserite nel presente catalogo.

Si darà inoltre spazio a domande e curiosità, per capire meglio qual è la proposta più adatta per la classe di riferimento.

DATA 30/09/2025 h. 17

Il link per il collegamento verrà inviato agli insegnanti il giorno prima dell'evento, dopo aver compilato l'apposito modulo di adesione → <https://forms.gle/qyx6onFNFh5sP8Ro9>

■ LABORATORI DIDATTICI

Le attività didattiche proposte sono rivolte a tutti i target scolastici, dai bambini e alle bambine della scuola dell'infanzia e primaria, ai ragazzi e alle ragazze della scuola secondaria di 1° e di 2° grado dei comuni in cui è presente Gruppo CAP.

Il filo rosso che lega tutte le proposte corre sostanzialmente su:

- **Innovazione:** adozione di metodologie attive e laboratoriali e un sempre maggior distacco dalla didattica frontale, per sperimentare nuove pratiche educative che rendono motivante l'atto di apprendere;
- **Inclusione:** partecipazione e coinvolgimento di tutti gli studenti, con l'obiettivo di rafforzare il potenziale di apprendimento dell'intero gruppo classe, nel rispetto delle differenze e dell'identità di ciascuno;
- **Motivazione:** strumenti e approcci stimolanti che determinano il coinvolgimento, l'azione e l'orientamento verso un obiettivo comune, attivando trasversalmente le competenze cognitive, sociali e relazionali;
- **Cooperazione:** modalità didattica di apprendimento, perché anche i compiti più complessi, se affrontati collaborando in modo strategico, costituiscano occasione di confronto e di crescita personale.

Il progetto utilizza **diverse metodologie didattiche**, differenziate a seconda del target scolastico, per rispondere meglio alle esigenze della scuola e degli studenti in termini di crescita sociale, apprendimento, coinvolgimento e di responsabilità.

In particolare, tutte le **proposte sono caratterizzate da:**

- **Momenti dedicati alla scoperta e al coinvolgimento personale**, dove l'alunno, elaborando le proprie esperienze, acquisisce nuovi atteggiamenti e comportamenti virtuosi per adattarsi in maniera autonoma alle sollecitazioni provenienti dall'ambiente circostante.
- **Metodologie attive e partecipate**, attraverso momenti di creatività e di gioco, per aumentare l'autoconsapevolezza, favorire l'azione, l'interazione, il confronto e sviluppare la motivazione a "mettersi in gioco".
- **Codici e linguaggi** adeguati ai prerequisiti collettivi e individuali di ogni singola fascia d'età e adatti al tema scelto dalla singola classe: la corretta comunicazione costituisce il veicolo privilegiato dell'apprendimento.
- **Nuovi strumenti per la didattica**, dai più materici e manuali per i più piccoli, fino a quelli afferenti ai sistemi web 2.0, tutti calibrati e proposti come strumenti di lavoro capaci di enfatizzare le motivazioni all'apprendimento e all'autonomia cognitiva e tecnologica.
- **Multidisciplinarietà**, che si pone alla base delle attività proposte, dove il contributo di discipline diverse, contribuisce a fornire agli studenti un quadro unitario delle tematiche ambientali affrontate.

Inoltre l'utilizzo della **piattaforma digitale** offre l'accesso a contenuti didattici innovativi in grado di dialogare con gli studenti, utilizzando linguaggi multimediali specifici per i diversi ordini scolastici.

LABORATORI DIDATTICI

Riportiamo di seguito la **sintesi delle proposte didattiche** suddivise per target scolastico:

Titolo laboratorio		Infanzia	Primaria (I ciclo)	Primaria (II ciclo)	Secon. 1° grado	Secon. 2° grado	MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE
1	TUTTI PER LA TERRA Gioco a gruppi	●					classi singole
2	LE FORME DELL'ACQUA Laboratorio teatrale	●					più classi in contemporanea
3	SCIENCE CORNER Evento scientifico a scuola		●	●			più classi in contemporanea
4	TUTTI A RACCOLTA Attività di plogging		●	●			più classi in contemporanea
5	OCEANO DI PLASTICA Laboratorio teatrale			●	●		più classi in contemporanea
6	CACCIA AL TESORO PER LA TERRA Gioco a squadre		●	●	●		più classi in contemporanea
7	DA ZERO A CENTO, SFIDA PER LA TERRA Gioco on line a squadre				●		più classi in contemporanea
8	LE DONNE NELLA SCIENZA Gioco di ruolo				●		classi singole
9	WORLD CAFÉ Laboratorio circolare					●	classi singole
10	IL MONDO DI DOMANI Laboratorio Teatrale					●	più classi in contemporanea
11	SWAP PARTY Cittadinanza attiva					●	più classi in contemporanea

TUTTI PER LA TERRA - Gioco a Gruppi

Target: Scuola dell'infanzia (tutte le sezioni).

Articolazione progetto

1 incontro a classi singole della durata di 1,5 ore.

Obiettivi

- Conoscere le fasi del ciclo naturale dell'acqua;
- Imparare a riconoscere alcune forme e fonti di energia;
- Introdurre il concetto di rifiuto e saperne riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti;
- Riconoscere i cambiamenti climatici e le loro conseguenze;
- Introdurre il tema della circolarità dei materiali con lo scopo di acquisire modelli comportamentali socialmente utili, sostenibili e consapevoli;
- Sensibilizzare e promuovere comportamenti più rispettosi nei confronti dell'ambiente, attraverso la conoscenza, l'osservazione, il gioco e le emozioni;
- Fornire ai bambini le conoscenze e le abilità utili ad arricchire le loro capacità di rapportarsi con l'ambiente, aiutandoli a maturare un proprio senso di responsabilità nei riguardi della natura.

Metodologia

Il laboratorio privilegia la partecipazione attiva e, attraverso il gioco, stimola una dinamica coinvolgente che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo nel superamento di prove finalizzate a mettere in luce comportamenti virtuosi per ridurre gli impatti ambientali. Utilizzando una didattica inclusiva, ogni studente può dare il proprio contributo nel superamento di diverse prove e sfide e, al termine, riportare ai compagni e agli insegnanti le informazioni apprese durante il percorso. La conoscenza passa attraverso l'esperienza diretta, la scoperta e il gioco.

