

PROPOSTE DIDATTICHE PER LE SCUOLE

dall'infanzia alla secondaria di I grado



EDUCATIONAL PROGETTO IMPARAMBIENTE

Le proposte di Atlantide sui temi della sostenibilità



LE PROPOSTE AMAPARCO

In Romagna, in 30 parchi e musei, sui temi:



- **natura, ambiente e territorio**
- **cultura, archeologia e storia**



INCONTRI IMPOSSIBILI

Didattica a distanza



ATLANTIDE PER LE SCUOLE

Dal 1990 siamo un punto di riferimento per le scuole in materia di **educazione ambientale** e **didattica** su importanti tematiche come ambiente, sostenibilità, cultura, storia e territorio.

Cosa trovi in Atlantide?

- proposte didattiche **in classe, fuori classe** sul territorio regionale e **a distanza** (DAD)
- **percorsi su misura**, in base alle esigenze della classe
- **corsi di formazione** per docenti riconosciuti dal MIM
- un riconosciuto **CSC** Centro di Servizio e Consulenza per le istituzioni scolastiche autonome dell'Emilia-Romagna, che affianca il corpo docente nel processo di **innovazione della didattica** e di sviluppo dell'offerta formativa
- un punto di riferimento per la **divulgazione scientifica**, come cooperativa iscritta nello Schedario Nazionale delle Ricerche del MIM
- percorsi didattici finanziati dal PNRR
- **un fornitore presente nel mercato MEPA**

SENSIBILIZZARE
LE GIOVANI
GENERAZIONI
VERSO I TEMI DELLA
SOSTENIBILITÀ
È URGENTE!



Atlantide
Educational

PROGETTO IMPARAMBIENTE

Percorsi di sostenibilità e Laboratori didattico-scientifici per le scuole

Un approccio educativo alla **sostenibilità**, attraverso **proposte innovative** che:

- forniscono **strumenti concreti e innovativi** per la comprensione delle sfide ambientali attuali
- aiutano a **connettere conoscenze**, esperienze e comportamenti consapevoli, creando un legame forte tra **teoria e pratica**
- **arricchiscono** il lavoro degli insegnanti
- **sensibilizzano e coinvolgono** attivamente studentesse e studenti
- possono diventare **percorsi su misura**, per rispondere alle esigenze specifiche

CIRCUITO AMAPARCO

Un **circuito di parchi tematici e musei** gestiti da Atlantide in Emilia-Romagna e Marche, nei territori delle province di Ferrara, Ravenna, Forlì-Cesena, Rimini e Pesaro-Urbino. **Tanti luoghi da esplorare, dove la classe vive emozioni indimenticabili!**

Principali metodologie

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica espressiva e narrativa
- Archeologia sperimentale
- Apprendimento attivo e laboratoriale
- Gamification e game-based learning
- Cooperative learning
- Outdoor education
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)



AmaParco
Scopri. Esplora. Ama.

Persone qualificate e esperte conducono attività dove la scoperta è **esperienziale e divertente**.
Il viaggio della classe può avere due direzioni:
natura, ambiente e territorio
cultura, archeologia e storia



Atlantide Soc. Coop. Sociale p.a.
via Levico 4/A Cervia (RA)
0544 965806
atlantide@atlantide.net
www.atlantide.net

PROGETTO IMPARAMBIENTE

Percorsi di sostenibilità e Laboratori didattico-scientifici per le scuole

Storico progetto di Atlantide, ImparAmbiente approfondisce l'**approccio educativo alla sostenibilità**, con l'obiettivo di sensibilizzare e coinvolgere attivamente le nuove generazioni e fornire strumenti concreti e innovativi per la comprensione profonda delle sfide ambientali del nostro tempo.

Le proposte educative sono pensate per affiancare e valorizzare il lavoro delle e degli insegnanti, arricchendo l'offerta formativa con percorsi innovativi dedicati alla sostenibilità.

L'obiettivo è offrire alle classi un'educazione ambientale autentica, significativa e duratura, capace di **connettere conoscenze, esperienze e comportamenti consapevoli**. ImparAmbiente si propone di creare un legame forte tra la teoria e la pratica, affinché le nuove generazioni non solo comprendano l'importanza della sostenibilità, ma possano applicarla nel loro quotidiano.

Il progetto si rivolge alle **scuole di ogni ordine e grado**, ma anche a contesti extrascolastici come centri estivi, doposcuola, biblioteche, ludoteche e altri spazi di aggregazione giovanile.

Le tematiche affrontate spaziano tra cinque macroaree.



AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

Percorsi pensati per sviluppare un legame profondo con la natura e stimolare una **riflessione consapevole** sull'impatto delle nostre azioni sull'ambiente. Attraverso esperienze pratiche e attività di **osservazione diretta**, studentesse e studenti imparano a leggere il paesaggio, riconoscere i segnali del cambiamento climatico e prendersi cura del pianeta, a partire dai piccoli gesti quotidiani.



USO CONSAPEVOLE DELLE RISORSE

Laboratori che educano al valore delle risorse naturali (acqua, energia, materiali) e alla necessità di utilizzarle in modo responsabile. Attraverso giochi, **esperimenti e simulazioni**, studentesse e studenti imparano a riconoscere gli sprechi, **esplorare soluzioni sostenibili** e riflettere sull'equilibrio tra bisogni, consumi e impatto ambientale.



STEAM

Proposte che mettono al centro il **pensiero logico**, la **sperimentazione** e la **tecnologia**. Dalla **robotica educativa** al **tinkering**, dai modelli naturali alla progettazione, i percorsi STEAM offrono un approccio interdisciplinare e inclusivo per sviluppare **competenze scientifiche e digitali** attraverso il fare, il provare e il cooperare.



SCIENZE NATURALI

Laboratori che uniscono il rigore scientifico all'esplorazione creativa, per avvicinare le classi allo studio della natura e dei suoi fenomeni. **Microscopi, esperimenti, osservazioni sul campo** e attività investigative permettono di scoprire il mondo vivente, sviluppando curiosità, **metodo scientifico** e spirito critico.



CITTADINANZA ATTIVA

Percorsi che aiutano ogni giovane a comprendere il proprio ruolo nella società, promuovendo **senso di responsabilità**, partecipazione e **consapevolezza**. Si affrontano temi come la sostenibilità e l'**etica ambientale**, per formare cittadine e cittadini informati, critici e attivi.



INFO UTILI

L'offerta è ampia, flessibile e progettata per i diversi ambienti didattici, con **metodologie diversificate in base all'età** scolare e percorsi integrabili facilmente nei curricula scolastici, supportando in particolare l'insegnamento dell'**Educazione Civica**.

