

WATER



GAME



Missione 2030

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

a scuola

www.lalumaca.org

GRUPPO



Fondazione





PROPOSTA DIDATTICA A SCUOLA A.S. 2020-2021

Quest'anno l'offerta didattica si presenta fortemente rinnovata e diversificata, per offrire a tutte le scuole d'Infanzia, Primaria e Secondarie di 1° grado del territorio gestito da Gruppo Cap, la possibilità di scegliere il percorso che meglio rispecchia le esigenze educative e il programma scolastico.

In totale ci sono **12 proposte didattiche**, tutte articolate in un incontro in classe e in una uscita, differenziata in base al target scolastico: casetta dell'acqua per le Infanzie e Primarie 1° ciclo oppure impianto tecnologico per le Primarie 2° ciclo e secondarie di 1° grado. Queste ultime potranno essere fatte anche in Virtual Tour, grazie alla nuovissima tecnologia della Realtà Virtuale e Immersiva.

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. Un'attenzione particolare è stata dedicata alla ricerca di **novità in campo scientifico e pedagogico** e di nuovi strumenti per la **didattica a distanza**, per garantire una massima efficacia comunicativa anche nel caso in cui gli studenti siano lontani dall'operatore e dalla propria classe.

In linea con le scelte fatte dal Gruppo CAP e Fondazione CAP, le nuove proposte didattiche supportano e accompagnano gli studenti nel passaggio dalla conoscenza alla competenza e li conducono alle rilevanti sfide promosse dai **Sustainable Development Goal (SDGs) dell'Agenda 2030**. Per tale ragione ogni laboratorio vuole contribuire al raggiungimento di uno o più Goal: tutte le classi partecipanti saranno accompagnate a pianificare un intervento, anche semplice, di miglioramento ambientale del proprio contesto scolastico o territoriale, per concorrere al raggiungimento di questi importanti obiettivi.

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.

Di seguito le schede descrittive delle proposte suddivise per target scolastico:

SCUOLA INFANZIA

- Progetto n° 1: IL GIOCO DELL'ACQUA NON FINISCE MAI - Storytelling
- Progetto n° 2: IDEE D'ACQUA - Laboratorio di Tinkering

SCUOLA PRIMARIA

- Progetto n° 3: IL CODING DELL'ACQUA - Laboratorio/gioco sul pensiero computazionale
- Progetto n° 4: SCHOOL FOR FUTURE - Attività di cittadinanza attiva
- Progetto n° 5: LA SCIENZA DELL'ACQUA - Laboratorio scientifico
- Progetto n° 6: RACCONTI D'ACQUA - Storyboard
- Progetto n° 7: INFINITY WATER - Gioco a squadre

SCUOLA PRIMARIA e SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Progetto n° 8: OCEANO DI PLASTICA - Laboratorio teatrale

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

- Progetto n° 9: CON UN CLICK - Attività di video making
- Progetto n° 10: ACQUA PROJECT- Laboratorio scientifico
- Progetto n° 11: ACQUAQUIZ - Gioco interattivo
- Progetto n° 12: A SCUOLA DI 2030 - World caffè

IL GIOCO DELL'ACQUA NON FINISCE MAI - Storytelling

Target: Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto:

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

Obiettivi

- Trasmettere ai più piccoli la consapevolezza che l'acqua è l'elemento più importante del nostro pianeta e sensibilizzarli ad un uso corretto e sostenibile della risorsa.
- Portare ad un primo approccio delle fasi che compongono il ciclo dell'acqua, favorire la curiosità ed imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione.
- Favorire una partecipazione attiva e stimolare le emozioni attraverso la fiaba.
- Incoraggiare esperienze al di fuori della scuola per aumentare il senso di appartenenza alla collettività e al territorio.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 13, 14 e 15.