Attività proposte

A scuola

I bambini si mettono alla prova affrontando 4 semplici giochi interattivi e coinvolgenti:

- Il ciclo dell'acqua: da dove viene l'acqua? Ricostruire in modo dinamico e coinvolgente il ciclo dell'acqua in natura;
- Il ciclo dell'energia: che cos'è l'energia? Piccole esperienze sensoriali legate al tema energia e osservazione di alcune fonti energetiche (acqua, sole, vento...);
- La circolarità dei rifiuti: quali rifiuti produciamo? Indovinare alcune tipologie di rifiuti contenuti in una scatola misteriosa e imparare a dividerli per materiale;
- Dalla linea al cerchio, il clima che cambia: che cos'è il cambiamento climatico? Buone pratiche per rallentare la crisi climatica.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole dell'infanzia, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

LE FORME DELL'ACQUA – Laboratorio teatrale

Target: Scuola dell'infanzia (tutte le sezioni).

Articolazione progetto

- Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più sezioni contemporaneamente, fino ad un massimo di 4 classi;
- Lo spettacolo ha una durata di circa 1 ora;
- Lo spettacolo è preceduto dall'invio di un videomessaggio, qualche giorno prima della data fissata: un 'personaggio guida' si presenta ai docenti e ai bambini e annuncia la messa in scena di uno spettacolo che si terrà da lì a poco nei locali della scuola;
- Tutti i bambini, insieme ai genitori, sono invitati a preparare un oggetto interattivo per la storia, utilizzando materiale di recupero e le istruzioni fornite dalla scuola e presenti sul portale e-CAP.

Obiettivi

- Conoscere le fasi del ciclo naturale dell'acqua;
- Sensibilizzare e promuovere comportamenti più rispettosi nei confronti dell'ambiente;
- Fornire ai bambini le conoscenze e le abilità utili ad arricchire le loro capacità di rapportarsi con l'ambiente, aiutandoli a maturare un proprio senso di responsabilità nei riguardi della natura.

Metodologia

L'aspetto ludico e teatrale, integrando gioco, musica e teatro, è molto efficace per coinvolgere i bambini e comunicare un messaggio alle famiglie in modo non convenzionale. Lo spettacolo trasmette in modo divertente i messaggi chiave sulla gestione e l'uso consapevole dell'acqua. La rappresentazione aiuta gli alunni a sviluppare fantasia, creatività e interesse per le arti, offrendo un momento di crescita e divertimento.

Attività proposte

A scuola

- Il giorno stabilito è messa in scena la rappresentazione, allestendo la scenografia in uno spazio comune della scuola;
- La performance racconta il ciclo dell'acqua attraverso la personificazione di nuvole, gocce, rivoli, fiumi, falde acquifere e mari ondosì, insieme ai vari personaggi che li abitano: pesci, uccelli, meduse e stelle marine. I bambini partecipano a un viaggio interattivo che stimola tutti e cinque i loro sensi, avvicinandoli al mondo dell'acqua e al suo ciclo idrologico in tutte le sue fasi. La narrazione si sviluppa dalle nuvole al mare, utilizzando diverse tecniche teatrali, dal teatro d'attore all'animazione;
- Durante la rappresentazione, gli educ-attori coinvolgono i bambini con gli oggetti creati in classe seguendo le video-istruzioni. Dopo lo spettacolo, c'è un confronto guidato tra bambini ed educatori, in cui, attraverso domande e dialogo, si aiuta a comprendere e verbalizzare i messaggi chiave della rappresentazione.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole dell'infanzia, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

SCIENCE CORNER – Evento scientifico a scuola

Target: Scuola primaria (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Ogni evento vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente, da un minimo di 5 fino ad un massimo di 8 classi;
- Ogni evento ha una durata di circa 2 ore e può essere ripetuto più volte nell'arco della giornata.

Obiettivi

- Sensibilizzare verso il risparmio idrico e aumentare la consapevolezza ambientale;
- Creare interesse verso l'energia per stimolare un senso di responsabilità e limitarne lo spreco;
- Introdurre il concetto di "rifiuti" e sapere riconoscere i materiali di cui sono composti;
- Aumentare la consapevolezza sulla crisi climatica e approfondire le tematiche relative alle conseguenze sugli ecosistemi acquatici e terrestri;
- Introdurre il tema dell'economia circolare e della circolarità dei materiali di uso comune;
- Sviluppare la capacità di osservazione e favorire l'esposizione di idee e concetti;
- Garantire lo sviluppo di competenze digitali, rafforzare lo studio delle materie STEAM.

Metodologia

Il percorso privilegia l'approccio scientifico e laboratoriale, con esperimenti, lavori di gruppo e attività di problem solving per far riflettere gli alunni sui processi e le relazioni tra uomo e ambiente. Attraverso esperienze interattive di esplorazione, sperimentazione e osservazione, i bambini sono coinvolti attivamente a livello fisico, cognitivo ed emotivo. La varietà di approcci educativi, metodologie operative e risorse promuove un apprendimento informale e attivo. Le attività nei corner tematici sono progettate per incoraggiare l'interpretazione personale dei fenomeni scientifici e ambientali e favorire comportamenti corretti.

Attività proposte

A scuola

L'educatore allestisce dei corner di lavoro, in uno spazio messo a disposizione dalla scuola, nei quali la classe affronta di volta in volta esperimenti scientifici a grande impatto visivo, giochi educativi ed esperienze pratiche per affrontare diverse sfaccettature della risorsa idrica e della sua gestione. Tra le attività proposte:

- Esperimenti sulle proprietà dell'acqua: il congelamento, l'evaporazione, il galleggiamento, la solubilità;
- Gioco per riconoscere le fasi del ciclo dell'acqua;
- Esperimenti scientifici: partendo dal mare (o lago) si ripercorrono le varie fasi del ciclo dell'acqua evidenziando le problematiche che si incontrano lungo il percorso;
- Giochi e prove per comprendere le abitudini dei bambini nei confronti dell'acqua, analizzare quelle poco sostenibili e trovare le possibili soluzioni.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole primarie, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

TUTTI A RACCOLTA – Attività di plogging

Target: Scuola primaria (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Ogni evento vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente, fino a 6 classi;
- Ogni evento ha una durata di circa 2 ore e può essere ripetuto più volte nell'arco della giornata.