Costi

1 incontro in presenza (2 ore) • da €130
1 uscita sul territorio (½ giornata) • da €150
1 uscita sul territorio (giornata intera) • da €180

- Le attività si svolgono con un massimo di 25 partecipanti.
- Sconti per la prenotazione di più moduli. Richiedi un preventivo.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0544 965806 - 340 0631928
educational@atlantide.net



Le proposte che seguono sono solo **una selezione**.
Progettiamo **percorsi su misura**, insieme alle e ai docenti, per rispondere in modo mirato alle esigenze specifiche di ogni classe o istituto.

Infanzia

BEE BRAVE

Attraverso storie, giochi e attività creative, bambine e bambini scoprono che gli oggetti possono avere una seconda vita!

Partendo da materiali di recupero, costruiscono insieme **razzi riciclabili** e si cimentano in divertenti missioni con piccoli **robottoni programmabili**, sviluppando il pensiero logico e la capacità di trovare soluzioni ai problemi. Un laboratorio che unisce **manualità, creatività e prime competenze STEAM**, per accompagnare i più piccoli alla scoperta del valore delle cose e del rispetto per l'ambiente... divertendosi!

Scopri l'intera offerta
col QR code o al [link](#)



Primaria

ESPLORATORI DELLA BIODIVERSITÀ

Attraverso un'attività ispirata al **metodo IBSE**, bambine e bambini, divisi in gruppi, esplorano temi legati alla biodiversità e alla tutela degli habitat tramite box contenenti reperti animali e immagini. Ogni box rappresenta aspetti specifici del territorio, come invertebrati, crani di piccoli mammiferi e tracce animali. Gli incontri stimolano un processo deduttivo, dove studentesse e studenti, formulando domande, costruiscono un percorso logico per esplorare il patrimonio ambientale locale e riflettere sulla sua protezione e fruizione sostenibile. Bambine e bambini delle classi IV e V rielaborano la storia sotto forma di storytelling, mentre i più piccoli creano un **lapbook**, una mappa concettuale tridimensionale. L'approccio attivo, creativo e divertente favorisce un apprendimento coinvolgente.

Scopri l'intera offerta
col QR code o al [link](#)



Secondaria I grado

NATURALMENTE GENIALI

Cosa accomuna un cactus, una foca e un camaleonte? La straordinaria capacità di adattarsi all'ambiente. In questo laboratorio, la classe scopre le strategie evolutive di piante e animali nei contesti più estremi: deserti, ghiacci, oceani e rocce. Si inizia con l'**osservazione scientifica guidata** di campioni vegetali e animali, con microscopi e stereoscopi. L'esperienza poi si trasforma in una restituzione creativa realizzando un **Atlante degli adattamenti**, unendo illustrazione scientifica e testo descrittivo. Un'occasione per collegare forma e funzione, riflettere su contesto ecologico e possibili minacce ambientali, sviluppare spirito critico e comunicazione scientifica.

Scopri l'intera offerta
col QR code o al [link](#)



Secondaria II grado

INTELLIGENZA ARTIFICIALE: UNA FINESTRA SUL FUTURO

L'intelligenza artificiale (IA) sta trasformando rapidamente il mondo in cui viviamo, influenzando settori come la medicina, l'industria, l'educazione e molti altri. Questo laboratorio è progettato per introdurre studentesse e studenti ai concetti fondamentali dell'IA, esplorandone le **applicazioni pratiche** e le **implicazioni etiche**. Partendo dal Goal 9 dell'Agenda 2030, che promuove l'innovazione e l'infrastruttura, il laboratorio coinvolge ragazze e ragazzi in un percorso interattivo che li aiuta a comprendere il funzionamento dell'IA e le sfide che essa comporta. Attraverso un gioco strutturato sul modello di un **Hackathon**, studentesse e studenti lavorano in squadra per sviluppare semplici progetti di IA, utilizzando strumenti e risorse accessibili. L'obiettivo è stimolare la creatività e il pensiero critico, promuovendo al contempo una riflessione sull'uso responsabile della tecnologia e sulle sue implicazioni etiche.

Scopri l'intera offerta
col QR code o al [link](#)



METODOLOGIE DIDATTICHE UTILIZZATE

- Inquiry-Based Learning (Apprendimento basato sull'indagine)
- Problem-Based Learning (PBL)
- Project-Based Learning (Apprendimento per progetti)
- Gamification e Serious Games
- Design Thinking
- Outdoor Education / Learning by Doing
- Flipped Classroom (Classe capovolta)
- Cooperative Learning
- Digital Storytelling
- STEAM Approach
- Circle Time e World Café
- Laboratori di Futuro (Futures Thinking)
- Citizen Science

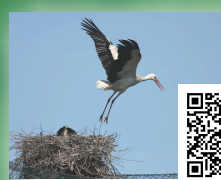
Segreteria didattica e organizzativa
tel 0544 965806 - 340 0631928
educational@atlantide.net



- Biodiversità
- Ecosistemi umidi
- Birdwatching
- Educazione ambientale

SCOPRI DI PIÙ!

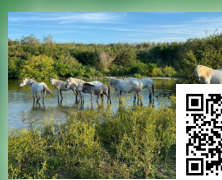
VALLETTE DI OSTELLATO
OSTELLATO - FE



- Biodiversità
- Ecosistemi acquatici
- Birdwatching
- Educazione ambientale

SCOPRI DI PIÙ!

ANSE VALLIVE DI PORTO
PORTOMAGGIORE - FE



- Animali e etologia
- Le specie aliene
- Birdwatching
- Parco del Delta del Po

SCOPRI DI PIÙ!

CENTRO VISITE NATURA
SANT'ALBERTO - RA



- Ambiente Salina
- Birdwatching
- Produzione del sale
- Parco del Delta del Po

SCOPRI DI PIÙ!

CENTRO VISITE SALINA DI CERVIA
CERVIA - RA

un viaggio tra

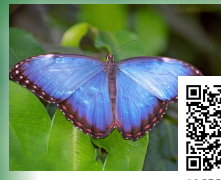
**natura
ambiente
territorio
biodiversità
sostenibilità**



- Biodiversità
- Ambiente Pineta
- Educazione ambientale
- Avventura all'aperto

SCOPRI DI PIÙ!

**PARCO NATURALE DI CERVIA e
CERVI AVVENTURA** CERVIA - RA



- Farfalle e Insetti
- Biodiversità
- Microscopia
- Insetti e cambiamenti climatici

SCOPRI DI PIÙ!

