



RITORNO AL FUTURO BLU

Anno scolastico 2026/27

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



PREMESSA

Gentili Insegnanti e Dirigenti scolastici,

Benvenuti in **Ritorno al Futuro Blu**, il **programma educativo di Gruppo CAP** dedicato alle scuole della Città metropolitana di Milano per l'anno scolastico 2026-2027.

Il progetto nasce dalla consapevolezza che **l'acqua genera futuro**: è una risorsa essenziale per la vita, l'ambiente, le comunità e lo sviluppo sostenibile. Per questo **Ritorno al Futuro Blu** accompagna studenti e studentesse in un percorso di scoperta che intreccia **acqua, innovazione, sostenibilità, economia circolare e cittadinanza attiva** attraverso linguaggi contemporanei, esperienze coinvolgenti e metodologie partecipative.

Attraverso questo progetto, Gruppo CAP conferma il proprio impegno nella **promozione dell'educazione ambientale e scientifica**, contribuendo alla diffusione di conoscenze, competenze e comportamenti responsabili per la tutela della risorsa idrica. Le attività sono progettate per favorire lo **sviluppo delle competenze di cittadinanza e il raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030**, aiutando studenti e studentesse a comprendere il proprio ruolo nelle sfide ambientali e sociali presenti e future.

L'offerta educativa propone **attività differenziate per età e ordine scolastico**, tra laboratori, visite, eventi, spettacoli, challenge, Virtual Tour ed esperienze immersive.

Al centro del progetto vi è la piattaforma e-CAP, che diventa il filo conduttore dei percorsi educativi: ogni proposta del catalogo integra attività digitali e contenuti preparatori, creando un'esperienza continua tra esplorazione online e attività sul campo.

Le metodologie adottate valorizzano **approccio STEAM**, apprendimento esperienziale, gamification e pensiero critico, favorendo la partecipazione attiva e lo sviluppo delle competenze necessarie per affrontare le sfide del presente e immaginare quelle del futuro.

Particolare attenzione è dedicata all'**inclusività**, attraverso linguaggi accessibili, attività differenziate e modalità di coinvolgimento capaci di valorizzare le diverse esigenze e potenzialità di ogni studente e studentessa.

La diffusione della cultura scientifica e il rafforzamento delle competenze STEAM rappresentano inoltre elementi centrali della proposta educativa, per fornire alle nuove generazioni gli strumenti necessari a interpretare la complessità del mondo contemporaneo e contribuire alla costruzione di un futuro sostenibile.

Le attività sono progettate e realizzate da **La Lumaca**, da oltre quarant'anni impegnata nell'educazione ambientale e nella divulgazione scientifica.

Buon viaggio nel futuro dell'acqua!



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



Sommario

- 4 Attività proposte
- 4 Modalità di adesione
- 5 Segreteria didattica
- 5 Open day di presentazione dell'offerta didattica
- 6 Laboratori didattici
- 20 Visite guidate
Esperienza sul campo
- 22 Visite didattiche
Elenco impianti
- 23 Eventi Blu
- 25 Piattaforma didattica
multimediale e-CAP



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



ATTIVITÀ PROPOSTE

Ogni classe iscritta al progetto avrà la possibilità di:

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

	Attività disponibili					
Ordine scolastico	Laboratorio	Visita guidata	Piattaforma eCAP	Eventi Blu	Acqua Click	Ted/Podcast
Infanzia						
Primaria						
Secondaria di primo grado						
Secondaria di secondo grado						

MODALITÀ DI ADESIONE

È possibile iscrivere le classi compilando l'apposito modulo di adesione **sulla piattaforma e-CAP entro il 31/10/2026**.

Di seguito le indicazioni per completare l'iscrizione:

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

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



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



SEGRETERIA DIDATTICA

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

Cooperativa La Lumaca

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

Tel. 3209532387

mail: segreteriascuole@lalumaca.org

OPEN DAY DI PRESENTAZIONE DELL'OFFERTA DIDATTICA

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

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

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

13/10/2026 ore 17.00-18.30

Il link per il collegamento verrà inviato agli insegnanti il giorno prima dell'evento, dopo aver compilato l'apposito modulo di adesione presente sulla piattaforma e-CAP.



