



SCUOLAPark
Cafc.Scuolapark.it



L'ACQUA IN CATTEDRA

IMPARIAMO A CUSTODIRE
UNA RISORSA VITALE

Gentili dirigenti e docenti,

con piacere torniamo a voi con il progetto didattico **“L’Acqua in Cattedra”**, giunto ormai alla sua quarta edizione. Quest’anno il sottotitolo del progetto è **“Impariamo a custodire una risorsa vitale”**: l’obiettivo è quello di accompagnare le scuole del nostro territorio alla scoperta di una risorsa così importante come l’acqua, facendo comprendere agli studenti che l’acqua non è inesauribile ed è fondamentale attuare dei comportamenti corretti per la sua salvaguardia.

Il programma di educazione ambientale, **promosso da CAFC S.p.A. - Acque del Friuli**, sta diventando ormai un punto di riferimento per tutte le scuole primarie dei 122 Comuni della provincia di Udine, che fanno parte del territorio di sua competenza.

Come ogni anno, esso si rinnova per rimanere al passo coi tempi e accogliere i suggerimenti che arrivano periodicamente dai docenti. **Ecco le principali novità dell’ed. 2024/25:**

- 1** Nuovo laboratorio **“SCIENZIATI DELL’ACQUA”** con esperimenti inediti ed esperienze pratiche che consentiranno agli studenti di toccare con mano le proprietà chimico-fisiche dell’acqua.
- 2** Nuovo laboratorio sul tema dell’ **“ACQUA VIRTUALE”**, per far comprendere che l’acqua che consumiamo non è solo quella che esce dal rubinetto. Essa si nasconde in ogni prodotto che acquistiamo, nel cibo che mangiamo, nell’energia che consumiamo.
- 3** Una nuova unità didattica sulla piattaforma Cafc.Scuolapark.it dedicata proprio al tema dell’acqua virtuale, con contenuti di approfondimento a disposizione di docenti e alunni.
- 4** Estensione della possibilità di accedere gratuitamente a Cafc.Scuolapark.it **a tutte le classi aderenti al progetto**, ampliando così l’offerta formativa digitale a vostra disposizione.

Anche quest’anno il progetto è completamente **gratuito** ed è riservato alle **prime 220 classi aderenti all’iniziativa in ordine cronologico**.

Ogni classe potrà aderire a una sola tipologia di laboratorio. Nel corso delle attività saranno consegnati dei materiali didattici per gli alunni così da permettere a voi docenti di continuare la formazione anche successivamente in forma autonoma.

L'offerta didattica per questa edizione prevede **5 diverse tipologie di laboratorio**, suddivise tra primo e secondo ciclo. Ecco lo specchietto riepilogativo della proposta educativa prevista quest'anno:

Laboratorio	Tipologia	SCUOLA PRIMARIA				
		I	II	III	IV	V
GOCCIOLINA Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto	In classe (1,5 ore)	✓	✓			
EPPURE... È BLU! Giochiamo a diventare "gli scienziati dell'acqua"	In classe (1,5 ore)	✓	✓			
IL CICLO INFINITO Alla scoperta del ciclo dell'acqua in natura e fino al nostro rubinetto	In classe (2 ore)			✓	✓	✓
GIÙ PER IL TUBO! Conosciamo il percorso dell'acqua dallo scarico di casa alla natura	In classe (2 ore)			✓	✓	✓
LA NOSTRA VITA, IL NOSTRO AMBIENTE, LA NOSTRA ACQUA Impronta idrica, acqua virtuale e lotta agli sprechi	In aula informatica (2 ore)			✓	✓	✓
EPPURE... È BLU! Giochiamo a diventare "gli scienziati dell'acqua"	In classe (2 ore)			✓	✓	✓

Come già indicato in precedenza, anche per l'ed. 2024/25 è **confermata l'attivazione della piattaforma didattica digitale Cafc.Scuolapark.it**, nella quale docenti e alunni potranno fruire di una grande quantità di materiali informativi sui temi affrontati in classe nel corso dei laboratori, suddivisi per tipologia di strumento, grado scolastico e area tematica di riferimento. Solo per quest'anno, CAFC ha deciso di garantire l'accesso alla piattaforma a **TUTTE le classi che aderiranno al progetto**. Una grande opportunità formativa per costruire un percorso educativo duraturo nel tempo e che possa andare oltre al singolo laboratorio.