CASA DELLE FARFALLE
MILANO MARITTIMA - RA



- Biodiversità
- Microscopia
- Ambiente palustre
- I cambiamenti climatici
- La poesia e Vincenzo Monti

SCOPRI DI PIÙ!

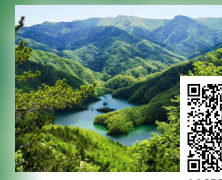
CASA MONTI
ALFONSINE - RA



- Botanica
- Erbe officinali
- Le erbe e la salute
- Flora e biodiversità
- Oli essenziali e distillazione

SCOPRI DI PIÙ!

GIARDINO DELLE ERBE
CASOLA VALSENIO - RA



- La risorsa acqua
- Sostenibilità
- Foreste Casentinesi
- Flora e fauna del Parco
- La diga

SCOPRI DI PIÙ!

IDRO ECOMUSEO DELLE ACQUE
RIDRACOLI, BAGNO DI ROMAGNA - FC



- Botanica
- Flora del Parco
- Biodiversità
- Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi

SCOPRI DI PIÙ!

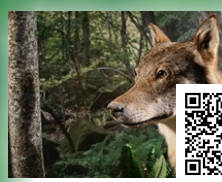
GIARDINO BOTANICO VALBONELLA
CORNIOLIO, SANTA SOFIA - FC



- Ambiente foresta
- Flora e fauna
- Il Parco Nazionale
- Microscopia

SCOPRI DI PIÙ!

**CENTRI VISITA PARCO NAZIONALE
FORESTE CASENTINESI** - FC



- Ecologia
- Etologia
- La valle del Savio
- Fauna del territorio romagnolo
- Sostenibilità ambientale

SCOPRI DI PIÙ!

MUSEO DELL'ECOLOGIA
CESENA - FC



- Il bosco
- La vita degli gnomi
- Gnomo Bagnolo
- Fiabe e leggende

SCOPRI DI PIÙ!

IL SENTIERO DEGLI GNOMI
BAGNO DI ROMAGNA - FC



- Fate e folletti
- Il Piccolo Popolo
- Segreti del bosco
- Fiabe e leggende

SCOPRI DI PIÙ!

IL BOSCO DELLE FATE
CARPEGNA - PU

Inquadra il qr code per trovare tutte le proposte didattiche
di ogni parco o museo e i riferimenti per prenotare
oppure visita il sito www.amaparco.it



- Archeologia
- Estensi
- Età romana
- Rinascimento
- Architettura storica

SCOPRI DI PIÙ!

DELIZIA ESTENSE DEL VERGINESE
PORTOMAGGIORE - FE



- Archeologia
- Estensi
- Età romana
- Rinascimento
- Laura Dianti

SCOPRI DI PIÙ!

VILLA MENSA
COPPARO - FE



- Biodiversità
- Fauna e flora delle Valli
- Educazione ambientale
- Storia e tradizione del territorio

SCOPRI DI PIÙ!

ECOMUSEO DI ARGENTA
ARGENTA - FE



- Medioevo
- Rinascimento
- Caterina Sforza
- La Vena del Gesso Romagnolo
- Rocche e sistemi difensivi

SCOPRI DI PIÙ!

ROCCA DI RIOLO
RIOLO TERME - RA



- Storia
- Arte
- Duecento in Italia
- Rinascimento

SCOPRI DI PIÙ!

PINACOTECA DI FAENZA
FAENZA - RA



- Storia
- Natura
- Pittura e Giuseppe Ugonia
- Arte

SCOPRI DI PIÙ!

**ROCCA MANFREDIANA E MUSEO
"UGONIA"** BRISIGHELLA - RA



- Medioevo
- Rinascimento
- Tecniche di difesa medievali
- Storia dei Malatesta
- Le invenzioni di Leonardo da Vinci

SCOPRI DI PIÙ!

ROCCA DI CESENA
CESENA - FC



- Archeologia
- Preistoria
- Età romana
- Storia di Forlimpopoli

SCOPRI DI PIÙ!

MAF MUSEO ARCHEOLOGICO
FORLIMPOPOLI - FC



- Giovanni Pascoli
- La poesia
- Letteratura
- La Romagna di fine '800

SCOPRI DI PIÙ!

PARCO POESIA PASCOLI
SAN MAURO PASCOLI - FC



- Tradizioni marine
- Biodiversità costiera
- Archeologia e memoria del territorio
- Letteratura e cultura del '900

SCOPRI DI PIÙ!

MUSEO DELLA MARINERIA
CESENATICO - FC



- Medioevo
- Rinascimento
- Architettura militare
- Museo dell'Uomo e dell'Ambiente

SCOPRI DI PIÙ!

**ROCCA DI CASTROCARO e PALAZZO
PRETORIO TERRA DEL SOLE** - FC



- Casa Rossa
- Alfredo Panzini
- Museo delle Conchiglie
- Museo della radio d'epoca
- Tradizioni di mare

SCOPRI DI PIÙ!

MUSEI DI BELLARIA - IGEA MARINA
BELLARIA - RN



- Medioevo
- Rinascimento
- La dinastia Malatesta
- Storia di Verucchio

SCOPRI DI PIÙ!

ROCCA DI VERUCCHIO
VERUCCHIO - RN



- Archeologia
- Etruschi
- Civiltà villanoviana
- Storia antica

SCOPRI DI PIÙ!

MUSEO ARCHEOLOGICO
VERUCCHIO - RN

VALLETTE DI OSTELLATO

ARGINE MEZZANO 1 • OSTELLATO (FE)

Le Vallette di Ostellato sono un'oasi naturalistica di straordinaria biodiversità, ideale per attività di educazione ambientale sul campo. Studentesse e studenti possono esplorare **ambienti umidi**, osservare l'**avifauna**, partecipare a laboratori scientifici e creativi immersi nella natura. L'area offre un contesto ricco per sviluppare **competenze scientifiche, ecologiche e cooperative**.

