

IMPARIAMO A CUSTODIRE UNA RISORSA VITALE

PROGETTO DIDATTICO • ANNO SCOLASTICO 2026/27

SCUOLA PRIMARIA

Gentili dirigenti e docenti,

è con grande entusiasmo che vi presentiamo la sesta edizione de **“L’Acqua in Cattedra”**, il percorso didattico che accompagna le scuole del nostro territorio alla scoperta del bene più prezioso che abbiamo. Anche quest’anno vogliamo guidare studenti e studentesse in un **viaggio stimolante e coinvolgente alla scoperta della risorsa idrica**, promuovendo la cultura del rispetto, la tutela dell’ambiente e la lotta ad ogni forma di spreco.

Il programma, **promosso da CAFC S.p.A.**, si conferma un **punto di riferimento fondamentale per l’educazione ambientale nelle scuole** dei 142 Comuni serviti in Friuli Venezia Giulia, unendo rigore scientifico e metodologie didattiche innovative.

Rinnovate le proposte per le **scuole primarie**, con l’introduzione di nuovi laboratori e la conferma dei supporti digitali rivolti a insegnanti, alunni/e e famiglie, per diffondere una cultura di sensibilizzazione ambientale dalla classe all’intera cittadinanza.

Tutte le attività proposte sono interamente gratuite. Poiché i **posti disponibili sono limitati**, le adesioni saranno accolte in ordine di arrivo e ogni classe potrà scegliere una sola tipologia di laboratorio.
L’insegnante referente sarà successivamente contattato/a al fine di confermare la partecipazione delle classi iscritte e calendarizzare gli interventi.
Nel corso delle attività saranno consegnati anche dei **materiali didattici** per gli alunni/e così da permettere a voi docenti di continuare la formazione anche successivamente in forma autonoma. Ad ogni classe verrà regalata anche una **copia del libro “Il gatto mezzo matto e altri racconti”**, una raccolta di storie brevissime ideate appositamente per parlare d’ambiente ai ragazzi/e con un linguaggio narrativo coinvolgente e vicino alla loro sensibilità.

Ringraziandovi sin d’ora per il vostro prezioso supporto, vi salutiamo cordialmente.

La Presidente
Dott.ssa Beatrice Follador

Riepilogo della proposta educativa

Attività	Primaria 1°ciclo	Primaria 2° ciclo	Docenti
NOVITÀ **CONCERTO DI GOCCE** La scienza del suono e l'arte della musica			
GOCCIOLINA Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto			
TORNA A CASA, GOCCIOLINA Il viaggio dell'acqua dallo scarico di casa fino alle nuvole			
EPPURE... È BLU! Giochiamo a diventare "gli scienziati dell'acqua"			
IL CICLO INFINITO Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto			
ECONAUTI: IN MISSIONE PER SULFURIA L'escape box della sostenibilità			
NOVITÀ **IL CODICE DELL'ACQUA** Programma, gioca, scopri: il ciclo dell'acqua visto dalle Bee-Bot			
Piattaforma digitale **CAFC.SCUOLAPARK.IT**			
WEBINAR			

Dettaglio dei laboratori in classe

CONCERTO DI GOCCE
La scienza del suono e l'arte della musica

Target:
Primaria 1° ciclo (classi I e II)

Durata:
circa 1,5 h



Descrizione
Avete mai sentito parlare di piastre vibranti? Avete mai suonato l'acqua? Vi piacerebbe vedere le onde sonore? Queste sono alcune delle esperienze di cui potrete essere protagonisti partecipando a questo laboratorio. A partire dal suono e dalle sue caratteristiche scientifiche, costruiremo strumenti musicali ad acqua con materiali di recupero. E chissà come sarà il concerto della nostra orchestra!

Metodologia
Utilizzando la metodologia STEAM Learning viene proposto un approccio interdisciplinare, che consenta ai bambini di "imparare facendo", cimentandosi in un'esperienza pratica e creativa sul suono e sulla costruzione di strumenti musicali.
Per la tipologia di laboratorio, si sottolinea la necessità di avere un'aula dove si possano suonare gli strumenti senza disturbare le altre classi.