Obiettivi

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente attuando concretamente azioni virtuose;
- Prendersi cura del territorio e sensibilizzare bambini contro l'abbandono dei rifiuti;
- Aumentare la consapevolezza dell'inquinamento degli ambienti naturali, con un particolare riferimento agli ecosistemi acquatici;
- Svolgere una pratica di cittadinanza attiva e di cura dei beni comuni;
- Stimolare la consapevolezza riguardo i foals dell'Agenda Onu 2030, le responsabilità ambientali e verso un'autentica cultura della sostenibilità all'interno del mondo della scuola;
- Favorire un miglioramento delle conoscenze e performance ambientali in tema di riduzione dei rifiuti, riuso e rigenerazione di materia, raccolta differenziata.

Metodologia

L'idea del 'plogging' nasce in Svezia nel 2016 dall'atleta Erik Ahlström che, stanco di vedere rifiuti in giro per le strade, ha pensato di trasformare il normale jogging in un'attività green, unendo due parole jogging (in inglese 'corsa lenta') e plocka upp che in svedese significa 'raccogliere'. In questo modo i bambini "toccano con mano" (learning by doing) la situazione delle strade, dei marciapiedi e dei parchi vicini alla scuola e, prendendosi cura in prima persona del proprio territorio, acquisiscono una maggiore consapevolezza/sensibilità sul problema dell'abbandono dei rifiuti. Stare all'aria aperta, insieme ai propri coetanei, accresce le capacità sociali dei bambini e delle bambine che, messi in un contesto diverso da quello dell'aula scolastica, sono spinti a stare in relazione con se stessi e con gli altri in modo differente (outdoor education).

Attività proposte

A scuola

- Dopo aver concordato le zone in cui svolgere il plogging, gli alunni, organizzati in squadre di lavoro e dotati di guanti, pinze e sacchetti per la raccolta differenziata, vanno alla ricerca dei rifiuti abbandonati;
- Rientrati a scuola, i gruppi catalogano i rifiuti raccolti con il supporto di una scheda e di una bilancia, per dare un 'peso' concreto al materiale recuperato e per sottolineare l'importanza dell'attività di plogging e i rischi per l'ambiente causati dall'abbandono di rifiuti;
- Si riflette insieme sui tempi di degradazione delle varie tipologie di rifiuti trovati e l'impatto che questi hanno sugli ambienti naturali, con un particolare riferimento agli ambienti acquatici.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole primarie, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

OCEANO DI PLASTICA – Laboratorio teatrale

Target: Scuola primaria (classi 4° e 5°) e scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente, fino ad un massimo di 5 classi, in base agli spazi disponibili all'interno della scuola;
- Lo spettacolo ha una durata di circa 1 ora e può essere ripetuto nell'arco della giornata.

Obiettivi

- Valorizzare l'acqua come risorsa;
- Sviluppare una sensibilità ambientale rispetto all'inquinamento da plastica dovuto all'abbandono dei rifiuti nell'ambiente naturale, con particolare riferimento all'alterazione degli ambienti acquatici;
- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Utilizzare le uscite sul territorio come occasioni per far acquisire agli alunni nuove conoscenze e una maggiore consapevolezza sul tema della risorsa idrica.

Metodologia

La metodologia di riferimento del progetto è la drammatizzazione teatrale che stimola gli alunni a sviluppare fantasia e creatività e rappresenta un momento prezioso di crescita e divertimento. L'aspetto ludico e teatrale, l'integrazione del gioco e della musica sono infatti strumenti molto efficaci per coinvolgere attivamente gli studenti che, nella seconda parte dell'incontro, saranno invece impegnati in un momento di confronto sul tema dell'inquinamento delle acque superficiali e della gestione della risorsa idrica.

Attività proposte

A scuola

- Laboratorio teatrale: un educatore esperto in attività teatrali coinvolge i ragazzi in una storia liberamente ispirata al romanzo "L'OCEANO DI PLASTICA" del capitano di marina Charles Moore, che racconta della scoperta di una enorme massa galleggiante di rifiuti in pieno Oceano Pacifico. L'educatore accompagna gli studenti nel suo viaggio e cerca di stimolare riflessioni e atteggiamenti critici nei confronti del tema dell'inquinamento dell'acqua;
- Dibattito: momento di confronto che prevede un debriefing guidato, durante il quale il conduttore aiuta gli studenti, con alcune domande e attraverso il dialogo, a verbalizzare, e quindi a comprendere, gli argomenti più importanti trattati durante l'attività teatrale.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole primarie e secondarie di 1° grado, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

CACCIA AL TESORO PER LA TERRA – Gioco a squadre

Target: Scuola primaria (tutte le classi) e scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Il gioco vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente, fino ad un massimo di 4 classi, in base agli spazi disponibili all'interno della scuola;
- Il gioco ha una durata di circa 2 ore e può essere ripetuto nell'arco della giornata.

Obiettivi

- Valorizzare l'acqua come risorsa;
- Sviluppare una sensibilità ambientale rispetto all'inquinamento da plastica dovuto all'abbandono dei rifiuti nell'ambiente naturale, con particolare riferimento all'alterazione degli ambienti acquatici;
- Avvicinare gli studenti ai temi dell'Agenda 2030;
- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Utilizzare le uscite sul territorio come occasione per fare acquisire agli alunni nuove conoscenze e una maggiore consapevolezza sul tema della risorsa idrica.

Metodologia

In questo laboratorio si propone l'utilizzo del gaming che consiste nel gioco vero e proprio, pensato per approfondire e rendere una determinata attività più divertente grazie all'inserimento di elementi come punti, sfide e ricompense; aumentando il grado di coinvolgimento, la motivazione e i risultati raggiunti. Quando il gaming è applicato in ambito educativo a fini didattici si parla, generalmente, di edutainment. 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.

Attività proposte

A scuola

Gli studenti possono confrontarsi sul tema proposto e aumentare la consapevolezza e il rispetto della risorsa acqua, mettendo in campo azioni e comportamenti virtuosi che è necessario assumere nella quotidianità. Gli studenti divisi in squadre si sfidano nel superamento di diverse prove (giochi di abilità, esperimenti scientifici, prove pratiche ed esperienze ludiche) fino a stilare una classifica delle squadre più virtuose.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole primarie e secondarie di 1° grado, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

DA ZERO A CENTO, SFIDA PER LA TERRA – Gioco on line a squadre

Target: Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Il gioco vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente, fino ad un massimo di 20 classi;
- L'attività si articola in una serie di sfide tra gruppi di classi, che si concluderà nello svolgimento di una semifinale e di una finale, in appuntamenti successivi;
- Ogni sfida ha la durata di circa un'ora e verrà svolta on line tramite collegamento Zoom.