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



LABORATORI DIDATTICI

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

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

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

Il progetto utilizza **diverse metodologie didattiche**, differenziate a seconda del target scolastico, per rispondere meglio alle esigenze della scuola e degli studenti in termini di crescita sociale, apprendimento, coinvolgimento e responsabilità. In particolare, tutte le proposte sono caratterizzate da:

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

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



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



LABORATORI DIDATTICI

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

Titolo laboratorio		Infanzia	Primaria (I ciclo)	Primaria (II ciclo)	Secon. 1° grado	Secon. 2° grado	Modalità di partecipazione
NEW	1 GLI EROI DEL MARE Laboratorio ludico narrativo						classi singole
	3 LE FORME DELL'ACQUA Laboratorio teatrale						più classi in contemporanea
NEW	4 IL LINGUAGGIO DELL'ACQUA Laboratorio di coding						classi singole
NEW	6 STORYBOARD DELL'ACQUA Laboratorio digitale						classi singole
	7 OCEANO DI PLASTICA Laboratorio teatrale						più classi in contemporanea
	8 LE DONNE NELLA SCIENZA Laboratorio Role Playing						classi singole
NEW	9 TED ONLINE Incontri online con esperti						più classi in contemporanea
NEW	10 PODCAST LIVE ONLINE Incontri online con podcaster						più classi in contemporanea
	11 IL MONDO DI DOMANI Laboratorio Teatrale						più classi in contemporanea
NEW	12 CITIZEN SCIENCE laboratorio STEAM						classi singole



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



GLI EROI DEL MARE

Laboratorio ludico-narrativo

Target: Scuola dell'infanzia (tutte le sezioni)

Tematica: Acqua, tutela del mare e degli oceani, sostenibilità ambientale, cura dell'ambiente

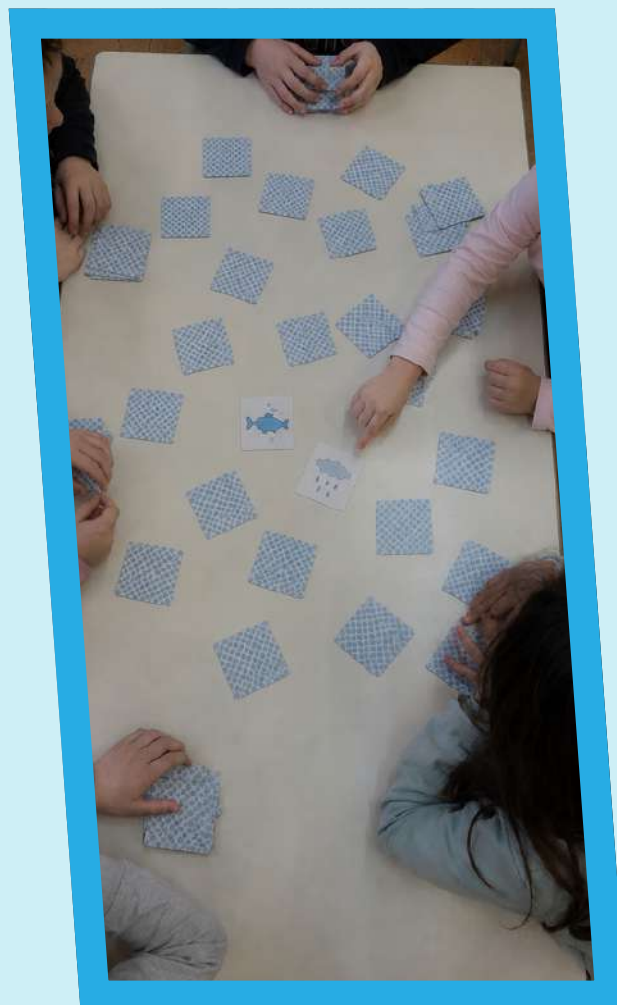
Durata: 1,5 ore

Modalità: Laboratorio ludico-esperienziale, basato su giochi e attività motoria.

Descrizione:

Un'esperienza educativa coinvolgente dedicata al tema dell'acqua e della tutela dei mari, con un approccio fortemente ludico e interattivo basato su giochi strutturati.