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education

Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

ESCURSIONE IN OASI | E

Percorso guidato a piedi alla scoperta della flora e della fauna nelle diverse stagioni, con attività di birdwatching.
2 ore • € 7

Infanzia e primaria classi I e II

OK IL PESCE È GIUSTO! | V L

Chi nuota dentro la valle? Passeggiata in Oasi per osservare e conoscere da vicino chi vive dentro l'acqua. Realizzazione di pesciolini, ranocchie e animaletti che vivono nell'oasi!
2 ore • € 7

GLI ANIMALI DELL'OASI | L E

Infanzia: passeggiata per osservare gli animali e a seguire laboratorio creativo con utilizzo di materiali naturali per rappresentare quanto osservato nel parco. Primaria: passeggiata per osservare gli animali e realizzazione di un lapbook, mappa concettuale tridimensionale utile a concretizzare e interiorizzare i saperi durante la fase di costruzione, per scoprire le caratteristiche degli animali.
2 ore | mezza giornata • € 7 | € 10



Primaria classi III, IV, V
e secondaria I grado

ALLA SCOPERTA DELL'OASI | L E

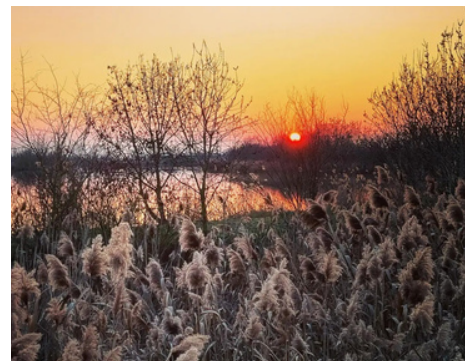
Suggestivo percorso sull'acqua dedicato agli uccelli e alle piante, per scoprire abitudini e caratteristiche delle piante autoctone. A seguire laboratorio dedicato alle mangiatoie.
mezza giornata • € 10

OCCHIO ALLA FOGLIA | L E

Introduzione alla botanica e alle principali specie vegetali del territorio, con osservazione di foglie, frutti, semi e cortecce, tutti elementi utili per determinare le diverse specie. A seguire osservazione al microscopio di foglie e frutti con diversi esperimenti.
mezza giornata • € 10

CACCIA ALLA TRACCIA... FOTOGRAFICA | L E

Escursione a piedi di circa due ore, con guida ambientale escursionistica che illustra caratteristiche e curiosità di piante e animali dell'Oasi. Segue attività di "caccia fotografica alla traccia", con l'utilizzo del cellulare, per risolvere quiz naturalistici mettendo in pratica ciò che si è visto e imparato durante l'escursione.
mezza giornata • € 10



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o alle Vallette, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 347 2165388
vallette@atlantide.net
www.amaparco.it/vallette

ANSE VALLIVE DI PORTO – BACINO DI BANDO

TRAVERSA DI VIA VAL D'ALBERO • PORTOMAGGIORE (FE)

L'oasi delle Anse Vallive di Porto è un ambiente protetto nel cuore del Parco del Delta del Po. Qui studentesse e studenti possono vivere esperienze dirette di **osservazione naturalistica**, **birdwatching** e laboratori all'aperto, in un contesto perfetto per comprendere il **valore degli ecosistemi** e della **tutela ambientale**. Le attività proposte coniugano scoperta, creatività e cittadinanza ecologica.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica laboratoriale

Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

CIAO MI CHIAMO PORTY | V L

Guidati da Porty, la mascotte dell'Oasi, bambine e bambini vanno alla scoperta della sua casa, del suo stile di vita, delle abitudini e dei suoi amici animali.

2 ore • € 7

CASA DOLCE CASA | V L

Gli uccelli e i loro nidi tra forme e grandezze diversi tra loro. Laboratorio per realizzare casette nido, usando materiale di recupero.

2 ore • € 7

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

DUE PASSI IN OASI | E

Trekking e attività di birdwatching con binocolo. Curiosità, comportamenti e abitudini della Cicogna bianca e degli altri abitanti dell'Oasi.

1 ora e 30 minuti • € 6

CACCIA ALLA TRACCIA... FOTOGRAFICA | L E

Come veri naturalisti, bambine e bambini devono risolvere indizi e trovare reperti, utilizzando l'occhio della camera per risolvere i quiz.

mezza giornata • € 10

IL TESORO DELL'OASI | L E

Escursione e caccia ai reperti in un'area ricca di biodiversità. Bambine e bambini, con un kit per l'esplorazione e binocoli, scoprono caratteristiche e curiosità su animali e piante.

mezza giornata • € 10



DIDATTICA
DIGITALE

L'OASI ONLINE

Videolezioni interattive di

45 minuti per introdurre e approfondire la visita in Oasi o per completare i programmi scolastici. È possibile scegliere tra le proposte sotto elencate o concordare lezioni personalizzate.

Alcuni temi da approfondire:

- Nutrie, gamberi e aialanti: l'invasione degli alieni
- Come vivono un'anatra, un falco pescatore o un picchio muratore?
- Introduzione all'etologia animale
- Acque: dolci, salate o salmastre?
- Il Parco del Delta del Po in pillole
- Rotte fluviali e bonifiche: una storia epica
- Capanni, torrette e tanta pazienza: un'introduzione al birdwatching
- I cambiamenti climatici: endemismi, migrazioni e nuovi scenari
- Le piante alofile

45 minuti online • € 90 a classe
sconto € 10 se la lezione è abbinata a una attività in Oasi



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in Oasi, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 335 236673

ansevallivediporto@atlantide.net
www.amaparco.it/ansevallivediporto



PARCO DEL DELTA DEL PO

SANT'ALBERTO • RAVENNA

Il Parco offre un'ampia varietà di ambienti naturali protetti, ideali per **esperienze didattiche all'aperto**. Le aree principali, tra cui la Pineta di San Vitale, la Foce Bevano, la Penisola di Boscoforte, la Pialassa della Baiona, la Pineta di Classe e le aree di Punta Alberete, offrono varie opportunità di esplorazione. A partire dal paese di Sant'Alberto, sede dello storico museo NatuRa attualmente in ristrutturazione, la disponibilità di **oltre 100 biciclette** consente un'agevole e sostenibile visita alle Valli di Comacchio, favorendo un'esperienza immersiva in natura. Per le classi è possibile organizzare uscite di una giornata intera, potendo utilizzare panche e tavoli per il pranzo al sacco. Le attività proposte stimolano la scoperta della **biodiversità**, l'**osservazione della fauna** e l'approfondimento di tematiche ambientali come i **cambiamenti climatici** e la **sostenibilità**.