Le **5 diverse tipologie di attività in classe sono state suddivise in 2 percorsi**, uno dedicato al primo ciclo delle scuole primarie e uno al secondo ciclo:



PERCORSO AZZURRO (classi I e II)

Esploriamo il ciclo idrico naturale e il percorso che l'acqua fa dalle nuvole al nostro rubinetto oppure vestiamo i panni degli "scienziati dell'acqua" e divertiamoci a fare esperimenti per scoprire le magiche proprietà di questa risorsa naturale.



PERCORSO ARANCIONE (classi III, IV e V)

Il percorso riprende le attività di laboratorio del percorso azzurro, approfondendole e integrandole con ulteriori attività didattiche. Ci accompagnerà infatti alla scoperta delle fognature e del viaggio compiuto dall'acqua per purificarsi, oppure potremo comprendere cos'è l'acqua virtuale e dove si nasconde.

Segui il percorso guidato per orientarti all'interno delle proposte del catalogo!

Siete dei docenti della scuola:

-  **primaria (classi I e II)** > Le proposte per voi sono a **pag. 6 e 7**
-  **primaria (classi III, IV e V)** > Le proposte per voi sono a **pag. 8, 9, 10 e 11**
-  **vuoi approfondire la piattaforma [Cafc.Scuolapark.it](https://cafc.scuolapark.it)?** > Fai un balzo a **pag. 12 e 13**

SCADENZA ADESIONI

Le iscrizioni al progetto sono aperte dall'11 settembre fino al 31 ottobre p.v.: le richieste saranno accolte fino ad esaurimento dei posti disponibili. Qualora fosse raggiunto il numero massimo di posti disponibili prima del 31 ottobre, le iscrizioni saranno chiuse anticipatamente.

Le attività presso le scuole si realizzeranno, indicativamente, **a partire da dicembre 2024.**

Le/I docenti referenti delle classi iscritte saranno contattati preventivamente dalla segreteria organizzativa per concordare il calendario delle attività.

MODULO DI ISCRIZIONE

Il modulo di iscrizione è disponibile al [seguente link](#).

Attenzione: all'interno del modulo potete iscrivere più classi contemporaneamente.

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



INQUADRA CON
LO SMARTPHONE
O TABLET E ACCEDI
AL MODULO
DI ISCRIZIONE

Il Presidente
dott. Salvatore Benigno

INFORMAZIONI GENERALI

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

- Referente progetto - Mario Guidolin, 353/4474988, progettoscuole@cafcspa.com
- Referente CAFC S.p.A. - Fiorenza Campion, 0432 517330 - 345/3687666

PERCORSO AZZURRO

SCUOLE PRIMARIE (classi I e II)

LABORATORIO 1

LA STORIA DI GOCCIOLINA. ALLA SCOPERTA DEL CICLO DELL'ACQUA IN NATURA E FINO AL NOSTRO RUBINETTO.

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 lettura, attraverso il racconto della "Storia di Gocciolina", una goccia d'acqua sbarazzina che non si fa intimidire dalle forze della natura.



Durata

Tutte le attività proposte hanno la **durata di 1,5 ore**



Materiale didattico

Il materiale necessario allo svolgimento delle attività sarà portato in classe dall'educatore. È richiesta la possibilità di utilizzare la LIM per la presentazione delle attività agli studenti. Per l'esecuzione di alcune esperienze sarà richiesto agli alunni di recuperare alcuni semplici oggetti, che saranno indicati al docente mediante un'apposita comunicazione.



Note tecniche

Le/gli educatrici/tori raggiungeranno le classi iscritte al progetto direttamente a scuola. Sarà necessario predisporre degli spazi adeguati al corretto svolgimento delle attività secondo le norme sanitarie vigenti e i regolamenti scolastici attivi.



PERCORSO AZZURRO

SCUOLE PRIMARIE (classi I e II)

LABORATORIO 2

EPPURE... È BLU!