Attraverso queste esperienze ludiche, i bambini scoprono in modo concreto l'importanza dell'acqua per la vita, comprendono cosa accade quando i rifiuti finiscono nei mari e negli oceani e imparano a riconoscere i materiali di cui sono composti i rifiuti, sviluppando al tempo stesso prime forme di consapevolezza ambientale e comportamenti responsabili verso la tutela degli ecosistemi acquatici.



CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI

*Il sè e
l'altro*

*Immagini,
suoni, colori*

*La conoscenza
del mondo*

*Il corpo e il
movimento*

Metodologia:

- Didattica ludico-esperienziale
- Learning by doing
- Apprendimento cooperativo (cooperative learning)
- Didattica per giochi strutturati e regolati
- Didattica motoria e psicomotoria
- Approccio per simulazione e role play ambientale



RITORNO AL FUTURO BLU



LE FORME DELL'ACQUA

Laboratorio teatrale

Target: Scuola dell'infanzia e Scuola Primaria 1° ciclo.
Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente in base agli spazi disponibili all'interno della scuola.

Tematica: Ciclo dell'acqua, sostenibilità ambientale

Durata: 1 ora

Modalità: Spettacolo teatrale interattivo a classi multiple

Descrizione:

Un viaggio teatrale e sensoriale alla scoperta del ciclo dell'acqua.

Cielo, gocce, fiumi e mare prendono vita attraverso teatro, musica, gioco e animazione, coinvolgendo i piccoli in un'esperienza unica e partecipata.

Durante lo spettacolo i bambini entrano attivamente nella narrazione: interagendo con gli educ-attori e utilizzando oggetti di scena e pupazzi del teatro di figura.

Metodologia

- STEAM
- Didattica per scenari
- Storytelling
- Cooperative learning



CAMPI DI ESPERIENZA COINVOLTI INFANZIA

Il sé e l'altro

*Collaborazione,
ascolto,
partecipazione*

*I discorsi e
le parole*

*Osservazione dei
fenomeni naturali e
del ciclo dell'acqua*

*Teatro,
musica,
espressione
creativa*

*Narrazione, dialogo,
arricchimento
linguistico*

*La conoscenza
del mondo*

*Il corpo e il
movimento*

*Esplorazione
sensoriale e
partecipazione
attiva*

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE PRIMARIA

*Italiano:
ascolto,
comprensione e
narrazione*

*Arte e immagine:
osservazione,
lettura visiva e
interpretazione
delle immagini*

*Geografia:
osservazione del
territorio e delle
risorse comuni*

*Educazione civica:
sostenibilità, tutela
ambientale e
comportamenti
responsabili*

*Scienze:
l'acqua come
risorsa
essenziale per
la vita*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



IL LINGUAGGIO DELL'ACQUA

Laboratorio di coding

Target: Scuola primaria 1° ciclo

Tematica: Educazione ecologica, uso responsabile delle risorse, cittadinanza attiva

Durata: 2 ore

Modalità: Laboratorio di coding in classe con robotica educativa e lavoro a gruppi

Descrizione:

Il percorso propone un'esperienza didattica innovativa che unisce sostenibilità ambientale e coding, offrendo ai bambini un primo approccio al pensiero computazionale applicato a tematiche ecologiche.

Attraverso attività di programmazione ludica, gli alunni affrontano situazioni legate al rispetto dell'ambiente e alla salvaguardia dell'acqua, sperimentando percorsi di problem solving e decision making in forma cooperativa.

L'utilizzo di robot educativi consente di rendere visibili e concreti i processi logici, trasformando le scelte dei bambini in azioni nello spazio di gioco. In questo modo, gli errori diventano occasione di riflessione e rielaborazione, favorendo un apprendimento attivo e significativo.



Metodologia:

- Coding educativo e unplugged
- Didattica laboratoriale
- Cooperative learning
- Problem solving
- Learning by doing
- Didattica per scoperta
- Apprendimento basato sul gioco (game-based learning)
- Didattica per competenze

*Educazione
civica*

*Italiano:
comunicazione,
spiegazione e
confronto tra pari*

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

*Tecnologia:
uso di
strumenti
digitali e
robotici*

*Arte e immagine:
interpretazione
del tabellone e
rappresentazioni
simboliche*

*Matematica:
pensiero logico e
computazionale*

*Scienze:
ambiente, risorse,
sostenibilità*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



STORYBOARD DELL'ACQUA

Laboratorio digitale

Target: Scuola primaria 2° ciclo

Tematica: Acqua, sostenibilità ambientale, Agenda 2030 e linguaggi digitali

Durata: 2 ore

Modalità: Laboratorio creativo e progettazione collaborativa

Descrizione:

Il laboratorio accompagna bambine e bambini nella creazione di uno storyboard ispirato al linguaggio del cinema e del fumetto, trasformando il tema dell'acqua in una narrazione visiva fatta di immagini, personaggi e sequenze creative.

