



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 quinta edizione.

L’obiettivo principale rimane quello di coinvolgere gli alunni delle scuole del territorio in un percorso di riflessione sul tema “acqua”, in modo particolare in relazione alla lotta allo spreco, nell’ottica di salvaguardare questa risorsa così preziosa.

Il programma di educazione ambientale, **promosso da CAFC S.p.A.**, è 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 in parte si rinnova per rimanere al passo coi tempi e accogliere i suggerimenti che arrivano periodicamente dai docenti. **Ecco le principali novità dell’ed. 2025/26:**

- 1 Nuovo laboratorio, dedicato ai più piccoli, **“TORNA A CASA, GOCCIOLINA”**, che intende fornire gli strumenti per approcciarsi in maniera semplice al ciclo idrico integrato e al concetto di depurazione delle acque.
- 2 Nuovo laboratorio, per le classi III, IV e V, **“ECONAUTI: IN MISSIONE PER SULFURIA”**, un’avvincente sfida che, attraverso la risoluzione di enigmi, promuoverà una riflessione sui cambiamenti climatici.
- 3 Nuovi esperimenti per il laboratorio **“EPPURE... È BLU! - GLI SCIENZIATI DELL’ACQUA”**, per mettere alla prova gli allievi in esperienze pratiche sulle proprietà chimico-fisiche dell’acqua.
- 4 Nuovi contenuti a disposizione sulla piattaforma multimediale **[CAFC.SCUOLAPARK.IT](https://cafc.scuolapark.it)** per docenti e alunni.

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

Ogni classe potrà aderire a una sola tipologia di laboratorio. Nel corso delle attività saranno consegnati anche 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 **diverse tipologie di laboratorio**, suddivise tra primo e secondo ciclo. Ecco lo specchietto riepilogativo della proposta educativa:

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)	✓	✓			
TORNA A CASA, GOCCIOLINA Il viaggio dell'acqua dallo scarico di casa fino alle nuvole NUOVO!	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)			✓	✓	✓
LA NOSTRA VITA, IL NOSTRO AMBIENTE, LA NOSTRA ACQUA Impronta idrica, acqua virtuale e lotta agli sprechi	In aula informatica (2 ore)			✓	✓	✓
ECONAUTI: IN MISSIONE PER SULFURIA L'escape box della sostenibilità NUOVO!	In classe (2 ore)			✓	✓	✓
EPPURE... È BLU! Giochiamo a diventare "gli scienziati dell'acqua"	In classe (2 ore)			✓	✓	✓

Anche per l'ed. 2025/26 è confermata l'attivazione della piattaforma didattica digitale [Cafc.Scuolapark.it](https://cafc.scuolapark.it), grazie alla 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.

Le 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) _____ pag. **6**



PERCORSO ARANCIONE (classi III, IV e V) _____ pag. **9**



PIATTAFORMA [CAFC.SCUOLAPARK.IT](https://cafc.scuolapark.it) (per tutti) _____ pag. **13**



Le iscrizioni al progetto sono aperte dal 15 settembre fino al 31 ottobre 2025: 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 2025.**

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

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

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:

- progettoscuole@cafcspa.com
- Referente progetto – Francesca Ranni, 370/3033084
- 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

TORNA A CASA, GOCCIOLINA IL VIAGGIO DELL'ACQUA DALLO SCARICO DI CASA FINO ALLE NUVOLE

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 reimpressa 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.



PERCORSO AZZURRO

SCUOLE PRIMARIE (classi I e II)

LABORATORIO 3

EPPURE... È BLU!

GIOCHIAMO A DIVENTARE

“GLI SCIENZIATI DELL’ACQUA” - Nuovi esperimenti

Descrizione

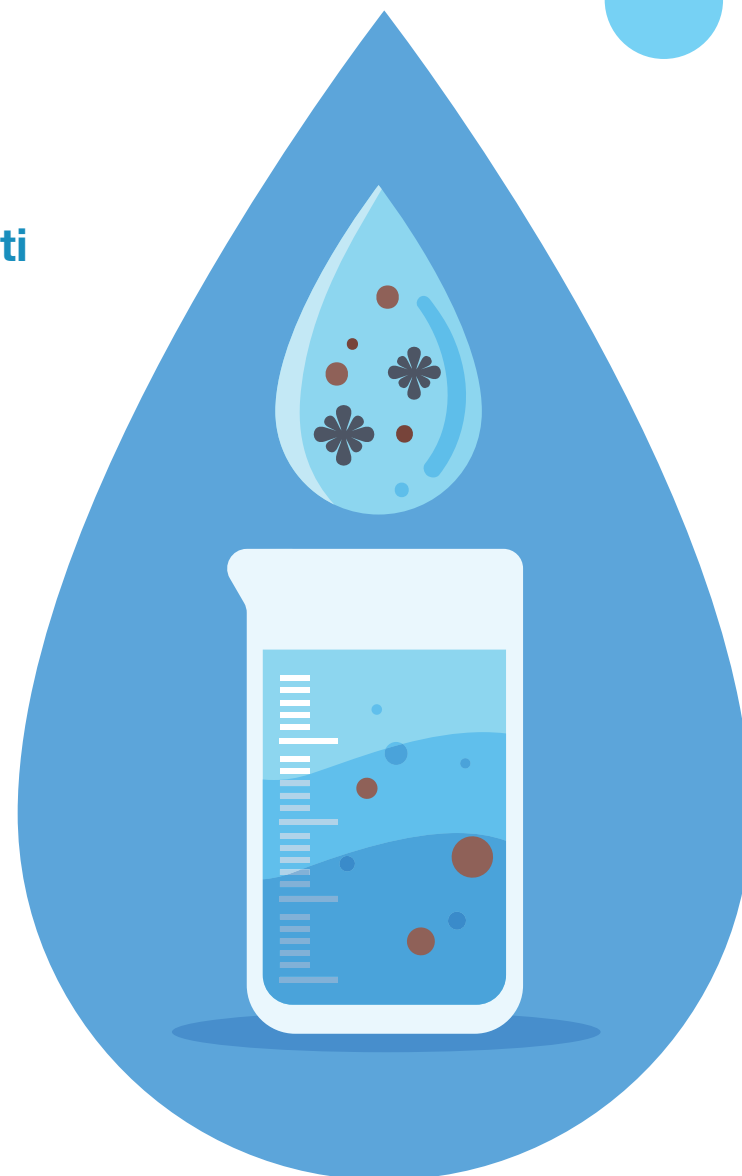
Trasformeremo l'aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell'acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell'attività sono:

- 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

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.

ATTENZIONE!

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



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)

NUOVO!

LABORATORIO 3

ECONAUTI: IN MISSIONE PER SULFURIA L'ESCAPE BOX DELLA SOSTENIBILITÀ: ENIGMI, GIOCHI E MISTERI PER VERI VIAGGIATORI AMBIENTALI

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.

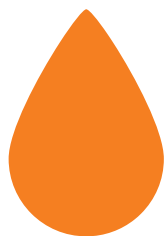
Questo approccio stimola attenzione, curiosità e coinvolgimento attivo, rendendo l'apprendimento un'esperienza diretta e coinvolgente.

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.



PERCORSO ARANCIONE

SCUOLE PRIMARIE (classi III, IV e V)



LABORATORIO 4

EPPURE... È BLU!

GIOCHIAMO A DIVENTARE

“GLI SCIENZIATI DELL’ACQUA” - Nuovi esperimenti

Descrizione

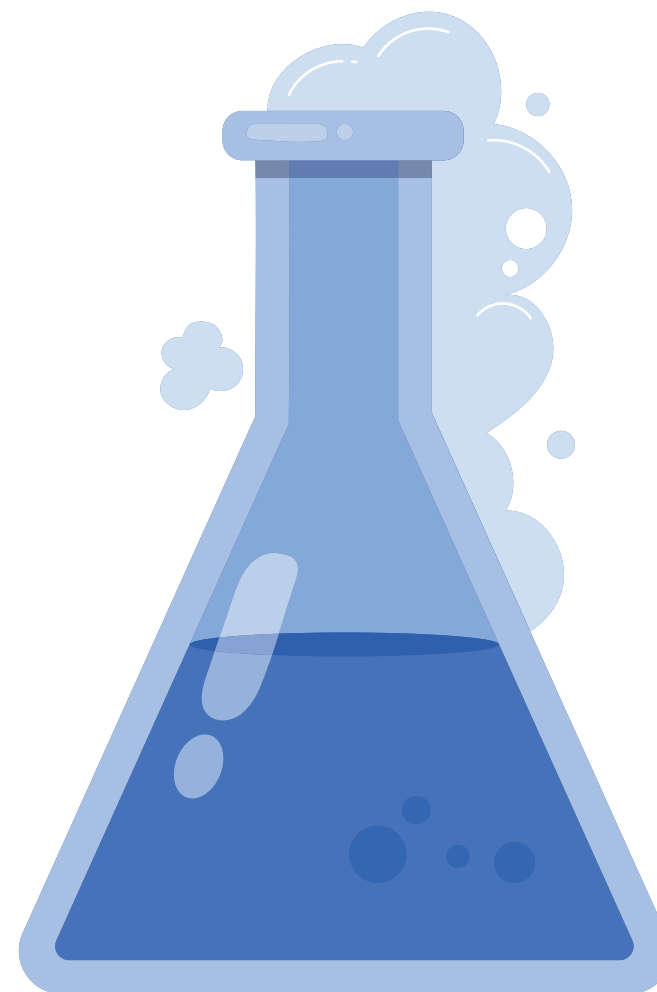
Trasformeremo l’aula in un laboratorio scientifico! A gruppi faremo esperimenti sulle diverse proprietà dell’acqua utilizzando miscugli, soluzioni e provette. Gli obiettivi dell’attività sono:

- 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.

Tutte le classi iscritte al progetto 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.

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.



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 2026.

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: • Gocciolina • Torna a casa, Gocciolina • Il ciclo infinito • La nostra vita, il nostro ambiente, la nostra acqua • Econauti: in missione per Sulfuria • Eppure... è blu! Gli scienziati dell'acqua Piattaforma didattica Cafc.ScuolaPark.it	Scuole Primarie dei Comuni serviti da CAFC S.p.A. Prime 220 classi aderenti.	Entro il 31 ottobre 2025 attraverso apposito modulo di adesione a questo LINK. 



INFORMAZIONI GENERALI

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

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