GIOCHIAMO A DIVENTARE

“GLI SCIENZIATI DELL’ACQUA” - nuova edizione

Descrizione

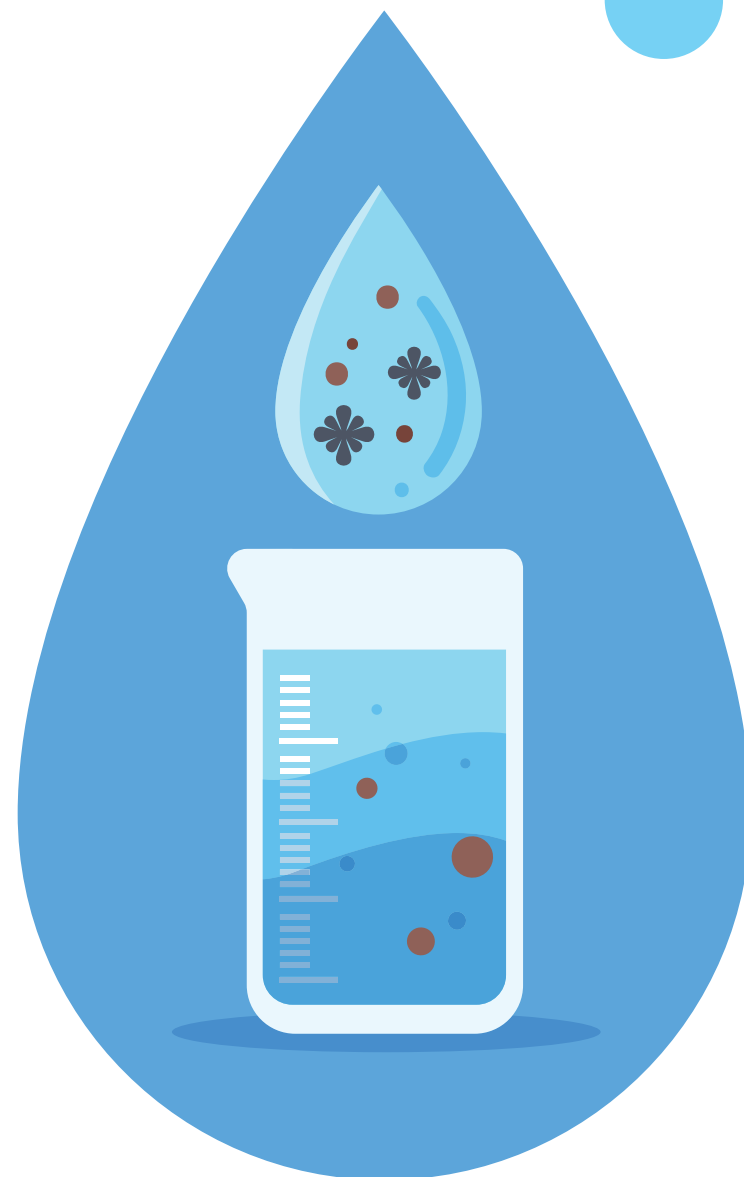
Trasformeremo l'aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell'acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell'attività sono:

- 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 in 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.



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)

LABORATORIO 1

IL CICLO INFINITO! ALLA SCOPERTA DEL CICLO DELL'ACQUA IN NATURA E FINO AL NOSTRO RUBINETTO

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.



Durata

Tutte le attività proposte hanno la **durata di 2 ore**



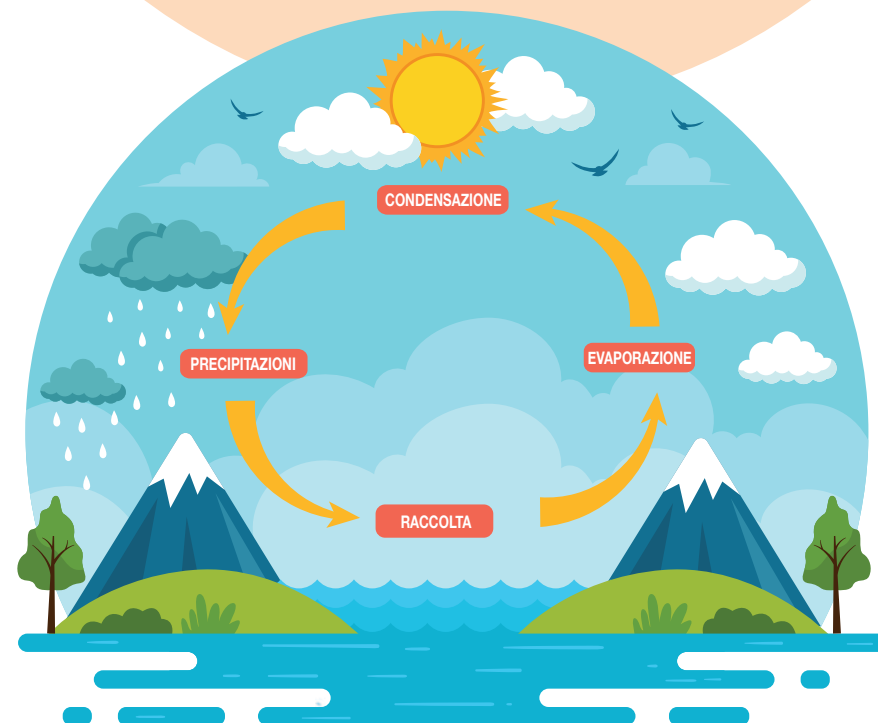
Materiale didattico

Il materiale necessario allo svolgimento delle attività sarà portato in classe dall'educatore. È richiesta la possibilità di utilizzare la LIM per la presentazione delle attività agli studenti. Per l'esecuzione di alcune esperienze sarà richiesto agli alunni di recuperare alcuni semplici oggetti, che saranno indicati al docente mediante un'apposita comunicazione.