Obiettivi

- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Approfondire il concetto di "consumo responsabile";
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili;
- Sensibilizzare ragazze/i verso una corretta gestione della risorsa acqua e contribuire alla diffusione di buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie;
- Stimolare il lavoro di gruppo, lo scambio di informazioni tra pari e la cooperazione.

Metodologia

In questo laboratorio si propone l'utilizzo del gaming che consiste nel gioco vero e proprio, pensato per approfondire e rendere una determinata attività più divertente grazie all'inserimento di elementi come punti, sfide e ricompense; aumentando il grado di coinvolgimento, la motivazione e i risultati raggiunti. L'utilizzo della tecnologia multimediale rende l'attività più attrattiva per questa fascia di età perché usa un linguaggio conosciuto e riconosciuto dagli studenti. Attraverso la partecipazione attiva e una esperienza diretta i ragazzi entrano in contatto con le proprietà e le caratteristiche dell'acqua, scoprendo come utilizzarla in modo intelligente e senza sprechi.

Attività proposte

A scuola

- Questa proposta prevede l'avvicinamento e l'approfondimento delle tematiche di progetto attraverso una sfida on line che utilizza i linguaggi, le forme e la capacità di coinvolgimento di un grande gioco quiz interattivo e multimediale fra classi diverse. Gli studenti sono coinvolti direttamente in una sfida per salvare il nostro pianeta al ritmo di domande e suggestioni legate al tema dell'Overshoot Day (giorno del debito ecologico). La proposta sotto forma di esperienza giocosa stimola lo spirito di cooperazione e la capacità di fare squadra per raggiungere un obiettivo comune e incoraggia l'acquisizione di consapevolezza riguardo i temi trattati;
- Grazie al punteggio conseguito durante la sfida, le classi possono proseguire nel gioco e sfidare le altre classi fino ad arrivare a semifinale e finale.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole secondarie di 1° grado, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

LE DONNE NELLA SCIENZA – Gioco di ruolo

Target: Scuola secondaria di 1° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Il laboratorio si svolge a classi singole;
- L'attività ha una durata di circa 2 ore.

Obiettivi

- Stimolare riflessioni sul ruolo della scienza nelle problematiche quotidiane;
- Esplorare il significativo contributo delle donne sin dall'antichità allo sviluppo della scienza;
- Conoscere le scienziate che hanno cambiato la storia;
- Abbattere pregiudizi e favorire la diversità;
- Favorire la conoscenza delle materie STEM.

Metodologia

Il gioco di ruolo fornisce molteplici stimoli all'apprendimento attraverso l'imitazione e l'azione, porta all'utilizzo del problem solving e allo sviluppo di capacità logiche e collaborative. L'attività stimola gli studenti ad abbattere i pregiudizi nei confronti delle donne e capire come molte di queste pioniere, grazie alle loro ricerche, hanno cambiato la storia della conoscenza umana.

Attività proposte

A scuola

- La classe viene divisa in gruppi di lavoro con il compito di indagare la vita e le scoperte di alcune donne che, nella storia, hanno avuto un importante ruolo nella ricerca e nella scoperta scientifica;
- L'utilizzo di carte personaggio aiuta gli alunni nel processo di indagine e permette loro di passare alla fase successiva di gioco vero e proprio;
- I gruppi diventano squadre e "aiutati" dalle abilità delle scienziate sono chiamati a risolvere casi irrisolti, della storia o contemporanei;
- Vite, punteggi, abilità e penalità li aiutano ad arrivare alla fine del percorso e contribuiscono a stilare una classifica dei vincitori.

Tra le donne della scienza prese ad esempio:

- Ipazia di Alessandria (prima matematica e astronoma della storia, 370 d.C.);
- Maria Gaetana Agnesi (scienziate milanese, 1748);
- Mary Anning (madre della paleontologia, 1800);
- Augusta Ada Byron (prima programmatrice, 1830);
- Marie Curie (fisica inventrice dei raggi X, 1900);
- Henrietta Swan Leavitt (astronoma, 1910);
- Lise Meitner (scienziate che scoprì la fissione nucleare, 1940);
- Rita Levi-Montalcini (medico, 1940).

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole secondarie di 1° grado, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

WORLD CAFÉ – Laboratorio circolare

Target: Scuola secondaria 2° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Il laboratorio si svolge a classi singole;
- L'attività ha una durata di circa 2 ore.

Obiettivi

- Connettere le problematiche mondiali e locali e sviluppare gli strumenti per affrontarle (i 17 SDGs Agenda 2030);
- Avere cura di sé, degli altri e dell'ambiente (riflessione su consapevolezza ed etica della responsabilità);
- Conoscere e misurare le performance di sostenibilità della propria città e scuola;
- Riflettere sulle conseguenze delle azioni individuali e delle organizzazioni di cui si è parte;
- Vagliare le alternative possibili e operare per metterle in pratica.

Metodologia

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile è un programma d'azione per le persone, il pianeta e la prosperità sottoscritto nel settembre 2015 dai governi dei 193 Paesi membri dell'ONU. Suddivisa in 17 macro-obiettivi (SSO) è uno straordinario documento che può essere assunto come "orizzonte di riferimento" per percorsi didattico/educativi interdisciplinari. Il percorso proposto vuole quindi essere una occasione per portare all'attenzione degli studenti le tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche e laboratoriali.

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. La modalità informale che simula la conversazione di persone che si trovano sedute al tavolino del bar, permette a ragazze/i di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo.

Attività proposte

A scuola

La classe viene suddivisa in 4 o 5 tavoli di lavoro, dedicati ad alcuni obiettivi dell'Agenda 2030. Le/i ragazze/i cambiano postazione ogni 20 minuti e, al termine della rotazione, una discussione in stile Town Meeting aiuta a trarre conclusioni e proporre idee per il futuro. Ogni tavolo è inoltre dotato di materiali per stimolare la riflessione, la discussione e il dibattito, come ad esempio tablet con contenuti audio e video, immagini e testimonianze.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP, in particolare l'area dedicata alle scuole secondarie di 2° grado, per scoprire attività ed esperienze e continuare ad approfondire il tema.