GOCCIOLINA
Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto

Target:
Primaria 1° ciclo (classi I e II)

Durata:
circa 1,5 h



Descrizione
Lo sapevate che l'acqua che si trova nel mare, l'acqua che cade dal cielo con un bel temporale estivo o quella che scorre in un torrente è in continua circolazione da miliardi di anni? Cambia forma, si sposta nell'atmosfera, scorre in superficie ma anche nel sottosuolo: l'acqua non si ferma mai. Da migliaia di anni l'uomo ha iniziato a incanalare l'acqua in grandi acquedotti per alimentare le cisterne, le fontane e le terme nelle grandi città come Roma poi col passare del tempo l'acqua è iniziata ad arrivare in ogni casa ed oggi tutti possiamo godere del suono dell'acqua che scorre nel rubinetto di casa o il rumore dello sciacquone tirato nel nostro bagno.

Metodologia
Si utilizzerà la metodologia della narrazione attraverso la tecnica del kamishibai: con l'utilizzo di un teatrino in legno all'interno del quale scorrono le stampe illustrate, gli alunni seguono la storia e vengono coinvolti nella narrazione. Il ciclo dell'acqua e l'uso dell'acqua nella nostra vita di tutti i giorni verrà presentato sotto forma di narrazione, attraverso il racconto della "Storia di Gocciolina", una goccia d'acqua sbarazzina che non si fa intimidire dalle forze della natura.

TORNA A CASA, GOCCIOLINA

Il viaggio dell'acqua dallo scarico di casa fino alle nuvole

Target:
Primaria 1° ciclo (classi I e II)

Durata:
circa 1,5 h



Descrizione

L'acqua è una risorsa fondamentale che utilizziamo continuamente nelle nostre giornate: in tutti gli utilizzi che l'uomo fa dell'acqua la sua qualità viene inficiata, talvolta in maniera irreparabile. Una buona conoscenza del ciclo idrico integrato e della depurazione delle acque ci permetterà di diventare consumatori attenti al bene più importante che abbiamo: l'acqua.

Metodologia

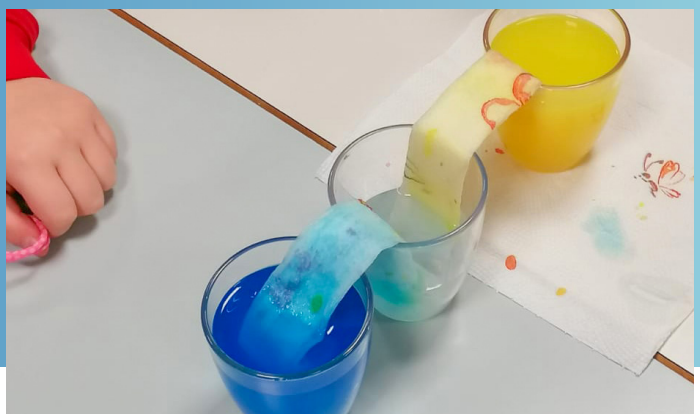
Attraverso letture animate seguiremo il viaggio di Gocciolina, per scoprire come l'acqua viene raccolta e reimmessa in natura. La tecnica dello storytelling è un metodo che può essere utilizzato per ampliare ed entrare in profondità rispetto ai metodi tradizionali adottati nel normale processo didattico sia dell'esposizione che dell'apprendimento. Attraverso il racconto di storie si cerca di mettere ordine e di dare un senso alle esperienze quotidiane. I concetti più complessi diventano comunicabili, comprensibili e possono essere ricordati.

EPPURE... È BLU!

Giochiamo a diventare "gli scienziati dell'acqua"

Target:
Tutte le classi della primaria,
con diverso livello di difficoltà

Durata:
circa 1,5 h per il 1° ciclo, 2 h per il 2° ciclo



Descrizione

Trasformeremo l'aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell'acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell'attività sono:

- lavorare in gruppo;
- imparare a seguire un protocollo scientifico;
- sperimentare le proprietà dell'acqua;
- riflettere sul rapporto tra uomo e ambiente.