Metodologia: L'approccio educativo di riferimento del percorso è di tipo **percettivo/emotivo** con proposte che mirano al **coinvolgimento attivo** ed emotivo di bambini e bambine, e che permettono di **apprendere attraverso l'esperienza**. Lo **storytelling** permette di "imparare divertendosi", favorisce l'immedesimazione rispetto ai temi trattati e di sviluppare una maggiore consapevolezza dei sentimenti e stati d'animo. L'**outdoor education** riconosce la centralità dell'ambiente esterno come luogo privilegiato per lo sviluppo psicofisico del bambino e caratterizzato da attività esperienziali basate su creatività e multisensorialità.

Attività proposte

In classe: Lettura animata della favola inedita "Il gioco dell'acqua non finisce mai" che ha come protagonista Blue il personaggio guida di progetto. Coinvolgimento dei bambini/e tramite semplici esperienze ed esperimenti sulle proprietà dell'acqua: il congelamento, l'evaporazione, il galleggiamento, la solubilità. Gioco per riconoscere le fasi del ciclo dell'acqua. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini.

In uscita: visita e illustrazione della Casa dell'Acqua, assaggi di acqua (rinfrescata e addizionata con anidride carbonica) e gioco con semplici quiz sulla qualità dell'acqua distribuita con la rete acquedottistica.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: Il ciclo dell'acqua in natura. Il ciclo tecnologico dell'acqua, come arriva ai nostri rubinetti. L'acqua sulla Terra. I passaggi di stato e le forme dell'acqua.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale
Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

IL GIOCO DELL'ACQUA NON FINISCE MAI - Storytelling

Target: Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto:

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

Obiettivi

- Trasmettere ai più piccoli la consapevolezza che l'acqua è l'elemento più importante del nostro pianeta e sensibilizzarli ad un uso corretto e sostenibile della risorsa.
- Portare ad un primo approccio delle fasi che compongono il ciclo dell'acqua, favorire la curiosità ed imparare a riflettere sull'esperienza attraverso l'esplorazione.
- Favorire una partecipazione attiva e stimolare le emozioni attraverso la fiaba.
- Incoraggiare esperienze al di fuori della scuola per aumentare il senso di appartenenza alla collettività e al territorio.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 13, 14 e 15.

Metodologia: L'approccio educativo di riferimento del percorso è di tipo **percettivo/emotivo** con proposte che mirano al **coinvolgimento attivo** ed emotivo di bambini e bambine, e che permettono di **apprendere attraverso l'esperienza**. Lo **storytelling** permette di "imparare divertendosi", favorisce l'immedesimazione rispetto ai temi trattati e di sviluppare una maggiore consapevolezza dei sentimenti e stati d'animo. L'**outdoor education** riconosce la centralità dell'ambiente esterno come luogo privilegiato per lo sviluppo psicofisico del bambino e caratterizzato da attività esperienziali basate su creatività e multisensorialità.

Attività proposte

In classe: Lettura animata della favola inedita "Il gioco dell'acqua non finisce mai" che ha come protagonista Blue il personaggio guida di progetto. Coinvolgimento dei bambini/e tramite semplici esperienze ed esperimenti sulle proprietà dell'acqua: il congelamento, l'evaporazione, il galleggiamento, la solubilità. Gioco per riconoscere le fasi del ciclo dell'acqua. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini.

In uscita: visita e illustrazione della Casa dell'Acqua, assaggi di acqua (rinfrescata e addizionata con anidride carbonica) e gioco con semplici quiz sulla qualità dell'acqua distribuita con la rete acquedottistica.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: Il ciclo dell'acqua in natura. Il ciclo tecnologico dell'acqua, come arriva ai nostri rubinetti. L'acqua sulla Terra. I passaggi di stato e le forme dell'acqua.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale
Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

IDEE D'ACQUA - Laboratorio di Tinkering

Target: Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto:

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

Obiettivi

- Stimolare le prime riflessioni sul tema dell'acqua e suscitare curiosità nei confronti della natura.
- Trasmettere la consapevolezza che l'acqua è l'elemento più importante sul nostro pianeta.
- Sensibilizzare alla problematica dell'abbandono dei rifiuti negli ambienti naturali, con particolare riferimento all'impatto della plastica e incentivare l'acquisizione di modelli comportamentali sostenibili e consapevoli.
- Favorire una didattica attiva, sperimentando tecniche differenti, lasciando libertà ai bambini di esprimersi in modo creativo.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 7, 12 e 13.