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education

Legenda simboli

★ Novità | L Laboratorio | E Escursione | 🇬🇧 Anche in lingua inglese



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

PASSEGGIATA NELLE VALLI MERIDIONALI DI COMACCHIO | E

Semplice escursione a piedi immersi nel paesaggio delle Valli alla scoperta degli animali del Parco con passaggio sul piccolo traghetto del fiume Reno.
mezza giornata • € 9

Primaria classi III, IV e V

COMPORTAMENTI ANIMALI | L E

Laboratorio didattico abbinato a escursione guidata a piedi nelle Valli meridionali di Comacchio su temi di etologia: nidi, uova e pulcini; cura della prole; corteggiamento; difesa del territorio e molto altro.
mezza giornata • € 10

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

SCOPRENDO IL DELTA | L E 🇬🇧

Escursioni a piedi o in bicicletta* con supporto di binocolo individuale, cannocchiale, giochi a squadre con Ipad e attività scientifiche sul campo. Si può scegliere tra: Punta Alberete, Pineta San Vitale, Pialassa della Baiona, Oasi di Volta Scirocco, Pineta di Classe e Foce Bevano.
mezza giornata • € 10 piedi | € 12 bici (a partire dalla primaria classe V)*



BOSCOFORTE TRA TERRA E CIELO | L E 🇬🇧

Un'escursione immersiva nel cuore del Delta del Po, un angolo di biodiversità da esplorare in silenzio. I partecipanti, accompagnati da un esperto di ornitologia, osservano animali e piante rare, arricchendo l'esperienza con una checklist degli avvistamenti. Le attività sono supportate da schede didattiche, favorendo apprendimento e curiosità.
mezza giornata • € 10

L'ANTICA PINETA | L E

Un'escursione a piedi nella Pineta San Vitale per esplorare le specie animali e vegetali che la popolano e scoprire come questo ecosistema si sia evoluto nel corso del tempo. L'attività si conclude con una caccia al tesoro in cui studentesse e studenti, divisi in squadre, collaborano per risolvere enigmi e trovare indizi nascosti nella misteriosa e storica pineta.
mezza giornata • € 10

DOVE LA TERRA INCONTRA IL MARE | L E

Un itinerario che esplora diversi ambienti naturali del Delta del Po: duna, spiaggia, pineta, valli di acqua dolce e salmastra. L'attività include una passeggiata in pineta per il riconoscimento delle principali specie botaniche, il prelievo di campioni dalla Pialassa Baiona e le analisi micro e macroscopiche di invertebrati. La classe partecipa poi a una sessione di birdwatching con binocoli e schede di riconoscimento. L'esplorazione prosegue nel pomeriggio tra la duna e la spiaggia di Casal Borsetti con un gioco a squadre per analizzare piante e fasce vegetazionali tipiche di questi ambienti.
giornata intera • € 18



SEGUENDO LA ROTTA DALLE VALLI AL MARE | L E

Al mattino escursione a piedi sull'argine del fiume Reno, dopo averlo attraversato su un piccolo traghetto. Osservazione del paesaggio delle Valli meridionali di Comacchio e dei suoi abitanti con binocolo e scoperta delle specie vegetali. Nel pomeriggio escursione a piedi in spiaggia a Casal Borsetti, o zone limitrofe, per scoprire i misteri del mare e dei suoi abitanti, alla ricerca di reperti, in particolare molluschi (conchiglie), da osservare e identificare in compagnia della guida.
giornata intera • € 18

Secondaria I grado

LA MATEMATICA IN NATURA | L

Alla scoperta delle tante espressioni matematiche presenti in natura, dalla visione della conchiglia del Nautilo all'utilizzo di stereoscopi e microscopi ottici. Ragazze e ragazzi diventano parte attiva della ricerca di questi "riflessi" matematici naturali.
2 ore • € 8

IN CANOA NELLA VALLE | E

Esploriamo la Pialassa della Baiona per vedere scorci e paesaggi altrimenti invisibili, partendo a piedi da Cà Vecchia per raggiungere il pontile che si affaccia sulla Pialassa. Da qui si prosegue in canoa per osservare i tanti habitat presenti nel Delta. Possibilità di pranzo al sacco a Cà Vecchia.
mezza giornata • € 20

ORIENTEERING IN PINETA | E

Mettiamo alla prova le nostre capacità di orientamento con una esclusiva esperienza di immersione in Pineta. Dotati di mappe, bussola e voglia di esplorare, cerchiamo le "lanterne" disposte nella Pineta (Pineta di Classe o Pineta San Vitale). L'attività è preceduta da un breve modulo didattico a tema cartografico.
mezza giornata • € 10

LE QUERCE DI DANTE | E

Passeggiata alla scoperta della Pineta di Classe per ripercorrere i passi del Sommo Poeta, ammirando i paesaggi raccontati nella Divina Commedia.
mezza giornata • € 10

ARRIVANO GLI ALIENI | L E

Escursione a piedi nell'Oasi di Punta Alberete (vicina alla Pineta San Vitale) per osservare le specie animali e vegetali con l'ausilio del binocolo e fare campionamenti delle acque per verificarne le proprietà chimico-fisiche e la qualità. Tra le specie presenti anche tante "aliene": osservazione, luoghi di origine e interazioni con territorio e altre specie.
mezza giornata • € 10



IL PARCO DEL DELTA ONLINE

Videolezioni interattive di

45 minuti per introdurre e approfondire l'attività sul campo o per completare i programmi scolastici. È possibile scegliere tra le proposte sotto elencate o concordare lezioni personalizzate.

Alcuni temi da approfondire:

- L'invasione degli alieni
- Come vivono un'anatra, un falco pescatore o un picchio muratore?
- Introduzione all'etologia animale
- Acque: dolci, salate o salmastre?
- Il Parco del Delta del Po in pillole
- Rotte fluviali e bonifiche: una storia epica
- Capanni, torrette e tanta pazienza: un'introduzione al birdwatching
- I cambiamenti climatici: endemismi, migrazioni e nuovi scenari

*45 minuti online • € 90 a classe
sconto € 10 ONLINE + attività sul campo*

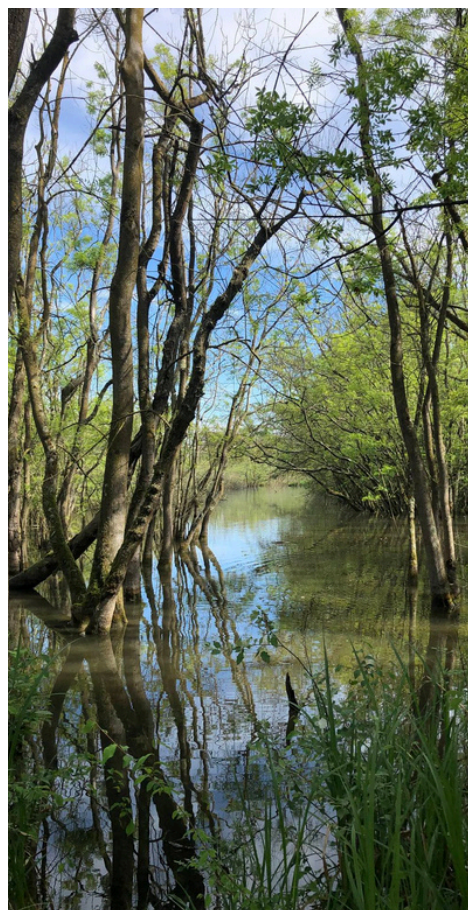
INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare intere giornate.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in natura, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0544 528710 - 529260
335 5632818
natura@atlantide.net
www.naturaravenna.it
www.amaparco.it/natura
www.amaparco.it/boscoforte