IL MONDO DI DOMANI - Laboratorio teatrale

Target: Scuola secondaria 2° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente in base agli spazi disponibili all'interno della scuola;
- Lo spettacolo ha una durata di circa 1 ora e può essere ripetuto nell'arco della giornata.

Obiettivi

- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Conoscere le scienziate che hanno cambiato la storia;
- Abbattere pregiudizi e favorire la diversità;
- Favorire la conoscenza delle materie STEM.

Metodologia

Attraverso pensiero ed emozione, il pubblico viene coinvolto sia durante l'azione performativa che nella discussione post-performance. Un'attività di approfondimento scolastico in chiave interdisciplinare, che affronta trasversalmente gli insegnamenti di letteratura, filosofia, scienze naturali (biologia e chimica) e tecnologia.

Attività proposte

A scuola

La performance teatrale "Il mondo di domani" è liberamente tratta da due libri attualissimi: "Prime, dieci scienziate per l'ambiente", curato da Mirella Orsi e Sergio Ferraris e "Sei donne che hanno cambiato il mondo" di Gabrielle Greison.

Prime, dieci scienziate per l'ambiente raccoglie dieci storie di scienziate che hanno contribuito al progresso della ricerca scientifica ambientale in diversi ambiti e in diverse epoche; donne ostacolate, e a volte dimenticate, solo per il fatto di essere donne, ma che hanno fatto scoperte fondamentali per la salvaguardia del nostro pianeta.

Sei donne che hanno cambiato il mondo, scritto da una fisica giornalista, racconta le storie di sei donne geniali e caparbie con un grandissimo amore per la conoscenza e che lottano per essere ascoltate-

La performance nasce per affrontare le problematiche ambientali, specialmente legate all'acqua, caratteristiche della nostra epoca. La narrazione, che attraversa passato, presente e futuro, mira a sensibilizzare ragazze e ragazzi verso la natura circostante e una comprensione più profonda delle conseguenze dei comportamenti dannosi. Attraverso monologhi e dialoghi dei vari personaggi, si promuovono azioni riparatrici e si esplora una cornice sociale che evidenzia disuguaglianze di genere, ma anche il potenziale di ognuno di perseguire i propri sogni. L'obiettivo è favorire l'integrazione e la parità di genere, superando ogni limite di pensiero, affinché menti libere e preparate possano collaborare nel rispetto dei diritti umani per preservare il nostro pianeta.

SWAP PARTY - Cittadinanza attiva

Target: Scuola secondaria 2° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- Il laboratorio si svolge a classi singole;
- L'attività ha una durata di circa 1 ora + un evento di swap party aperto a tutte le classi della scuola.

Obiettivi

- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Approfondire il concetto di "consumo responsabile";
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili;
- Sensibilizzare ragazze/i nei confronti della tematica del Fast Fashion e contribuire alla diffusione di buone pratiche ambientali nelle scuole e nelle famiglie.

Metodologia

Il progetto illustra gli scenari e le prospettive dell'economia circolare e tenta di dimostrare che economia ed ambiente, se intesi nella direzione della sostenibilità, presentano molti punti d'incontro. L'importanza dell'economia circolare e del cambio di paradigma rispetto all'attuale modello di sviluppo viene trattata con le studentesse e gli studenti attraverso una tematica a loro molto vicina: la moda e il fast fashion. Quando si parla di moda c'è infatti un dato difficilmente contestabile, sottolineato anche dalla Commissione europea, secondo cui il settore del tessile sia uno dei più impattanti sull'ambiente a livello globale anche per quanto riguarda i consumi di acqua. La moda è infatti una potente industria che intreccia due delle più importanti sfide del nostro secolo: quella ambientale contro la crisi climatica in atto e quella sociale per il rispetto dei diritti umani. È inoltre un settore che accoglie al proprio interno molte figure professionali in cui giovani e meno giovani lavoratori sviluppano e sfruttano talenti e competenze creative, tecniche, finanziarie.

Attività proposte

A scuola

La proposta si articola in due momenti distinti: 1 incontro preliminare da 1 ora a classe e 1 evento finale di una mattina aperto a tutte le classi.

- 1° incontro: nella stessa mattina, a rotazione, in uno spazio messo a disposizione della scuola (es. aula magna) le classi sono invitate in una sessione plenaria di circa 1 ora per approfondire il legame tra economia circolare e fast fashion. Al termine della discussione due studenti per classe saranno incaricati di raccogliere dai compagni, nelle settimane successive, vestiti e accessori destinati allo scambio.
- 2° incontro: evento finale in cui viene allestito un vero e proprio Swap Party, letteralmente "festa dello scambio". L'idea è quella di organizzare a scuola, in uno spazio idoneo (per esempio giardino, palestra o aula magna), un'iniziativa di scambio di abiti, scarpe, borse e accessori dimenticati negli armadi per dare nuova vita agli oggetti.

TED TALK ON LINE

Target: Scuola secondaria 2° grado (tutte le classi).

Articolazione progetto

- L'intervista vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente;
- L'intervista on line ha una durata di circa un'ora.

Obiettivi

- Facilitare l'adozione di comportamenti virtuosi in tema di sostenibilità ambientale;
- Approfondire argomenti di interesse per gli alunni;
- Rendere gli studenti in grado di analizzare i propri comportamenti quotidiani e di ipotizzare soluzioni alternative più eco-compatibili;
- Incentivare il contributo degli studenti al discorso.

Metodologia

Per coinvolgere il maggior numero possibile di classi e di studenti gli incontri sono previsti on line e prevedono una conferenza stile TED talk (un "discorso" della durata massima di 18 minuti con una accurata scelta di contenuti originali e stimolanti) e il format dell'interview (intervista programmata) una metodologia fortemente interattiva che permette di rafforzare il protagonismo dei ragazzi e di eliminare gli ostacoli che nelle conferenze frontali rendono il contributo degli studenti minimo.

Attività proposte

A scuola

Queste occasioni servono a incuriosire e stimolare le classi sui temi dell'innovazione, in particolare quella ambientale e sostenibile. Gli studenti avranno l'opportunità di incontrare e intervistare figure di rilievo provenienti da accademie, start-up e ricerca, oltre a giovani professionisti del Gruppo CAP, per conoscere testimonial di pensiero innovativo, sviluppo tecnologico e visioni aziendali sostenibili.

