

SaronnoNews

Gruppo Cap presenta Water Game, missione 2030: 12 progetti educativi al servizio dell'acqua

Stefano Ciccone · Thursday, December 10th, 2020

Come insegnare a bambini e ragazzi il valore dell'acqua, la necessità di un suo utilizzo consapevole e le migliori pratiche per una gestione sostenibile dell'ambiente? Facile: giocando!

Gruppo CAP, gestore del servizio idrico integrato della Città metropolitana di Milano, presenta **Water Game, missione 2030**, il percorso di educazione ambientale rivolto alle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado che verrà realizzato nel corso dell'anno scolastico 2020/2021 nei comuni serviti dall'azienda pubblica.

Un quiz interattivo, un corso di video making, un laboratorio scientifico e uno teatrale, attività di coding e gaming, giochi a squadre, sessioni di brainstorming e storytelling: sono solo alcune delle 12 attività di Water Game, finalizzate al coinvolgimento dei bambini e dei ragazzi, fruibili anche on line.

«Il mondo sta cambiando molto velocemente e quest'anno abbiamo voluto proporre alle scuole un percorso di educazione ambientale capace di coniugare consapevolezza e cultura condivisa dell'acqua con attività sia pratiche che virtuali, ha spiegato **Alessandro Russo**, presidente e amministratore delegato di Gruppo CAP. Oggi l'insegnamento si avvale di approcci laboratoriali e digitali capaci di arricchire il bagaglio di bambini e studenti in modo divertente e coinvolgente. E noi vogliamo trasmettere a tutti i giovani cittadini l'inestimabile valore dell'acqua, stimolando la loro sete di conoscenza».

Ideato con la collaborazione della cooperativa sociale **La Lumaca**, il progetto Water Game, missione 2030 propone tanti percorsi adatti a tutti gli studenti. Per le scuole materne si passa dallo storytelling con la lettura animata di favole, alle tecniche di tinkering, in grado di avvicinare i più piccoli a materie come scienza, arte e tecnologia con attività pratiche.

Le proposte si ampliano poi con i progetti studiati per le classi delle scuole primarie e secondarie, che puntano su laboratori scientifici, giochi sul pensiero computazionale, rappresentazioni teatrali o attività pittoriche per fare propri i principi della cittadinanza attiva.

Si aggiungono inoltre giochi a squadre e attività volte a riprodurre veri e propri dibattiti sui temi di più stretta attualità legati all'ambiente, fino ad arrivare al video making, con un percorso attraverso il quale gli alunni potranno acquisire consapevolezza del loro impatto sull'ambiente che li circonda.

Ogni percorso è a sua volta suddiviso in proposte didattiche, differenziate per target scolastico, composte da un incontro in classe e da una lezione sul campo, organizzata secondo le fasce d'età presso le Case dell'Acqua, gli impianti di depurazione o nei laboratori del Centro Ricerche di Gruppo CAP, che ha sede all'interno del Parco Idroscalo.

Con una novità in più: la possibilità per i giovani studenti di vivere viaggi digitali a 360° nei luoghi dell'acqua di CAP grazie ai *virtual tour*, pensati per vivere esperienze fortemente immersive di realtà aumentata.

Vista l'emergenza in corso, inoltre, sia le attività in classe che quelle in esterno potranno essere effettuate anche attraverso la didattica a distanza, per permettere lo svolgimento del progetto anche in caso non dovesse essere possibile la frequenza scolastica in presenza.

La sfida di Water Game, missione 2030 si gioca su più livelli. Si parte dall'acqua per arrivare a conoscere i traguardi planetari promossi dai **Sustainable Development Goals (SDGs)** dell'Agenda 2030, in particolare il 6 che afferma il diritto universale all'acqua potabile, il 13, 14 e 15 incentrati sulla lotta ai cambiamenti climatici e sulla salvaguardia dell'ambiente marino e terrestre, o ancora l'1 e il 10 che mirano a ridurre disuguaglianze e povertà.

Ogni attività laboratoriale intende dare un contributo al raggiungimento di uno o più goal, portando le classi a pianificare un intervento, anche semplice, di miglioramento ambientale del proprio habitat scolastico o territoriale. Il modo più efficace per passare dalla conoscenza alla competenza della materia.

Le proposte rivolte alle scuole primarie (quarta e quinta elementare) e secondarie di primo grado sono inoltre integrate con le proposte di **Acqua Book**, piattaforma multimediale lanciata nel 2018 da Water Alliance-Acque di Lombardia, la rete di gestori pubblici del servizio idrico lombardo che, mediante moduli digitali interattivi, intende guidare i giovani studenti a un uso consapevole e sostenibile dell'acqua.

This entry was posted on Thursday, December 10th, 2020 at 4:31 pm and is filed under [Brianza](#), [Comasco](#), [Milanese](#), [Varesotto](#)

You can follow any responses to this entry through the [Comments \(RSS\)](#) feed. You can leave a response, or [trackback](#) from your own site.