VISIT **EMILIA
ROMAGNA**



CENTRO VISITE SALINA DI CERVIA

VIA BOVA 61 • CERVIA (RA)

La Salina di Cervia, porta sud del Parco Regionale del Delta del Po, è un ecosistema unico e altamente suggestivo, perfetto per introdurre i concetti di **ambiente estremo, biodiversità, cicli naturali e sostenibilità**.

Le attività proposte permettono l'osservazione ravvicinata dell'**avifauna**, la scoperta della produzione tradizionale del "sale dolce" e l'esplorazione di un paesaggio umido di rilevanza internazionale. L'esperienza coniuga educazione scientifica e culturale in un contesto di grande valore ambientale.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Apprendimento sul campo
- Didattica scientifica e laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | 🇬🇧 Anche in lingua inglese



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

LA MIA MASCOTTE | L

Creazione di un uccellino sonoro con materiali semplici e di recupero.

1 ora • € 5

SALE È ARTE | L

Laboratorio di pittura creativa con il sale, l'oro bianco di Cervia.

1 ora • € 5

PASSEGGIATA IN OASI | E 🇬🇧

Passeggiata/racconto lungo la via dei nidi per scoprire i segreti degli abitanti della salina. Bambine e bambini indossano semplici costumi teatrali per diventare protagonisti del racconto.

1 ora e 30 minuti • € 7

ESCURSIONE IN BARCA ELETTRICA | E 🇬🇧

Avventura in barca alla scoperta delle caratteristiche della Salina di Cervia.

2 ore • € 11,50

JACK SALINO | L E

Un'avventura con il pirata Jack Salino, alla scoperta del popolo del sale e del suo prezioso tesoro, l'oro bianco! La ciurma di piccoli pirati esplora la salina, tra giochi e prove da superare!

3 ore • € 12 / € 16 in barca



Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

VITA IN SALINA | L

Dai pesci agli artropodi, analisi e osservazioni macro e microscopiche degli organismi che vivono nelle vasche della salina. Per concludere, visita a un tipico capanno da pesca.

1 ora • € 6

AMBIENTE ESTREMO | L

Le piante della salina e gli adattamenti agli ambienti estremi, con osservazioni macro e microscopiche.

1 ora • € 6

SALI E CRISTALLI | L

I principi della fisica e della chimica attraverso osservazioni ed esperimenti, per realizzare la molecola di sale.

1 ora • € 6

BECCHI, ZAMPE, PENNE & CO. | L

Giochi e esperienze pratiche per saper riconoscere gli uccelli della salina.

1 ora • € 6

PASSEGGIATA IN OASI | E

Percorso naturalistico per scoprire la biodiversità della salina, imparare a riconoscere e identificare animali e piante che caratterizzano la Riserva Naturale.

Si può abbinare la visita guidata a

MUSA Museo dell'Antica Civiltà

Salinara o allo stabilimento di

produzione del sale.

1 ora e 30 minuti (passeggiata) • € 7

2 ore e 30 minuti (con MUSA o

stabilimento) • € 12



ESCURSIONE IN BARCA ELETTRICA | E

Percorso naturalistico in barca e in passeggiata per ascoltare i suoni degli abitanti della salina e osservarne i comportamenti. Si può abbinare la visita guidata a MUSA o allo stabilimento di produzione del sale.

2 ore (barca) • € 11,50

3 ore (barca + MUSA/stabilimento) • € 14

L'ECOMUSEO DEL SALE E DEL MARE | E ★

Percorso per scoprire l'identità di Cervia, tra mare e salina. La classe scopre il legame tra la città e la cittadinanza attraverso racconti di luoghi, tradizioni e persone che hanno fatto la storia di Cervia. Studentesse e studenti incontrano pescatori di ieri e di oggi al porto canale, visitano il Museo del Sale e la Salina Camillone, per conoscere i segreti della produzione del sale e comprenderne il ruolo fondamentale nella nascita e nello sviluppo di Cervia.

3 ore • € 12

LA SALINA DI CERVIA:

VIAGGIO TRA NATURA E SCIENZA | E L

Percorso naturalistico alla scoperta delle peculiarità della salina, per riconoscere la flora e la fauna locali. A seguire, laboratorio scientifico con osservazioni di campioni grazie all'uso di microscopi e stereoscopi.

3 ore • € 12

LA PRODUZIONE DEL SALE | L E

Come si forma il sale? Come condiziona la vita di flora e fauna? Dimostrazione pratica del ciclo di evaporazione e breve passeggiata in salina e allo stabilimento produttivo, per confrontare metodi e tecnologie del passato e del presente.

3 ore • € 12

PASSAGGI DI STORIA | E L

Visita guidata alla Salina Camillone per scoprire la storia della salina e la produzione del sale. Segue laboratorio sulla storia di Cervia vecchia e Cervia nuova.

3 ore • € 12

HAI MAI LETTO UN PAESAGGIO? | E L ★

Escursione guidata lungo la via delle tamerici, alla scoperta delle caratteristiche fisiche e della storia della salina. Laboratorio di lettura del paesaggio con l'ausilio di un cannocchiale.

3 ore • € 12

TRA SALE E NATURA | V L E

Un viaggio alla scoperta della millenaria Salina di Cervia: dal Museo della Civiltà Salinara al Centro Visite, per conoscere storia, tecniche di produzione e ciclo del sale. Nel pomeriggio attività di esplorazione nella Riserva Naturale con giochi didattici e birdwatching. La giornata si conclude con una passeggiata o un'escursione in barca elettrica in salina.

giornata intera • € 18 | € 22 in barca

LA SALINA ONLINE

Videolezioni interattive di

45 minuti per introdurre e approfondire la visita in Salina o per completare i programmi scolastici. È possibile scegliere tra le proposte sotto elencate o concordare lezioni personalizzate.