Attraverso disegno, storytelling e progettazione collaborativa, i partecipanti riflettono sul valore dell'acqua, sulle pratiche contro lo spreco e sugli obiettivi dell'Agenda 2030, immaginando soluzioni sostenibili per il futuro.

Gli storyboard realizzati potranno diventare brevi video in stop motion attraverso l'utilizzo di app dedicate, integrando creatività, educazione ambientale e linguaggi digitali.



Metodologia:

- STEAM
- Storytelling
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

*Italiano:
narrazione, scrittura
creativa e costruzione
di storie*

*Arte e immagine:
disegno, composizione
visiva e linguaggio del
fumetto*

*Tecnologia:
utilizzo di strumenti
digitali e stop
motion*

*Educazione civica:
Agenda 2030, cittadinanza attiva
e comportamenti responsabili*

*Scienze:
acqua, sostenibilità e
tutela dell'ambiente*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



OCEANO DI PLASTICA

Laboratorio teatrale

Target: Scuola primaria 2° ciclo e scuola secondaria di 1° grado (tutte le sezioni). Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente in base agli spazi disponibili all'interno della scuola.

Tematica: Acqua, inquinamento da plastica e sostenibilità ambientale

Durata: 1,5 ore

Modalità: Spettacolo teatrale interattivo e dibattito guidato

Descrizione: Un'esperienza teatrale immersiva che accompagna studenti e studentesse alla scoperta del rapporto tra acqua, ambiente e responsabilità individuale.

Attraverso una narrazione liberamente ispirata al libro *L'Oceano di plastica* di Charles Moore, i partecipanti intraprendono un viaggio simbolico tra mari e rifiuti galleggianti, riflettendo sulle conseguenze dell'inquinamento e sull'importanza della tutela delle risorse idriche.

Lo spettacolo alterna racconto, musica, coinvolgimento attivo e momenti di confronto, trasformando il teatro in uno spazio di consapevolezza, partecipazione e dialogo.

Metodologia:

- Storytelling
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible



AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

Geografia:
*ambiente naturale
e impatto
dell'uomo sul
territorio*

Italiano:
*ascolto,
comprensione,
narrazione e
argomentazione*

Scienze:
*ecosistemi
acquatici,
inquinamento e
sostenibilità*

Educazione civica:
*tutela
dell'ambiente,
cittadinanza attiva
e comportamenti
responsabili*

**Arte e
immagine:**
*linguaggi
espressivi e
comunicazione
teatrale*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



LE DONNE NELLA SCIENZA

Laboratorio Role Playing

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

Tematica: STEM, parità di genere e storia della scienza

Durata: 2 ore

Modalità: Gioco di ruolo e attività collaborativa

Descrizione:

Un laboratorio esperienziale che conduce studenti e studentesse alla scoperta delle grandi donne della scienza attraverso il gioco, l'indagine e la collaborazione. Divisi in squadre, i partecipanti esploreranno vite, intuizioni e scoperte di scienziate che hanno contribuito in modo determinante allo sviluppo della conoscenza scientifica e affronteranno sfide e casi da risolvere attraverso abilità, logica e lavoro di gruppo. Il gioco diventa così uno strumento per riflettere sul valore della ricerca scientifica, sul ruolo delle donne nella storia e sull'importanza di superare stereotipi e pregiudizi legati alle discipline STEM.