Il format è semplice e si articola in due fasi principali:

- Preparazione preliminare: gli studenti possono prepararsi autonomamente utilizzando i materiali caricati sulla piattaforma e-CAP. Per ogni TED talk è disponibile una scheda con la biografia del relatore, un'illustrazione del tema dell'intervista e link di approfondimento.
- TED talk e intervista: il relatore introduce il tema attraverso una presentazione in stile TED talk che mira a proporre idee potenti e appassionanti. Segue un'intervista basata sulle domande scaturite dal talk e su quelle preparate dagli studenti nella fase preliminare. Questo confronto stimola ulteriormente l'interesse e l'approfondimento del tema trattato.

Le registrazioni degli incontri vengono caricate sulla piattaforma e-CAP, creando una galleria di esperienze accessibile anche alle scuole o classi che non possono partecipare direttamente all'iniziativa.

Il calendario completo degli ospiti sarà presto condiviso via mail e pubblicato sulla pagina dedicata della piattaforma e-CAP.

■ VISITE GUIDATE – ESPERIENZA SUL CAMPO

Target: Scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria 1° grado e di 2° grado;

Articolazione progetto

- 1 uscita (reale o virtuale) presso le casette dell'acqua (dedicata alle scuole dell'infanzia), gli impianti tecnologici del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Gruppo CAP all'interno del Centro Ricerche al Parco Idroscalo;
- Le casette dell'acqua sono raggiungibili a piedi da parte delle scuole;
- Viene messo a disposizione il trasporto per raggiungere gli impianti di depurazione e il Centro Ricerche, fino ad esaurimento posti disponibili.

Obiettivi

- Favorire la conoscenza diretta dei sistemi tecnologici che stanno dietro alla gestione delle risorse acqua;
- Sviluppare la capacità di interpretare criticamente i sistemi di gestione delle risorse del proprio territorio;
- Individuare collegamenti e relazioni tra le diverse fasi del ciclo tecnologico;
- Stimolare l'osservazione e acquisire un corretto orientamento nello spazio;
- Promuovere senso di responsabilità verso l'ambiente e favorire l'adozione di stili di vita sostenibili.

Metodologia

Le visite didattiche guidate sono fondamentali per la formazione degli studenti, favorendo l'apprendimento di contenuti disciplinari, l'osservazione diretta e l'esplorazione dell'ambiente. Promuovono anche lo sviluppo sociale del gruppo classe, stimolano la curiosità e incoraggiano un apprendimento attivo e significativo.

Con la trasformazione digitale, nuove tecnologie permettono esperienze virtuali di visite guidate. La realtà virtuale adotta il principio del "learning by doing": dopo una breve introduzione, gli studenti si immergono in tour virtuali, vivendo esperienze multisensoriali (vista, udito, movimento) che aumentano il potenziale mnemonico. Queste esperienze coinvolgenti stimolano la curiosità e trasformano la visita in didattica attiva e interattiva.

Attività proposte

A scuola:

- Visita virtuale: Utilizzando strumenti digitali innovativi, le visite guidate diventano immersive. Gli studenti possono scoprire l'impianto di depurazione di Bresso Niguarda o il Centro Ricerche del Gruppo CAP, punti chiave nella gestione delle risorse idriche. Grazie alla realtà virtuale, l'esperienza permette di esplorare a 360° le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua.
- Visita guidata reale: L'attività si svolge con una visita guidata ai principali sistemi tecnologici della rete impiantistica del Gruppo CAP. Gli studenti, accompagnati da educatori esperti, scoprono l'impianto richiesto (Depuratore o Centro Ricerche), osservando direttamente la gestione delle risorse idriche.

Il laboratorio si conclude con la raccolta dei feedback da parte degli studenti e con l'invito da parte dell'educatore a visitare la piattaforma e-CAP per scoprire attività ed esperienze per continuare ad approfondire il tema.

■ VISITE GUIDATE – ELENCO IMPIANTI

Gli impianti visitabili sono:

▪ CENTRO RICERCHE E LABORATORI PRESSO IL PARCO IDROSCALO

▪ IMPIANTI DI DEPURAZIONE

- Pero – Via Leonardo da Vinci, 1
- Bresso – Via Guido da Velate (MI)
- Canegrate - Via Cascinette, 35
- Robecco S/N – Loc. Cascinello Valerio s.n.
- Locate Triulzi – località Cascina Castello
- Peschiera Borromeo – C.na Brusada Via Roma
- San Giuliano M.se Est - Via Leone Tolstoj s.n.c. – Località Cascina La Folla
- Cassano – via Trecella

▪ LE CASE DELL'ACQUA

Comune	Indirizzo
Abbiategrasso	Piazza Garibaldi
Albairate	Via alla Brera
Arese	Piazza della Pace
Arluno	Via Villorresi - parco Orologio
Arluno	Via Sant' Apollonia
Arluno/Vanzago	Via Isaia - parco 8 marzo
Assago	Via Matteotti angolo via Nenni
Bareggio	Via G.B. Vico - ingresso Parco scorte dei Magistrati
Bareggio	Via San Sebastiano ang. Via Vittime Torri gemelle 11.09.2001
Basiano	Piazza Papa Giovanni Paolo II
Basiglio	Via Dante

Comune	Indirizzo
Basiglio	Piazza Leonardo da Vinci (piazza del comune)
Bellinzago Lombardo	Via Lombardia - parco
Bernate Ticino	Via Vittorio Emanuele (p.za Donatori / via Volta)
Besate	Piazza Aldo Moro
Binasco	Piazzale Beato Gandolfo Sacchi ang. Via Matteotti
Boffalora Sopra Ticino	Piazza Italia
Bollate	Via Attimo - Verdi - Parco M.L. King
Bollate	Via Pace angolo Don Minzoni - Ex Expo
Bresso	Piazza Martiri della Libertà
Bresso	Via Gobetti angolo Don Pozzi
Bresso	via Villorresi