Alcuni temi da approfondire:

- L'invasione degli alieni
- Come vivono un'anatra, un falco pescatore o un picchio muratore?
- Introduzione all'etologia animale
- Acque: dolci, salate o salmastre?
- Il Parco del Delta del Po in pillole
- Rotte fluviali e bonifiche: una storia epica
- Capanni, torrette e tanta pazienza: un'introduzione al birdwatching
- I cambiamenti climatici: endemismi, migrazioni e nuovi scenari
- Le piante alofile

45 minuti online • € 90 a classe

sconto € 10 se la lezione è abbinata a una attività in salina

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezze o intere giornate.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in salina, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa

tel e WhatsApp 0544 973040

salinadicervia@atlantide.net

www.amaparco.it/salinadicervia



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA



PARCO NATURALE DI CERVIA

VIA FORLANINI (ZONA TERME) • MILANO MARITTIMA (RA)

Il Parco Naturale di Cervia è un'area protetta di 32 ettari immersa nella millenaria pineta, ideale per attività didattiche all'aperto.

Studentesse e studenti possono esplorare percorsi botanici, osservare la fauna autoctona e interagire con gli animali della fattoria didattica. CerviAvventura, parco avventura situato all'interno del parco, offre percorsi sospesi tra gli alberi, adatti a diverse fasce d'età, per stimolare capacità motorie, coraggio e socializzazione.

Le attività proposte favoriscono l'**apprendimento esperienziale**, la **scoperta sensoriale** e la **collaborazione**, rendendo il parco un contesto ideale per sviluppare competenze scientifiche e relazionali in modalità outdoor.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Cooperative learning



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | 🇬🇧 Anche in lingua inglese

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

NELLA VECCHIA FATTORIA | V

La classe entra in recinti e nursery dove, attraverso aneddoti, scopre cosa mangiano e come vivono gli animali.

1 ora e 30 minuti • € 7

CHI VIVE QUI? | V

Negli angoli più nascosti del Parco si osservano rifugi e tane degli abitanti della pineta per capire come sono fatti e scoprirne segreti e curiosità.

1 ora e 30 minuti • € 7

LE IMPRONTE DEGLI ANIMALI | L

Realizzazione di calchi delle principali orme di animali, con gesso e argilla. Bambine e bambini creano l'impronta di un animale, da portare a casa.

1 ora e 30 minuti • € 7

LA CASETTA DEGLI UCCELLI | L

Con creatività e materiali di recupero, i partecipanti costruiscono casette per gli uccelli da portare con sé, per osservare la vita degli uccellini nei giardini di scuola o di casa.

1 ora e 30 minuti • € 7

LAND-ART AL PARCO | V E

Attività basata sull'*Outdoor education*. Passeggiata per conoscere le storie e la natura del Parco con raccolta di materiali naturali della pineta, con cui creare la propria opera d'arte.

1 ora e 30 minuti • € 7

LA GRANDE QUERCIA | V L

Dopo la visita guidata agli animali del Parco, gli operatori coinvolgono la classe con un racconto sugli animali della fattoria e con giochi di gruppo.

3 ore • € 10

IO SONO IL BOSCO | V L

Dopo la visita guidata al percorso botanico, attraverso giochi di gruppo si scopre la pineta: la forma delle foglie, sfida al riconoscimento delle piante, il detective della corteccia.

mezza giornata • € 10

Primaria classi III, IV e V

NELLA VECCHIA FATTORIA | V

Incontri ravvicinati con pony, asini, capre, mucche e conigli all'interno dei recinti per conoscere la loro storia e capire cosa mangiano e come vivono.

1 ora e 30 minuti • € 7

IL PERCORSO BOTANICO | V

Le piante tipiche della pineta, i loro adattamenti, i diversi tipi di foglie e fiori. Gioco di riconoscimento.

1 ora e 30 minuti • € 7

NATURA ENIGMISTA | L

Gioco a tappe alla scoperta dei segreti della pineta, attraverso prove di abilità e enigmi botanici da risolvere.

1 ora e 30 minuti • € 7

CACCIA ALLA TRACCIA | L

Utilizzando gli stereoscopi, con schede didattiche e chiavi dicotomiche, la classe è coinvolta in una "caccia" per raccogliere e identificare i piccoli abitanti della pineta e le loro tracce.

1 ora e 30 minuti • € 7

ALLA SCOPERTA DEL TESORO | V L E

Dopo una visita guidata al percorso botanico, la classe si cimenta in una sfida di gruppo attraverso prove di abilità e riconoscimento botanico per arrivare alla soluzione finale.

mezza giornata • € 10

BIOWATCHING | L

Sapete come si riconoscono le piante? E gli animali? Insieme alle nostre guide bambine e bambini partono alla scoperta del percorso botanico e, muniti di schede, muovono i primi passi per poter imparare a riconoscere le piante, gli animali e le loro tracce.

mezza giornata • € 10

LA NATURA IN 5 SENSI | L E

Passeggiata naturalistica con soste e giochi per percepire l'ambiente che ci circonda attraverso l'uso dei sensi. Ascolto e riconoscimento dei versi degli animali, cattura e osservazione di invertebrati e insetti, identificazione delle principali specie vegetali del Parco.

mezza giornata • € 10

SFIDA AL CLIMA | V L E

Visita guidata nell'area del Parco colpita dall'evento atmosferico del 2019, gli effetti dei cambiamenti climatici sull'ambiente e sulla società. A seguire esperimenti, giochi e attività pratiche per meglio comprendere le alterazioni del clima, i fenomeni atmosferici estremi e le buone pratiche da adottare in linea con l'Agenda 2030.

mezza giornata • € 10

ESPLORATORI DELLA NATURA | V L ★

Parco Naturale / Casa delle Farfalle. Attraverso aneddoti e curiosità, bambine e bambini scoprono come vivono e cosa mangiano gli animali della Fattoria. Dentro il grande recinto possono inoltre accarezzare gli animali e avvicinarli. Il percorso prosegue con la caccia alle impronte e alle tane dei piccoli abitanti della pineta per capire come sono fatti e scoprirne i segreti. Nel pomeriggio si prosegue il viaggio



nella biodiversità a Casa delle Farfalle dove la classe scopre il colorato mondo di farfalle e insetti e i loro segreti per difendersi dai predatori.

giornata intera • € 16

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

COS'È IL BIRDGARDENING | L

Dopo un'introduzione sul birdgardening si fanno alcune osservazioni ecologiche e etologiche nelle postazioni birdgardening del Parco. Lavorando in gruppi, ragazze e ragazzi costruiscono un nido artificiale o una mangiatoia, utili ad attirare nel giardino della scuola o di casa gli uccellini che abitualmente frequentano i nostri giardini.