Metodologia: Utilizzando una 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 come l'arte, la scienza e la tecnologia con sole attività pratiche. L'importanza della tutela delle risorse viene comunicata con un coinvolgimento fisico e cognitivo dei bambini, che sperimentano in prima persona i materiali e la loro importanza e producono un'opera collettiva utilizzando oggetti personali.

Attività proposte

In classe: i bambini sono invitati a esplorare e a prendere confidenza con i materiali che saranno il fulcro del laboratorio e vengono favorite le prime riflessioni sul possibile utilizzo degli oggetti messi a disposizione, Guidati dall'immaginazione i bambini dovranno dare vita ed una vera e propria invenzione, con una modalità libera e creativa, secondo la metodologia del tinkering. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini.

In uscita: visita e illustrazione della Casa dell'Acqua, assaggi di acqua (rinfrescata e addizionata con anidride carbonica) e gioco con semplici quiz sulla qualità dell'acqua distribuita con la rete acquedottistica.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: La distribuzione dell'acqua sul Pianeta Terra. L'acqua come risorsa fondamentale e limitata. L'importanza dell'acqua per l'uomo e per l'ambiente. L'uso sostenibile dell'acqua. Utilizzi e strategie per non sprecare acqua nelle azioni quotidiane. Il ciclo naturale e il ciclo tecnologico dell'acqua.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@lumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

IL CODING DELL'ACQUA - Laboratorio sul pensiero computazionale

Target: Scuola Primaria (classi 1[^], 2[^])

Articolazione progetto:

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

Obiettivi

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti ambientalmente sostenibili.
- Sviluppare competenze logiche e linguaggio computazionale.
- Stimolare l'elaborazione di soluzioni a problemi legati all'utilizzo dell'acqua.
- Conoscere le fasi del ciclo naturale e del ciclo tecnologico dell'acqua.
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione come strumento per conoscere ed approfondire.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 9 e 16.

Metodologia: Il percorso prevede l'utilizzo del **coding**, che permette di affrontare il tema dell'acqua in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa basata sulle competenze logiche e computazionali. 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, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni, stimolando comportamenti ambientalmente sostenibili.

Attività proposte

In classe: La classe ha a disposizione un kit per il coding composto da alcune Bee-Bot e da un tabellone tematizzato sul tema del ciclo idrico integrato. I bambini, suddivisi in piccoli gruppi, elaborano le proprie scelte sotto forma di istruzioni sequenziali che assegnano ai piccoli robot, programmandoli direttamente. L'approccio tecnologico applicato alle tematiche ambientali stimola l'uso della logica, permettendo ai bambini di risolvere problemi "da grandi" in modo divertente e stimolante. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini

In uscita: visita e illustrazione della Casa dell'Acqua, assaggi di acqua (rinfrescata e addizionata con anidride carbonica) e gioco con semplici quiz sulla qualità dell'acqua distribuita con la rete acquedottistica.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'importanza dell'acqua per l'uomo e per l'ambiente. Il ciclo naturale e il ciclo tecnologico dell'acqua. L'acqua e i cambiamenti climatici. La qualità e la sicurezza dell'acqua del rubinetto. Azioni per non sprecare la risorsa idrica e preservarla dall'inquinamento.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

SCHOOL FOR FUTURE – Attività di cittadinanza attiva

Target: Scuola Primaria (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.

Obiettivi

- Aumentare la consapevolezza sul tema della crisi climatica e approfondire le tematiche legate alle conseguenze sugli ecosistemi acquatici e terrestri.
- Valorizzare l'acqua come bene fondamentale e risorsa preziosa al fine di prevenirne lo spreco.
- Responsabilizzare i bambini/e nel passaggio delle informazioni ai coetanei, alle famiglie e alla collettività, promuovendo azioni concrete di cittadinanza attiva.