Comune	Indirizzo
Bubbiano	Via Cesare Battisti
Buccinasco	Via Emilia Ang. Via Vivaldi - Parco di Alice
Buscate	Via Papa Giovanni XXIII
Bussero	via Don Carugo
Busto Garolfo	Frazione Olcella - Via Po angolo Via S. Geltrude
Busto Garolfo	Parcheggio pubblico di Via Mazzini
Calvignasco	Via Marconi
Cambiago	Via Cattaneo, di fronte a Via Matteotti 34 (Loc. Torrazza)
Canegrate	Via d'Annunzio
Canegrate	Via Garibaldi/Via Rosselli - Ex Expo
Carpiano	Piazza B. Luini
Carugate	Via Cesare Battisti - Parco Centro
Casarile	Piazza Unità d'Italia
Cassano Adda	Via Cristo Risorto - asilo
Cassano Adda	Via Papa Giovanni XXIII
Cassina de' Pecchi	Piazza Decorati al Valor Civile
Cassina de' Pecchi	Via XXV Aprile - Fraz. S. Agata - Ex Expo
Cassinetta di Lugagnano	Piazza della Repubblica
Castano Primo	Piazza Ardizzone
Castano Primo	viao Giolitti
Cernusco sul Naviglio	Piazza Ghezzi - Ex Expo

Comune	Indirizzo
Cernusco sul Naviglio	Via Buonarroti ang. Via Fontanile
Cerro Al Lambro	Riozzo - Parco di Via Bismantova
Cerro Al Lambro	Via Padre Marcolini - Parcheggio
Cerro Maggiore	fraz. Cantalupo - via San Bartolomeo - Piazza Don Bianchi
Cerro Maggiore	Giardino di Via S. Carlo 17
Cesano Boscone	Via A. Vespucci
Cesate	Via Ticino - P.za della Pace
Cinisello Balsamo	Via Abruzzi (Crocetta)
Cinisello Balsamo	Via Gransasso
Cislano	Via Piave
Cologno Monzese	Parco di Viale Marche
Cologno Monzese	via Garibaldi
Cologno Monzese	Via Papa Giovanni XXIII
Colturano	Piazzetta di via Papa Giovanni XXIII
Corbetta	Parco comunale di Via Montenero
Corbetta	Via Risorgimento
Cormano	Parco di Via Molinazzo
Cormano	Piazza Berlinguer
Cormano	Via Beccaria
Cornaredo	Via dello Sport - Centro sportivo Sandro Pertini
Cornaredo	Via Pasubio - San Pietro all'Olmo

Comune	Indirizzo
Cornaredo	Largo Sacerdote Angelo Colombo
Corsico	Largo Sacerdote Angelo Colombo
Cuggiono	Piazza Salvo D'Acquisto
Cusano Milanino	Piazza Marcellino da Cusano
Dairago	Piazza Francesco della Croce
Dresano	Piazza Europa
Gaggiano	Piazza Cavalieri di Vittorio Veneto
Gaggiano	Via F.lli Cervi ang. Via Don Minzoni
Garbagnate Milanese	Via Como - piazza mercato
Garbagnate Milanese	Via per Cesate - Ex Expo
Garbagnate Milanese	Via Don Mazzolari
Gessate	Via della Repubblica
Gorgonzola	Piazza Europa
Gorgonzola	Via Mattei angolo Buoizzi
Grezzago	Via IV novembre angolo via Roma - parcheggio municipio
Gudo Visconti	Via Verdi c/o Parco per Bambini - Ex Expo
Inveruno	Largo Pertini - ingresso Parco Villa Tanzi Mira
Inzago	Via Boccaccio-Spadolini
Lacchiarella	Via Borromeo
Lainate	Via Barbaiana - area mercato
Lainate	Via Marche - Ex Expo

Comune	Indirizzo
Lainate	Via Mengato - area ex podere Toselli
Legnano	Via dei Salici
Legnano	Via Girardi
Liscate	parco Largo Bersaglieri
Locate Triulzi	via Nenni - parco della Pace
Magenta	via Boccaccio - farmacia
Magenta	Via Isonzo - Ex Expo
Marcallo Con Casone	Piazza Macroom
Marcallo Con Casone	Via Gornati
Marcallo Con Casone	Via Verne - parcheggio - Expo
Masate	Via Dante
Mediglia	Piazza Pertini
Mediglia	Via Cimabue angolo Oriani - Mombretto di Mediglia
Mediglia	Via Stella Polare
Melegnano	Viale Lombardia - Parco Marovelli
Melzo	Via Curiel - Parco Cristina di Belgioioso
Melzo	Via Visconti - parco
Mesero	Via Magenta ang. Solferino
Milano	C.na Tiriulza - Ex Expo
Morimondo	Via Aldo Moro angolo Via Dante Alighieri
Nerviano	Via Sant'Anna - Loc. Cantone

Comune	Indirizzo
Nerviano	Via Garibaldi
Novate Milanese	Via Baranzate - parco
Novate Milanese	Via Cascina del Sole - parco Ghezzi
Noviglio	Piazza 11 Settembre - Ex Expo
Noviglio	Via XXV Aprile - Fraz. S. Corinna
Noviglio	Via Borsellino
Opera	Piazza Giovanni Falcone
Opera	Via San Bernardo - parco viale Madonnina
Ossona	Via Francesco Baracca
Ozzero	Piazza del Popolo angolo via Pavese
Paderno Dugnano	P.zza Hiroshima
Paderno Dugnano	Viale Mascagni presso parco
Pantigliate	Viale Risorgimento ang. Via G. di Vittorio
Parabiago	Via Butti angolo via Cuoco
Pero	Via Papa Giovanni XXIII
Peschiera Borromeo	Via Matteotti - Area Mercato
Peschiera Borromeo	Piazza Costituzione
Pieve Emanuele	Via Curiel - Ex Expo
Pieve Emanuele	Via Leoncavallo - Parco della Pace
Pioltello	Seggiano - Via del Santuario ang. via Don Amati
Pogliano Milanese	Piazza XXV Aprile