Metodologia

- STEM
- Gaming
- Gamification
- RolePlayng
- Cooperative Learning
- Didattica laboratoriale

Tra le donne della scienza prese ad esempio:

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



AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

Scienze:
metodo scientifico,
ricerca e
innovazione

Tecnologia:
sviluppo
scientifico e
discipline STEM

Storia:
contesto storico
delle scoperte
scientifiche

Educazione civica:
pari opportunità,
inclusione e
valorizzazione delle
differenze

Italiano:
comprensione, ricerca
e rielaborazione delle
informazioni

Matematica:
logica, strategie e
problem solving



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



TED ONLINE

Incontri online con esperti

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

Tematiche: Sostenibilità ambientale, innovazione e tecnologia

Durata: 1 ora

Descrizione:

Gli incontri online avvicinano gli studenti ai temi dell'acqua e della sostenibilità ambientale attraverso un format dinamico e partecipativo. Le classi incontrano e intervistano esperti di università, start-up, centri di ricerca e Gruppo CAP, partendo da un breve intervento in stile TED talk e proseguendo con un dialogo costruito anche sulle domande degli studenti. Il progetto promuove consapevolezza, partecipazione e spirito critico, mentre i materiali su e-CAP e le registrazioni online consentono di prepararsi e rivedere gli incontri in qualsiasi momento.

Relatori e date degli incontri in fase di definizione

Metodologia:

- STEAM
- IBSE - Inquiry Based Science Education
- Didattica Digitale Integrata



CAMPI DISCIPLINARI COINVOLTI

Scienze:
osservazione,
sperimentazione,
sostenibilità,
innovazione
tecnologica

Educazione civica:
responsabilità
ambientale, uso
consapevole delle
risorse,
cittadinanza attiva

Italiano:
ascolto,
formulazione di
domande,
esposizione orale,
arricchimento
lessicale

Tecnologia:
uso consapevole
degli strumenti
digitali, contenuti
multimediali,
innovazione

Geografia:
rapporto tra
territorio, risorse,
infrastrutture e
comunità

Storia:
evoluzione dei
modelli di
sviluppo,
confronto tra
presente e futuro



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



PODCAST LIVE ONLINE

Incontri online con podcaster

Target: Scuola secondaria di 2° grado (tutte le sezioni)

Tematica: Acqua, sostenibilità e comunicazione digitale

Durata: 1 ora

Modalità: Ascolto guidato, incontro con autore/autrice e dialogo partecipato

Descrizione:

Un percorso di ascolto e approfondimento dedicato ai temi dell'acqua e della sostenibilità attraverso il linguaggio del podcast.

Le classi ricevono una puntata selezionata da ascoltare in autonomia come primo momento di esplorazione e riflessione. Successivamente, studenti e studentesse incontrano il relatore o la relatrice del podcast in un appuntamento di confronto diretto, dialogando sui temi affrontati e sulle questioni ambientali emerse durante l'ascolto. L'esperienza valorizza il podcast come strumento narrativo contemporaneo, capace di stimolare ascolto attivo, partecipazione e pensiero critico attraverso un linguaggio vicino alle nuove generazioni.

Relatori e date degli incontri in fase di definizione

Metodologia:

- STEAM
- IBSE - Inquiry Based Science Education
- Didattica Digitale Integrata



Metodologia

- Debate
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

*Italiano:
ascolto,
comprensione e
argomentazione*

*Scienze naturali:
sostenibilità,
ambiente e
risorse idriche*

*Educazione
civica:
cittadinanza
attiva e
Agenda 2030*

*Filosofia e
scienze umane:
riflessione
critica e
interpretazione
della realtà*

*Tecnologia e
media education:
linguaggi digitali
e comunicazione
contemporanea*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



IL MONDO DI DOMANI Laboratorio teatrale

Target: Scuola secondaria 2° grado (tutte le sezioni).
Ogni rappresentazione vede il coinvolgimento di più classi contemporaneamente in base agli spazi disponibili all'interno della scuola

Tematica: Sostenibilità ambientale, STEM e parità di genere

Durata: 1 ora

Modalità: Performance teatrale e confronto guidato

Descrizione:

Una performance teatrale che intreccia scienza, ambiente e diritti attraverso le storie di donne che hanno contribuito in modo determinante alla ricerca scientifica e alla tutela del pianeta.