Goal: Agenda 2030: goal 1, 6, 7 e 13.

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. L'attività narrativa e lo **storytelling**, offrono chiavi di accesso più immediate a concetti complessi ed astratti e favoriscono il coinvolgimento emotivo e la creatività. L'attività manuale (**laboratorio hands-on**), permette agli studenti di sviluppare un apprendimento cooperativo (**cooperative learning**) e dare voce alle idee per il futuro in un'ottica di cittadinanza attiva.

Attività proposte

In classe: Narrazione della storia di Greta Thunberg, per scoprire come una ragazza comune ha deciso di cambiare il mondo nel nome di un futuro migliore. Dibattito e confronto. Attività pittorica in cui i bambini sono chiamati a disegnare grandi cartelli con slogan per supportare Greta nella 'lotta' contro i cambiamenti climatici. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini

In uscita: la classe partecipa alla visita guidata di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al Virtual Tour in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'acqua nella quotidianità. L'uso sostenibile delle risorse, con un riferimento particolare all'acqua e al concetto di spreco. I consumi idrici in Italia e nel mondo. I cambiamenti climatici e gli effetti sugli ecosistemi. Cittadinanza attiva.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale
Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 – mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

LA SCIENZA DELL'ACQUA – Laboratorio scientifico

Target: Scuola Primaria (classi 3[^], 4[^] e 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.

Obiettivi

- Promuovere il processo di sensibilizzazione verso il risparmio idrico e aumentare la consapevolezza ambientale.
- Sviluppare la capacità di osservazione e favorire l'esposizione di idee con un linguaggio sempre più scientifico.
- Proporre esperienze pratiche e laboratori per arricchire le conoscenze dei ragazzi e far loro superare la paura di sbagliare.

Goal: Agenda 2030: goal 1, 6, 7 e 13.

Metodologia: L'attività utilizza un approccio di tipo **laboratoriale e sperimentale** nel quale s'inseriscono elementi di **approfondimento scientifico** e momenti di **brain-storming** che permettono ad alunne/i di fare ricerca ed ipotizzare soluzioni creative. 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 sviluppando una didattica inclusiva che permette ad ogni alunno di dare il proprio contributo nel superamento di prove ideate per mettere in luce i comportamenti virtuosi.

Attività proposte

In classe: Presentazione interattiva per coinvolgere i bambini e per scoprire l'importanza della risorsa acqua e la sua disponibilità sulla Terra. Esperimenti scientifici che ripercorrono le varie fasi del ciclo dell'acqua. Giochi e prove per analizzare le abitudini dei bambini, da quelle poco sostenibili alle più virtuose. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini.

In uscita: la classe partecipa alla visita guidata di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al Virtual Tour in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'acqua come risorsa fondamentale e limitata. Ciclo naturale dell'acqua. L'inquinamento idrico. Acqua ed economia circolare: le possibilità di riuso e la valorizzazione degli scarti. I consumi idrici in Italia e nel mondo. L'acqua in bottiglia e l'acqua del rubinetto. Carta d'Intenti per la promozione della qualità dell'acqua di rete nel territorio della Città Metropolitana di Milano.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 – mail: segreteria@lumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

RACCONTI D'ACQUA – Storyboard

Target: Scuola Primaria (classi 3[^], 4[^] e 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.

Obiettivi

- Valorizzare l'acqua come risorsa e il ruolo dell'essere umano per preservarla.
- Favorire il coinvolgimento della sfera emotiva per sviluppare concetti e idee rispetto alla disponibilità della risorsa idrica e del suo utilizzo in modo responsabile.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari e acquisire atteggiamenti responsabili nel rispetto delle regole.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 13, 14 e 15.