Metodologia

Il metodo scientifico sperimentale sarà la tecnica utilizzata per realizzare l'attività con la classe. Gli esperimenti si svilupperanno seguendo le due fasi del metodo:

- fase induttiva, quando si formuleranno le ipotesi sulla base dei dati conosciuti;
- fase deduttiva, quando si verificheranno le ipotesi tramite la sperimentazione diretta.

IL CICLO INFINITO

Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto

Target:
Primaria 2° ciclo (classi III, IV e V)

Durata:
circa 2 h



Descrizione

Lo sapevate che l'acqua che si trova nel mare, l'acqua che cade dal cielo con un bel temporale estivo o quella che scorre in un torrente è in continua circolazione da miliardi di anni? Cambia forma, si sposta nell'atmosfera, scorre in superficie ma anche nel sottosuolo: l'acqua non si ferma mai. Da migliaia di anni l'uomo ha iniziato a incanalare l'acqua in grandi acquedotti per alimentare le cisterne, le fontane e le terme nelle grandi città come Roma poi col passare del tempo l'acqua è iniziata ad arrivare in ogni casa ed oggi tutti possiamo godere del suono dell'acqua che scorre nel rubinetto di casa o il rumore dello sciacquone tirato nel nostro bagno.

Metodologia

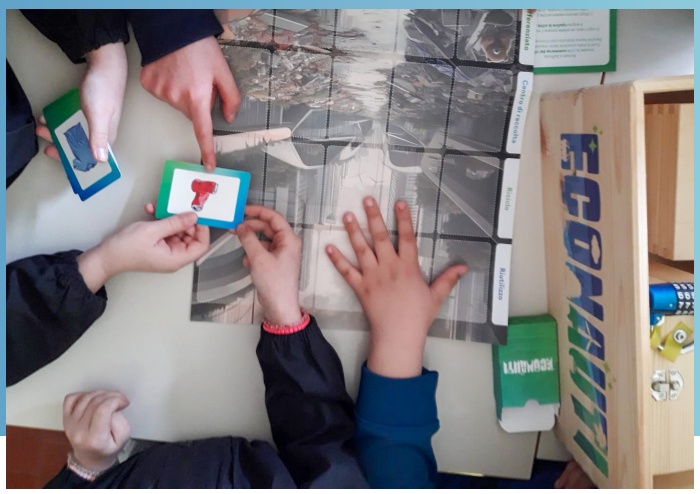
Si utilizzerà soprattutto una metodologia applicata con i giochi chiamata GBL (Game Based Learning) che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento. Attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere. È il gioco stesso che allena l'acquisizione di conoscenze.

ECONAUTI: IN MISSIONE PER SULFURIA

L'escape box della sostenibilità: enigmi, giochi e misteri per veri viaggiatori ambientali

Target:
Primaria 2° ciclo (classi III, IV e V)

Durata:
circa 2 h



Descrizione

La città di Sulfuria, soffocata dall'inquinamento e intrappolata dai propri errori, sta per scomparire. Ma una squadra leggendaria risponderà alla chiamata di aiuto degli abitanti di Sulfuria: gli Econauti. Un portone sigillato nasconde l'unica via di salvezza, ma per aprirlo serve un manufatto di immenso potere: la misteriosa Piramide dei Rifiuti. Ora, il destino di Sulfuria è nelle loro mani: riusciranno gli Econauti a liberare gli abitanti e a restituire loro aria e acqua pulite? Salvare il futuro significa affrontare il passato.

Metodologia

Per questo laboratorio si utilizzerà il Game-Based Learning (GBL), o apprendimento basato sul gioco, una metodologia didattica che incorpora le dinamiche ludiche per trasmettere conoscenze ed abilità, trasformando il gioco in un potente strumento educativo.
Questo approccio stimola attenzione, curiosità e coinvolgimento attivo, rendendo l'apprendimento un'esperienza diretta e coinvolgente.
Quando il GBL viene applicato a contesti come gli escape game, diventa particolarmente efficace e stimolante. Questi giochi, in ambito educativo, possono mirare all'acquisizione di competenze specifiche o alla sensibilizzazione verso determinate tematiche.