Liberamente ispirato ai libri *Prime, dieci scienziate per l'ambiente* di Mirella Orsi e Sergio Ferraris e *Sei donne che hanno cambiato il mondo* di Gabriella Greison, lo spettacolo accompagna studenti e studentesse in un viaggio tra passato, presente e futuro, affrontando temi legati alla crisi ambientale, all'acqua, alla conoscenza scientifica e alle disuguaglianze di genere. Attraverso monologhi, dialoghi e momenti performativi, il teatro diventa uno spazio di riflessione collettiva capace di stimolare consapevolezza, spirito critico e partecipazione.

Metodologia

- Storytelling
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible



AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

Scienze naturali:
ambiente,
sostenibilità,
biologia e
chimica

Filosofia:
etica, conoscenza
scientifica e
rapporto
uomo-natura

Italiano e
letteratura:
narrazione, testi
autobiografici e
teatro civile

Tecnologia:
innovazione
scientifica e
sviluppo
sostenibile

Educazione civica:
diritti, inclusione,
cittadinanza
attiva e parità di
genere

Storia



RITORNO AL FUTURO BLU



CITIZEN SCIENCE Laboratorio STEAM

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

Tematica: Consumo idrico, sostenibilità e cittadinanza ambientale

Durata: 2 ore

Modalità: Laboratorio esperienziale, analisi dati e debate

Descrizione:

Un laboratorio dedicato alla scoperta dell'impronta idrica e dell'acqua "invisibile" presente nei consumi quotidiani.

Attraverso un kit inviato alla classe, studenti e studentesse raccolgono dati relativi alle proprie abitudini e stimano la propria impronta idrica personale, riflettendo sull'acqua necessaria per produrre alimenti, oggetti e beni di consumo.

L'analisi condivisa dei dati permette di approfondire il tema della gestione sostenibile delle risorse idriche e di sviluppare una maggiore consapevolezza rispetto all'impatto ambientale delle scelte individuali e collettive.



Metodologia:

- STEM
- Cooperative learning
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

*Scienze naturali:
risorse idriche,
sostenibilità e
impatto
ambientale*

*Geografia:
distribuzione
delle risorse e
consumo globale*

*Educazione civica:
Agenda 2030, cittadinanza
attiva e sostenibilità*

*Matematica:
raccolta, elaborazione
e interpretazione dei
dati*

*Economia:
consumo delle
risorse e modelli
sostenibili*

*Italiano:
argomentazione,
confronto e
debate*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



VISITE GUIDATE

Esperienza sul campo

LA CASETTA DELLE GOCCE: VISITE GUIDATE ALLE CASETTE DELL'ACQUA

Target: Infanzia e Scuola primaria 1° ciclo.

Tematica: Acqua, sostenibilità e tutela delle risorse

Durata: Circa 1 ora

Modalità: Uscita educativa e laboratorio di storytelling con albi illustrati e silent book

Descrizione:

Un percorso esperienziale dedicato all'acqua come bene prezioso e indispensabile alla vita.

I bambini visiteranno le casette dell'acqua del territorio e, attraverso l'osservazione, il dialogo e la narrazione, scopriranno il valore dell'acqua nella quotidianità, l'importanza di non sprecarla né inquinare e berla serenamente dal rubinetto di casa e scuola.

La visita sarà accompagnata dalla lettura animata di albi illustrati e silent book che, grazie alla forza evocativa delle immagini, guideranno i bambini in un'esperienza emotiva e narrativa capace di stimolare curiosità, riflessione e partecipazione.