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. Le metodologie del **cooperative learning** e del **problem solving** applicate all'attività di gruppo, stimolano e facilitano il confronto tra pari sviluppando abilità cognitivo-disciplinari e sociali per raggiungere un obiettivo comune.

Attività proposte

In classe: Ideazione di una storia legata alla corretta gestione della risorsa acqua, costruzione di personaggi e oggetti di scena con materiale di recupero e allestimento di una scenografia con immagini di diverse ambientazioni naturali. Animazione dei personaggi e fotografia delle diverse sequenze della storia. Le foto sono poi raccolte sotto forma di un semplice story-board didascalico oppure di uno slide show multimediale con musica e didascalie, grazie all'utilizzo di tablet e di una specifica applicazione. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni.

Consegna di materiale di visibilità per la classe e per i bambini

In uscita: la classe partecipa alla visita guidata di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al Virtual Tour in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'importanza dell'acqua per l'uomo e per l'ambiente. L'acqua come risorsa fondamentale e limitata e i consumi idrici in Italia e nel mondo. I vantaggi dell'utilizzo dell'acqua del rubinetto e riduzione inquinamento da plastica.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale
Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 – mail: segreteria@lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

INFINITY WATER – Gioco a squadre

Target: Scuola Primaria (classi 3[^], 4[^] e 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.

Obiettivi

- Creare interesse e curiosità nei confronti della risorsa acqua con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità e limitarne lo spreco.
- Favorire il coinvolgimento della sfera emotiva per sviluppare concetti e idee rispetto alla disponibilità della risorsa idrica e del suo utilizzo in modo responsabile.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

Goal: Agenda 2030: goal 5, 6, 7,10, 14 e15.

Metodologia: in questo laboratorio si propone un'attività di **gaming** che consiste nel gioco vero e proprio, l'attività ludica pensata per approfondire e rendere una determinata attività più divertente grazie all'inserimento di elementi come punti, sfide e ricompense aumenta 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

In classe: brainstorming e confronto sul tema proposto per aumentare la consapevolezza e il rispetto della risorsa acqua. I bambini divisi in squadre si sfidano su di tabellone di 4 mq, collocato sul pavimento della classe, dove sono chiamati a tirare il dado, muovere le pedine e misurarsi in prove di diverse tipologie (per esempio: taboo, mimo, quiz ...) fino a stilare una classifica delle squadre più virtuose. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini

In uscita: la classe partecipa alla visita guidata di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al Virtual Tour in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'acqua come bene fondamentale e risorsa preziosa al fine di prevenirne lo spreco. Gestione delle acque superficiali e ciclo urbano. Risparmio idrico e consapevolezza ambientale. Economia circolare.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

**PRIMARIA E
SECONDARIA 1°
GRADO**

**ANCHE A
DISTANZA
ON-LINE**

OCEANO DI PLASTICA – Laboratorio teatrale

Target:

- Scuola Primaria (classi 4[^] e 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 GruppoCAP all'interno del centro ricerche al Parco Idroscalo.

Obiettivi

- 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.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 7, 13 e 14.

Metodologia: la metodologia di riferimento del progetto è la **drammatizzazione teatrale** che stimola gli alunni a sviluppare la fantasia e la creatività e rappresenta un momento prezioso di crescita e di 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

In classe: 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 la scoperta delle prime isole di plastica. L'educatore accompagna gli studenti nel suo viaggio e stimola riflessioni nei confronti del tema dell'inquinamento dell'acqua. Feedback verbale da parte dei bambini/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i bambini

In uscita: la classe partecipa alla visita guidata di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al Virtual Tour in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: Abbandono di rifiuti derivanti da attività antropiche e relativo inquinamento. Riduzione dell'uso della plastica e impatto sulla vita del Pianeta. Vantaggi dell'utilizzo dell'acqua del rubinetto.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 – mail: segreteria@lumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

CON UN CLICK – Attività di video making

Target: Scuola Secondaria di 1° grado (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.