IL CODICE DELL'ACQUA

Programma, gioca, scopri:
il ciclo dell'acqua visto dalle Bee-Bot

Target:
Primaria 2° ciclo (classi III, IV e V)

Durata:
circa 2 h



Descrizione

In questo laboratorio le Bee-Bot, piccoli robot educativi a forma di ape, diventano le protagoniste di un'avventura nel mondo dell'acqua. Alunni e alunne saranno coinvolti in un'attività divertente e collaborativa per esplorare le tappe del ciclo idrico integrato: dalla captazione alla potabilizzazione, dalla distribuzione all'uso quotidiano, fino alla fognatura e alla depurazione. Attraverso la programmazione delle Bee-Bot, gli alunni e le alunne dovranno farle muovere su un grande tabellone illustrato, seguendo il corretto percorso dell'acqua. Ogni tappa sarà l'occasione per approfondire, con spiegazioni semplici e materiali visuali, il funzionamento del servizio idrico e l'importanza di gestire questa risorsa in modo responsabile. Il laboratorio unisce tecnologia, gioco e conoscenza, favorendo l'apprendimento attivo e il lavoro di gruppo.

Metodologia

Il laboratorio utilizza il coding unplugged con le Bee-Bot per avvicinare alunni e alunne ai concetti di programmazione in modo intuitivo e accessibile. Le attività si svolgono in gruppo e sono basate su cooperative learning, incoraggiando la collaborazione, la condivisione di strategie e la costruzione collettiva delle soluzioni. L'uso del gioco e del movimento rende l'apprendimento attivo e coinvolgente.

LA PIATTAFORMA DIDATTICA DIGITALE CAFC.SCUOLAPARK.IT

Ad ogni classe iscritta ai laboratori verrà attivata una licenza per la piattaforma didattica multimediale Cafc.ScuolaPark.it, come utile supporto digitale da utilizzare a cura del docente referente senza vincoli di tempo e orari per approfondire le tematiche trattate in aula o affrontarne di nuove.

I contenuti disponibili sulla piattaforma

La piattaforma comprende diversi contenuti sui temi della sostenibilità ambientale e nello specifico sul tema acqua, **suddivisi in unità didattiche** che richiamano gli argomenti affrontati durante i laboratori in classe:

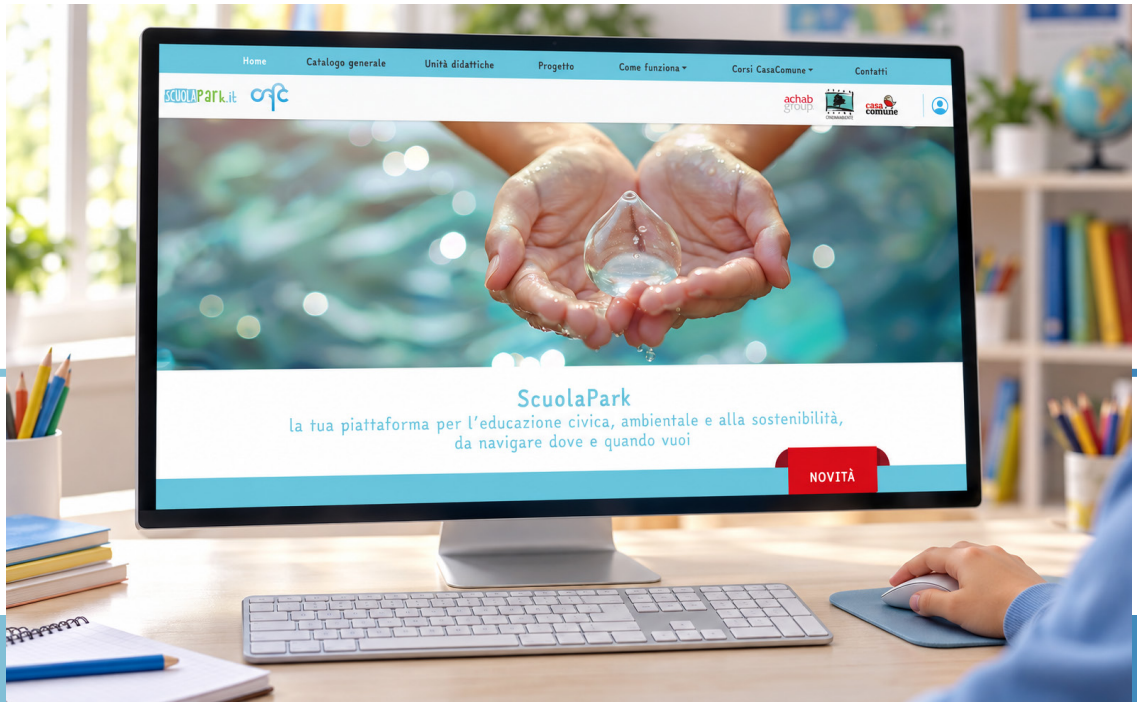
- CICLO IDRICO E USO CONSAPEVOLE DELL'ACQUA
- RECUPERO E DEPURAZIONE DELLE ACQUE
- ACQUA VIRTUALE
- RAPPORTO UOMO-NATURA
- CAMBIAMENTI CLIMATICI
- EDUCAZIONE CIVICA