Metodologia

- STEAM
- Didattica per scenari
- Storytelling
- Outdoor Education
- Circle Time

CAMPI DI ESPERIENZA E AREE DISCIPLINARI COINVOLTE INFANZIA

Il sé e l'altro

I discorsi e le parole

Immagini, suoni, colori

Lettura delle immagini, interpretazione visiva, creatività

Scoperta dell'acqua come risorsa vitale

Rispetto dell'ambiente e delle risorse comuni

Ascolto, narrazione, arricchimento lessicale

La conoscenza del mondo

Il corpo e il movimento

Esplorazione dell'ambiente e partecipazione attiva

CAMPI DI ESPERIENZA E AREE DISCIPLINARI COINVOLTE PRIMARIA 1° CICLO

Italiano: ascolto, comprensione e narrazione

Scienze: l'acqua come risorsa essenziale per la vita

Arte e immagine: osservazione, lettura visiva e interpretazione delle immagini

Geografia: osservazione del territorio e delle risorse comuni

Educazione civica: sostenibilità, tutela ambientale e comportamenti responsabili



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



VISITE GUIDATE

Esperienza sul campo

VISITE IMPIANTI

Target: Scuola primaria 2° ciclo, scuola secondaria 1° grado e di 2° grado

Tematica: Gestione dell'acqua, tecnologia e sostenibilità ambientale

Durata: 1 ora

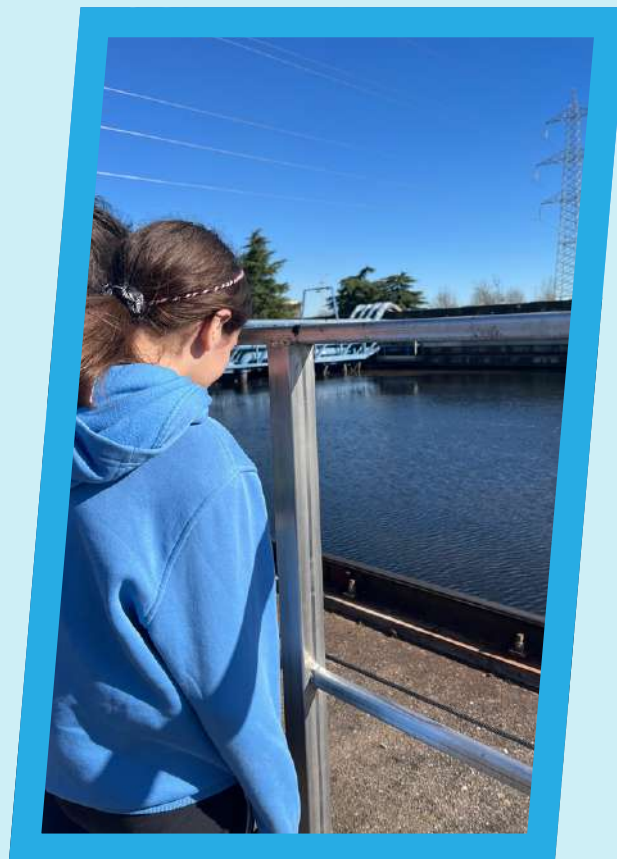
Modalità: Visita guidata agli impianti Gruppo CAP o esperienza immersiva in realtà virtuale

Descrizione:

Un'esperienza educativa che porta studenti e studentesse alla scoperta dei sistemi tecnologici che regolano la gestione dell'acqua nel territorio.

Il percorso prevede un'uscita didattica presso gli impianti del Gruppo CAP oppure presso i laboratori del Centro Ricerche al Parco Idroscalo (dagli 11 anni), con possibilità di trasporto organizzato fino ad esaurimento posti.

Attraverso l'osservazione diretta o la visita virtuale, i partecipanti esplorano le diverse fasi del ciclo tecnologico dell'acqua, comprendendo i processi di depurazione e gestione delle risorse idriche.



Metodologia

- Learning by doing
- STEM
- Outdoor education
- Didattica digitale integrata
- MLTV - Making Learning and Thinking Visible

AREE DISCIPLINARI COINVOLTE

*Scienze:
ciclo dell'acqua,
depurazione e
sostenibilità*

*Tecnologia:
impianti, processi e
innovazione*

*Geografia:
territorio e
gestione delle
risorse*

*Fisica e chimica:
processi di
trasformazione e
trattamento
dell'acqua*

*Matematica:
osservazione e
interpretazione di
dati e processi*

*Educazione civica:
cittadinanza attiva e
tutela dell'ambiente*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



VISITE DIDATTICHE

Elenco impianti

Gli impianti visitabili sono:

- **CENTRO RICERCHE E LABORATORI PRESSO IL PARCO IDROSCALO**

- **IMPIANTI DI DEPURAZIONE**

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



- **LE CASE DELL'ACQUA**

COMUNE	INDIRIZZO
Albairate	Via alla Brera
Arese	Via Di Vittorio
Bareggio	Via Brughiera
Bollate	Via Ospitaletto
Castellanza	Via Moncucco (VARESE)
Cassano Adda	Via degli Olmi
Cassano Adda	Via Papa Giovanni XXIII
Cologno Monzese	Via Papa Giovanni XXIII
Cormano	Via Beccaria
Cornaredo	Largo Sacerdote Angelo Colombo
Cuggiono	Piazza Salvo D'Acquisto