Obiettivi

- Riflettere in modo critico sul problema della gestione delle risorse idriche.
- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva utilizzando le nuove tecnologie e un setting emozionale.
- Valorizzare gli elementi recuperabili dal ciclo del servizio idrico, in un'ottica di un'economia circolare.
- Imparare a cercare e selezionare dalla rete le fonti di informazione.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il confronto fra pari.

Goal: Agenda 2030: goal 3, 6, 9, 11 e 13.

Metodologia: L'attività si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning**, del **problem solving** e della **peer education**, che facilitano la cooperazione ed il superamento condiviso di limiti e ostacoli, rafforzando così l'apprendimento di concetti e fenomeni e stimolando comportamenti ambientalmente sostenibili. L'utilizzo di un **approccio multimediale** e del **video editing** garantiscono un forte coinvolgimento dei ragazzi.

Attività proposte

In classe: Visione di una presentazione interattiva per orientare i ragazzi verso la scelta di un argomento legato ai temi del consumo consapevole dell'acqua, dell'utilizzo della risorsa e degli impatti che le attività umane possono avere sugli ecosistemi acquatici. Grazie all'utilizzo di tablet e app video, realizzazione di brevi video e/o animazioni dedicate al tema acqua, per promuovere buone pratiche di sostenibilità ambientale. Feedback verbale da parte dei ragazzi/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i ragazzi.

In uscita: la classe partecipa alla **visita guidata** di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al **Virtual Tour** in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: l'abbandono di rifiuti derivanti da attività antropiche. Riduzione dell'uso della plastica. L'inquinamento da plastica e impatti sul Pianeta. I vantaggi dell'utilizzo dell'acqua del rubinetto. L'acqua come risorsa fondamentale e limitata. L'importanza dell'acqua per l'uomo e per l'ambiente.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 – mail: segreteria@lumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

ACQUA PROJECT - Laboratorio scientifico

Target: Scuola Secondaria di 1° grado (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.

Obiettivi

- Stimolare gli studenti a prendere confidenza con i servizi idrici attivi nel territorio e sensibilizzarli verso il risparmio idrico e l'utilizzo consapevole dell'acqua.
- Imparare a riconoscere l'acqua come risorsa primaria da salvaguardare, riconoscere gli aspetti critici che la minacciano e incentivare comportamenti virtuosi con particolare riferimento al consumo dell'acqua del rubinetto.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 7 e 11.

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, al fine di scoprire le principali informazioni relative ai servizi acqua. **Problem solving** e **strumenti multimediali**, come l'**App** di Gruppo CAP **ACCA20**, utilizzati in chiave dinamica e coinvolgente, sono approcci utili per stimolare il confronto con la classe e il dibattito fra pari.

Attività proposte

In classe: imitando il lavoro degli scienziati, gli studenti utilizzeranno i dati per costruire spiegazioni di fenomeni scientifici. Attraverso l'utilizzo dell'App ACCA20 di Gruppo CAP la classe effettua un viaggio esplorativo all'interno dell'acqua del rubinetto, analizzando il ciclo tecnologico dell'acqua in tutte le sue fasi dalla captazione alla depurazione delle acque reflue, fino alla sua immissione in natura. Dibattito sulle differenze tra acqua in bottiglia e acqua del rubinetto. Feedback verbale da parte dei ragazzi/e e conclusioni. Consegna di materiale informativo per la classe e per i ragazzi.

In uscita: la classe partecipa alla **visita guidata** di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al **Virtual Tour** in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: L'importanza dell'acqua per l'uomo e per l'ambiente e i consumi idrici in Italia e nel mondo. L'acqua potabile e i vantaggi dell'utilizzo dell'acqua del rubinetto. La lettura dell'etichetta dell'acqua in bottiglia. Acqua ed economia circolare: le possibilità di riuso e la valorizzazione degli scarti.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

ACQUAQUIZ – Gioco interattivo

Target: Scuola Secondaria di 1° grado (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.