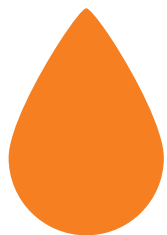
Note tecniche

Le/gli educatrici/tori raggiungeranno le classi iscritte al progetto direttamente a scuola. Sarà necessario predisporre degli spazi adeguati al corretto svolgimento delle attività secondo le norme sanitarie vigenti e i regolamenti scolastici attivi.



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)



LABORATORIO 2

GIÙ PER IL TUBO! CONOSCIAMO IL PERCORSO DELL'ACQUA DALLO SCARICO DI CASA ALLA NATURA

Descrizione

L'acqua è una risorsa fondamentale che utilizziamo continuamente nelle nostre giornate. Apriamo i rubinetti per dissetarci, per lavarci, per pulire, per cucinare. In tutti gli utilizzi che l'uomo fa dell'acqua la sua qualità viene inficiata, la sporchiamo, la inquiniamo, talvolta in maniera irreparabile. Quali sono i passaggi di depurazione delle acque bianche e nere che permettono di restituire all'ambiente l'acqua che “va giù per il tubo” con la stessa qualità che aveva prima di essere utilizzata? Quali sono i passaggi che permettono di pulirla? 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

La metodologia utilizzata sarà il **tinkering** (imparare facendo), una modalità che prevede l'organizzazione in piccoli gruppi di lavoro per affrontare i problemi proposti e cercare la soluzione in maniera condivisa e collaborativa. Si parla di tinkering come di una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. L'alunno è incoraggiato a sperimentare, stimolando in lui l'attitudine alla risoluzione dei problemi.



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)

ATTENZIONE!

Per la buona riuscita del laboratorio sarebbe preferibile svolgere l'attività nell'aula di informatica della scuola.

LABORATORIO 3

LA NOSTRA VITA, IL NOSTRO AMBIENTE,
LA NOSTRA ACQUA.
IMPRONTA IDRICA, ACQUA VIRTUALE
E LOTTA AGLI SPRECHI

Descrizione

I nostri stili di vita sono la causa principale dei cambiamenti climatici: come ci muoviamo, quanto mangiamo, cosa compriamo... tutto contribuisce ai mutamenti degli equilibri naturali. Comprendere gli **impatti sulla natura delle nostre scelte quotidiane** aiuterà gli alunni a maturare una **consapevolezza nuova nei confronti delle proprie azioni**, vedendole anche e sempre di più in un'ottica di sostenibilità ambientale. Scegliere secondo criteri ambientali deve diventare una condizione sempre più presente nella nostra vita quotidiana: questo laboratorio mira proprio a stimolare la riflessione attorno a questa necessità.

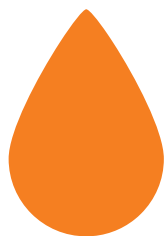
Metodologia

La metodologia principale applicata sarà il **TEAL (Technology-Enhanced Active Learning)**, sviluppata e adottata dal MIT («Massachusetts Institute of Technology») di Boston, che unisce **lezioni frontali, simulazioni e attività laboratoriali con i linguaggi digitali/multimediali e l'impiego di device** di vario tipo, per un'esperienza di apprendimento ricca e basata sulla collaborazione e la partecipazione attiva degli studenti. Gli studenti, suddivisi in gruppi con livelli differenti di competenze e di conoscenze, lavorano così in maniera collaborativa e attiva per effettuare esperimenti e verifiche.