COMUNE	INDIRIZZO
Cusago	Via IV Novembre
Gaggiano	Via F.lli Cervi ang. Via Don Minzoni
Gorgonzola	Piazza Europa
Gorgonzola	Via Mantova
Legnano	Via Caravaggio
Mediglia	Via Stella Polare
Motta Visconti	Via Togliatti - parcheggio
Novate Milanese	Via Monte Rosa
Noviglio	Via Borsellino
Paderno Dugnano	Via Oslavia
Peschiera Borromeo	Via Veneto

COMUNE	INDIRIZZO
Rescaldina	Largo Donatori - Piazza Stazione
Rescaldina	Via Gramsci
Rho	Via Filzi (Frazione Terrazzano)
San Donato Milanese	Via Don Milani
Sedriano	Via Tiziano
Senago	Via Fosse Ardeatine
Sesto San Giovanni	Viale Matteotti
Turbigo	Piazza degli Artigiani
Vernate	Via Cardinale Schuster (Frazione Pasturago)
Zibido San Giacomo	Via Monte Cervino (Frazione Badile)



RITORNO AL FUTURO BLU



EVENTI BLU

Target: Scuola dell'infanzia e Scuola secondaria 2° grado

Tematiche: Acqua, Sostenibilità ambientale, innovazione, tecnologia, Agenda 2030

Durata: 1 ora

Descrizione:

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



Relatori coinvolti negli a.s. 2024-2025/2025-2026

- Luca Mercalli
- Lorenzo Baglioni
- Elisa Palazzi
- Marianna Balducci
- Emilio Mancuso

Relatori e date degli incontri in fase di definizione

Metodologia:

- STEAM
- IBSE - Inquiry Based Science Education
- Didattica Digitale Integrata

CAMPI DISCIPLINARI COINVOLTI

*Scienze:
l'acqua come
risorsa essenziale
per la vita*

*Educazione civica:
sostenibilità,
rispetto delle
risorse,
responsabilità
ambientale*

*Geografia:
osservazione del
territorio e delle
risorse comuni*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



ACQUA CLICK

Sfida tra classi

Target: Scuola primaria e scuola secondaria di 1° grado

Tematica: Acqua, Sostenibilità, Agenda 2030

Modalità: Sfida online tra classi

Quando: settimana del 22 marzo, Giornata Mondiale dell'Acqua

Descrizione:

Le classi partecipanti accedono sulla piattaforma e-CAP a un kit digitale di preparazione con contenuti dedicati al proprio target scolastico. Durante la settimana del 22 marzo, per celebrare la Giornata Mondiale dell'Acqua, partecipano a una quiz challenge interattiva basata su risposte corrette, rapidità e collaborazione.

Le sfide, differenziate per primaria e secondaria di 1° grado, propongono domande calibrate in base all'età dei partecipanti e trasformano l'apprendimento in un'esperienza coinvolgente e dinamica. La prima classe classificata per ciascun target sarà premiata.

Metodologia

- STEAM
- Didattica digitale integrata
- Gaming
- Gamification



CAMPI DISCIPLINARI COINVOLTI

*Scienze:
l'acqua come
risorsa essenziale
per la vita*

*Educazione civica:
sostenibilità,
rispetto delle
risorse,
responsabilità
ambientale*

*Geografia:
osservazione del
territorio e delle
risorse comuni*



**RITORNO AL
FUTURO BLU**



PIATTAFORMA DIDATTICA MULTIMEDIALE E-CAP

La piattaforma e-CAP rappresenta uno spazio educativo digitale evoluto, progettato per accompagnare scuole e docenti in un percorso di educazione ambientale continuo e integrato.

Non si tratta di un semplice contenitore di materiali, ma di un ambiente dinamico che integra contenuti didattici, strumenti interattivi ed esperienze multimediali. **L'obiettivo è creare un ponte tra scuola, territorio e innovazione, rendendo l'apprendimento più accessibile e contemporaneo.**

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

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

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

All'interno della piattaforma è possibile trovare contenuti didattici di approfondimento differenziati per fascia di età e tipologia.



Le classi potranno così:

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

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

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



**RITORNO AL
FUTURO BLU**