Obiettivi

- Aumentare la consapevolezza rispetto alle implicazioni dell'utilizzo dell'acqua dolce.
- Riflettere in modo critico sul problema della gestione della risorsa idrica.
- Approfondire il tema dell'Overshoot Day, il giorno calcolato dal Global Footprint Network che indica l'esaurimento ufficiale delle risorse rinnovabili della Terra.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 7, 13 e 15.

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. Una sfida a squadre permette di affrontare numerosi temi ambientali e scientifici attraverso una modalità "inconsueta", dando agli insegnanti numerosi spunti di approfondimento per proseguire.

Attività proposte

In classe: dopo una prima parte di approfondimento, tramite clip, video interviste ad esperti e infografiche, i ragazzi vengono coinvolti in un coinvolgente gioco quiz a squadre. Grazie all'utilizzo di strumenti tecnologici e App dedicate, i ragazzi hanno la possibilità di confrontarsi e sfidarsi per accumulare un punteggio. Quest'ultimo servirà per fare "guadagnare giorni" alla Terra e contribuire a posticipare la data dell'Overshoot Day. Feedback verbale da parte dei ragazzi/e e conclusioni. Consegna di materiale di visibilità per la classe e per i ragazzi.

In uscita: la classe partecipa alla **visita guidata** di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al **Virtual Tour** in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: Il consumo mondiale di acqua, le cause del suo aumento, spreco e risparmio idrico. L'inquinamento dell'acqua e del suolo. Acqua ed economia circolare: le possibilità di riuso e la valorizzazione degli scarti.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@lumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)

A SCUOLA DI 2030 - World caffè

Target: Scuola Secondaria di 1° grado (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.

Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva sulle tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche e laboratoriali.
- Educare e diffondere la cultura della sostenibilità ambientale con particolare riferimento alla tutela della risorsa acqua.
- Riflettere in modo critico sul problema della gestione delle risorse idriche.

Goal: Agenda 2030: goal 6, 9, 12, 13 e 19.

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. La modalità informale permette ai ragazzi di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo.

Attività proposte

In classe: la tematica viene introdotta attraverso la tecnica del World Cafè, una modalità informale che simula la conversazione di persone sedute al tavolino del bar. La classe viene suddivisa in 4 o 5 tavoli di lavoro dedicati agli obiettivi dell'Agenda 2030 e allestiti con materiali dedicati, come ad esempio tablet con contenuti audio/video, immagini e testimonianze. I ragazzi cambiano postazione ogni 20 minuti e al termine della rotazione una discussione in stile Town Meeting aiuterà a trarre conclusioni e proporre idee per il futuro. Feedback verbale da parte dei ragazzi/e e conclusioni. Consegna di materiale di visibilità per la classe e per i ragazzi.

In uscita: la classe partecipa alla **visita guidata** di un impianto di depurazione di Gruppo CAP o del Centro Ricerche presso il parco Idroscalo. In alternativa può prendere parte al **Virtual Tour** in cui, grazie alla tecnologia della Realtà Virtuale, potrà vivere una esperienza a 360° per conoscere le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, rimanendo comodamente all'interno della scuola.

DAD: Vista l'emergenza sanitaria da Covid-19 in corso e l'impossibilità di sapere con certezza con quale modalità si tornerà a scuola nell'a.s. 2020-21, le attività proposte potranno, se necessario, essere proposte con modalità di Didattica a Distanza.

Principali temi trattati: Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030. Acqua ed economia circolare: le possibilità di riuso e la valorizzazione degli scarti. Mutamenti in atto: dalle crisi climatiche a quelle sanitarie e sociali che si intersecano con il rapido progresso tecnologico.

CONTATTI: La Lumaca Soc. Coop. Sociale

Dal lunedì al venerdì, dalle 9.15 alle 18.00

Tel. 380 5839749 - mail: segreteria@scuole.lalumaca.org

PER ISCRIZIONI: compilare l'apposito Google Moduli a questo [LINK](#)