Tipologia di risorse disponibili:

- Video didattici e video lezioni realizzate ad hoc;
- Giochi e gamification con gestione classifiche e punteggi;
- Materiali didattici in formato pdf e powerpoint;
- Test di verifica dell'apprendimento individuali realizzabili in classe o a casa, con risultati visionabili dal docente.

Principali caratteristiche della piattaforma

- L'insegnante potrà individuare in autonomia i contenuti da far fruire a ciascuna classe, scegliendo tempistiche e modalità.
- La piattaforma comprende un pannello che il docente può utilizzare per controllare lo stato di avanzamento di ogni singolo alunno: si possono vedere, ad esempio, i punteggi dei test di autovalutazione o lo stato di fruizione dei contenuti.
- La piattaforma è uno strumento a disposizione dell'insegnante per sostenere il progetto educativo, in aula o a casa, in modo semplice e coordinato con il proprio programma didattico, e per coinvolgere anche il circuito parentale nella visione dei contenuti digitali attraverso accesso da pc o da Smart TV: un'occasione unica per entrare nelle famiglie, regalando formazione ambientale anche agli adulti.
- Sarà emessa 1 licenza di accesso per ciascuna classe iscritta, a disposizione di ogni studente. Tale licenza ha la durata dell'intero anno scolastico, sino a giugno 2027.



Webinar on line

Sarà attivo un servizio di customer care rivolto agli insegnanti a supporto delle attività di utilizzo della piattaforma ed inoltre, nelle prime settimane di attività (mese di novembre), **si terrà un webinar di presentazione delle proposte didattiche in oggetto.**

Data dell'incontro on-line e modalità di partecipazione saranno comunicate successivamente ai docenti che hanno iscritto le proprie classi al progetto.

Come aderire

Le iscrizioni al progetto sono aperte fino al 15 novembre 2026: le richieste saranno accolte fino ad esaurimento dei posti disponibili. Qualora fosse raggiunto il numero massimo di posti disponibili prima del 15 novembre, le iscrizioni saranno chiuse anticipatamente.

Le attività presso le scuole si realizzeranno, indicativamente, **a partire da dicembre 2026.**
Le/I docenti referenti delle classi iscritte saranno contattati preventivamente dalla segreteria organizzativa per concordare il calendario delle attività.

Il modulo di iscrizione è disponibile a **questo link**.
Inquadra con lo smartphone o tablet e accedi al modulo di iscrizione

Info e contatti

Per ricevere ulteriori informazioni potrete contattare la segreteria organizzativa del progetto ai seguenti recapiti dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 15:

progettoscuole@cafcspa.com
Referente progetto – Francesca Ranni, 370/3033084
Referente CAFC S.p.A. – Fiorenza Campion, 0432 517330 - 345/3687666