Comune	Indirizzo
Pogliano Milanese	via Europa Piazza Mercato
Pozzo d'Adda	loc. Bettola - Via Santa Elisabetta
Pozzuolo Martesana	Frazione Trecella - Via Del Merlo
Pozzuolo Martesana	Via Micca - Parco Perlasca
Pregnana Milanese	Piazza della Costituzione angolo Via 25 Aprile
Pregnana Milanese	Via Varese
Rescaldina	Via Gramsci
Rho	Via Nazario Sauro Angolo Tommaso Grossi
Rho	Via Prati - Rho Lucernate
Robecchetto C.I.	Via Legnano - Ex Expo
Robecco sul Naviglio	Via Ballabio
Rodano	Via Turati - Ex Expo
Rosate	Via Paolo Borsellino
Rozzano	Via Franchi Maggi
Rozzano	Via Perseghetto - piscina
San Donato Milanese	Via Di Vittorio - parcheggio in prossimità del nido
San Donato Milanese	Via Don Milani
San Donato Milanese	Via Maritano - Area verde Campo Sportivo
San Giuliano M.se	Via Campoverde altezza via Nisoli
San Vittore Olona	Via Ariosto angolo Via Monti
San Zenone Al Lambro	Via Matteotti

Comune	Indirizzo
Santo Stefano Ticino	Piazza 8 marzo
Santo Stefano Ticino	Piazza del mercato
Sedriano	Parco Res Publica - Via Gagarin
Segrate	Idroscalo di Milano - ingresso sport - zona bosco
Segrate	Idroscalo di Milano - ingresso tribune
Segrate	Piazza 9 Novembre
Segrate	Via Trento
Senago	Piazza Moro - Ex Expo
Sesto San Giovanni	Via Boccaccio - Ex Expo
Sesto San Giovanni	Via Generale Cantore - parco Marx
Sesto San Giovanni	Via Maestri del Lavoro ang. Via Cavallotti
Settala	Fraz. Caleppio - Via Percali, 6
Settala	Via Giuseppe Verdi 8
Solaro	Piazza Grandi - Ex Expo
Solaro	Piazza Libertà
Trezzano Sul Naviglio	Via Greppi - Parco Gramsci
Trezzano Sul Naviglio	Via IV Novembre - Parco I Maggio
Trezzano Sul Naviglio	Via Virgilio (Q.re Marchesina)

Comune	Indirizzo
Trezzo sull'Adda	Via Don Gnocchi a Concesa
Trezzo sull'Adda	Via Guarnerio - parco giochi
Tribiano	F.lli Cervi angolo Via Pertini (presso parco)
Truccazzano	Fraz. Albignano - Via Calipari
Truccazzano	Via Giuseppe Scotti angolo Via Leonardo da Vinci
Turbigo	Piazza Giulio Cesare
Vanzaghello	Piazza Sandro Pertini
Vanzago	Via della Filanda
Vaprio d'Adda	Via Don Moletta
Vermezzo e Zelo Surrigone	Via S. Giuliana angolo Via Confalonieri
Vernate	Via Tobagi
Vignate	Via Roma angolo via Marconi
Vimodrone	Via Dante Alighieri
Vimodrone	Via dei Mille
Vittuone	Via Cavour - parcheggio piazza mercato
Vizzolo Predabissi	Piazza Puccini
Zibido San Giacomo	Via Matteotti 41

■ EVENTI BLU

Target: Scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di 1° e di 2° grado;

Articolazione progetto

Sono organizzati **4 eventi a distanza con diretta online**: uno per la scuola dell'infanzia della durata di 30 minuti, uno per la scuola primaria, uno per la secondaria di 1° grado e uno per la secondaria di 2° grado della durata di circa 50 minuti. Non ci sono limiti numerici per la partecipazione delle classi.

Quando: dal 16 al 20 marzo 2026, ovvero durante i giorni precedenti al 22 marzo, Giornata Mondiale dell'Acqua.

Attività proposte

Si tratta di **vere e proprie performance dal vivo** curate da testimonial di fama nazionale del mondo creativo e artistico che, grazie alle loro capacità comunicative, al loro talento e alla loro passione, favoriscono la riflessione sulle tematiche ambientali e fungono da "scintilla" per stimolare la voglia di agire. Un' occasione di stimolo per informare, coinvolgere ed invitare all'azione insegnanti e studenti sulle tematiche ambientali di riferimento del progetto.

Gli eventi vengono inoltre registrati, caricati sulla piattaforma e-CAP e resi disponibili per le classi che non possono prendere parte alla diretta.

Il calendario completo degli ospiti e i dettagli dell'evento saranno presto condivisi via mail e pubblicati sulla pagina dedicata della piattaforma didattica multimediale e-CAP.

PIATTAFORMA DIDATTICA MULTIMEDIALE E-CAP

Il progetto didattico è accompagnato dall'utilizzo della **piattaforma e-Cap**, uno strumento progettato per poter essere utilizzato sia come **integrazione alle lezioni in presenza**, sia per **supportare** in modo ottimale **attività didattiche a distanza**, a disposizione dei docenti e delle classi.

e-CAP offre spunti per lezioni extracurricolari dinamiche e coinvolgenti, in grado di favorire un processo di apprendimento efficace, immediato e personalizzabile, in base alle esigenze degli alunni e degli studenti delle scuole di ogni ordine e grado, permettendo di:

- arricchire e dare continuità alle attività proposte a scuola;
- utilizzare sistemi multimediali per supportare gli incontri in presenza o in DAD con un educatore esperto;
- svolgere attività interattive;
- consultare le risorse a disposizione in ogni momento, accedendo alla piattaforma.

La piattaforma è pensata per l'**utilizzo autonomo da parte delle classi** e contiene risorse progettate per permettere alle scuole di lavorare in modo indipendente e di ottenere riscontri tempestivi sul lavoro svolto.

All'interno della piattaforma è possibile trovare **contenuti didattici di approfondimento differenziati per fascia di età** e molto diversi fra loro, da video pillole, a schede per poter realizzare attività in autonomia, ai **giochi didattici**, fino a risorse testuali e web utili per approfondimenti e ricerche sulle tematiche trattate da Gruppo CAP.

Le classi potranno così:

- approfondire gli argomenti trattati durante le esperienze vissute in classe, on-line o sugli impianti di Gruppo CAP condotte da un educatore ambientale con esperienza;
- divertirsi grazie ai giochi interattivi;
- scoprire nuovi aspetti del proprio territorio;
- mettersi in relazione con altre scuole che stanno condividendo lo stesso percorso.

La piattaforma è consultabile al seguente link: ecap.gruppocap.it



Nel corso dell'anno, la piattaforma verrà arricchita e aggiornata con una serie di nuovi contenuti, materiali e novità focalizzati sul tema dell'acqua.