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)



LABORATORIO 4

EPPURE... È BLU! GIOCHIAMO A DIVENTARE “GLI SCIENZIATI DELL’ACQUA”

Descrizione

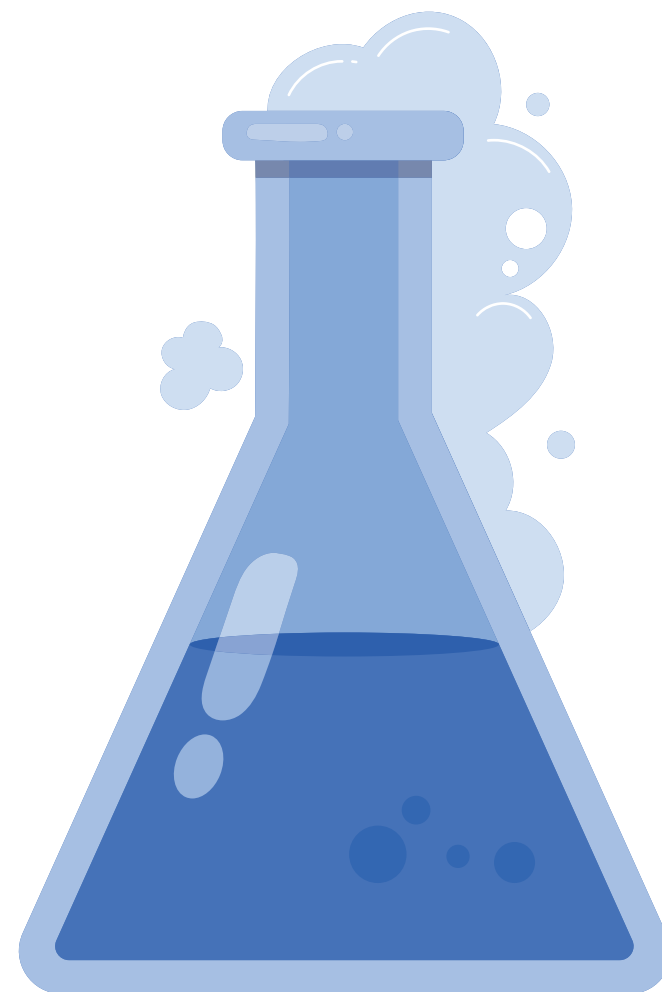
Trasformeremo l’aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell’acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell’attività sono:

- 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 in 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.



LA PIATTAFORMA

DIDATTICA DIGITALE

SCUOLA Park

Cafc.Scuolapark.it

Anche in questa quarta edizione del progetto “L’ACQUA IN CATTEDRA”, CAFC S.p.A. intende proporre alle scuole un’offerta didattica varia, moderna e tecnologicamente avanzata.

A partire da quest’anno, TUTTE le classi iscritte al progetto, infatti, avranno la possibilità di usufruire della piattaforma educativa web personalizzata Cafc.ScuolaPark.it: si tratta di uno strumento didattico innovativo e flessibile, con contenuti digitali multimediali da poter fruire in classe e a casa senza vincoli organizzativi né di orario.

La piattaforma è stata molto apprezzata negli anni precedenti dai docenti che l’hanno utilizzata, per questo motivo CAFC ha deciso di riproporla anche per l’ed. 2024/25 e di **estenderla a tutti i partecipanti al progetto**.

Vuoi saperne di più?

Inquadra questo QR Code
oppure visita il
[canale Youtube di CAFC S.p.A.](#)
per assistere a un video
di presentazione della piattaforma.



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**
- **EDUCAZIONE CIVICA**

E in categorie:

- **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.

SCUOLA Park

Cafc.Scuolapark.it

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 2025.

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 attività didattiche** in oggetto.

Data dell'incontro on-line e modalità di partecipazione saranno comunicate successivamente ai docenti che avranno ottenuto la possibilità di accedere alla piattaforma.



Riassumendo...

COSA COMPRENDE IL PROGETTO	A CHI SI RIVOLGE	COME E QUANDO ADERIRE
Laboratori didattici (5 tipologie su 4 tematiche): • 1. La storia di Gocciolina • 2. Il ciclo infinito • 3. Giù per il tubo • 4. L'Acqua Virtuale • 5. Eppure... È blu Piattaforma didattica Cafc.ScuolaPark.it	Scuole Primarie dei Comuni serviti da CAFC S.p.A. • Laboratori: prime 220 classi aderenti • Cafc.ScuolaPark.it: tutte le classi partecipanti all'iniziativa	Entro il 31 ottobre 2024 attraverso apposito modulo di adesione a questo LINK. 



PER ULTERIORI INFORMAZIONI

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

- Referente progetto - Mario Guidolin, 353/4474988, progettoscuole@cafcspa.com
- Referente CAFC S.p.A. - Fiorenza Campion, 0432 517330 - 345/3687666