mezza giornata • € 10

UNA GIORNATA AL PARCO | V L E

L'ecosistema pineta: suolo, flora e fauna. Analisi e studio del suolo: composizione, colori, pH e carbonati. Percorso botanico alla scoperta delle specie arboree e arbustive e dei loro adattamenti. Principali specie del Parco, gioco di ricerca e raccolta delle tracce e degli invertebrati con analisi macro e microscopica.

giornata intera • € 16

Secondaria I grado

TUTTI PER UNO | L E

Caccia al tesoro a squadre dove la classe deve sviluppare cooperazione, affiatamento e spirito di squadra ma anche attenzione ai dettagli e colpo d'occhio.

mezza giornata • € 10

ORIENTEERING IN NATURA | L E

Attività di orienteering dove ragazze e ragazzi, con l'aiuto di mappa e bussola, imparano l'importanza dell'orientarsi in natura e del lavoro di squadra.

mezza giornata • € 10

BOTANICA DIGITALE | L E

Osservazione e riconoscimento delle piante della pineta. Con l'utilizzo di tablet e chiavi dicotomiche, ragazze e ragazzi riconoscono le varie specie di piante e osservano le caratteristiche. Completa l'attività l'analisi del suolo della pineta con il kit da campo.

mezza giornata • € 10

LA SCIENZA DELLE PIANTE | L E

Visita guidata al percorso botanico. Le caratteristiche principali delle specie della pineta, con raccolta di campioni. In seguito semplici test di laboratorio da fare "sul campo" come l'estrazione della clorofilla o l'osservazione delle cellule al microscopio.

mezza giornata • € 10

CERVI AVVENTURA PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia, primaria

per altezza minima 100 cm e 4 anni compiuti

TRA I PINI COME IL SIGNOR NILLSON | E

Indossati i dispositivi di sicurezza, bambine e bambini imparano a usare moschettoni e carrucole per accedere ai percorsi acrobatici con passerelle, ponti e tirolesi. Un'attività che stimola coordinamento, concentrazione, equilibrio e autostima.

3 ore • € 10

Secondaria I grado

IN VOLO SENZA ALI | E

Dopo un briefing iniziale, ragazze e ragazzi affrontano percorsi acrobatici con difficoltà crescenti per stimolare la collaborazione, l'aiuto reciproco, la fiducia in se stessi e verso compagne e compagni.

3 ore • € 13

NOTTURNA TRA I PINI | E

Attività per provare il brivido della notte tra i pini e mettersi alla prova: indossate le lampade da minatore, i percorsi sugli alberi garantiscono una serata a base di adrenalina!

3 ore • € 16



IN GITA CON I GENITORI

A CACCIA DI SEGRETI

Caccia al tesoro per scoprire i segreti della pineta. Grandi e piccoli, in gruppi, si sfidano attraverso prove per conquistare il tesoro nascosto.

2 ore • € 7 per tutti

SFIDA IN PINETA

Visita guidata alla fattoria per scoprire la vita degli animali, curiosità e specie presenti nei recinti. A seguire giochi e quiz con domande e sfide tra gruppi.

mezza giornata • € 10

COME TARZAN

Brividi e avventura in sicurezza tra i pini! Grandi e piccoli possono sfidarsi come Tarzan sugli alberi!

3 ore

• € 10 altezza tra i 100 e 130 cm

• € 14 altezza > 130 cm

Per gruppi < 25 paganti sono applicate le tariffe per individuali.



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezza giornate € 10.
- Sconto € 2 se abbinati nel pomeriggio attività alla Casa delle Farfalle.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al parco, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa

tel 0544 995671

parconaturale@atlantide.net

www.amaparco.it/parconaturale

www.amaparco.it/cerviavventura



VISIT **EMILIA
ROMAGNA**

CASA DELLE FARFALLE

VIA JELENIA GORA 6/D • MILANO MARITTIMA (RA)

La Casa delle Farfalle è un parco tematico immersivo che offre percorsi educativi sulla biodiversità, con un'ampia serra tropicale abitata da farfalle esotiche, una serra con farfalle autoctone, una casa degli insetti e un giardino con percorsi botanici e ludici.

L'ambiente stimola l'**osservazione scientifica**, la **scoperta attiva** e l'**apprendimento esperienziale** attraverso attività strutturate, adatte a ogni ordine scolastico. Attraverso il gioco e l'utilizzo dei sensi, anche bambine e bambini delle scuole primarie e dell'infanzia vivono un'esperienza coinvolgente che stimola curiosità e apprendimento.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Didattica espressiva e narrativa
- Apprendimento attraverso il gioco



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | 🇬🇧 Anche in lingua inglese

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

LALLA LA FARFALLA | V

Visita alla serra tropicale attraverso il racconto animato delle avventure di Lalla. Bambine e bambini si travestono per scoprire la metamorfosi.

1 ora e 15 minuti • € 7

LA FORMICA GIÒ | V

Percorso animato nella casa degli insetti. Bambine e bambini si travestono per diventare i protagonisti delle avventure della formica Giò, alla scoperta dei segreti degli insetti.

1 ora e 15 minuti • € 7

INSETTI FAI DA TE | L

Attività di manipolazione e fantasia utilizzando materiali come cotone, carta crespata e spago per costruire piccoli insetti.

1 ora e 15 minuti • € 7

IN GIARDINO CON GLI INSETTI | V L

Solo infanzia

Dopo aver scoperto i segreti delle farfalle, bambine e bambini sono coinvolti in giardino con giochi di gruppo per scoprire vita e curiosità di altri insetti.

3 ore • € 12

MAGIA IN GIARDINO | V L

Solo infanzia

Visita sensoriale, accompagnata da Lalla la farfalla, che conduce i più piccoli alla scoperta di colori e profumi delle piante che attirano le farfalle della serra tropicale e del giardino della biodiversità. Infine si ricrea un mini-giardino con materiali da riciclo.

mezza giornata • € 12

FARFALLE SI DIVENTA! | V L

Un'immersione nel mondo delle farfalle tropicali attraverso una visita speciale nella serra, dedicata alla scoperta del ciclo di vita di questi insetti. Segue laboratorio per costruire il ciclo delle farfalle con creatività e fantasia.

mezza giornata • € 12

IL MISTERO DEL BOMBO

SCOMPARSO | V L ★

Esplorazione alla scoperta dei segreti dei misteriosi animali a sei zampe. A seguire, in gruppi, bambine e bambini provano a risolvere il mistero del bombo scomparso con prove e giochi del nuovo percorso del giardino della biodiversità.

mezza giornata • € 12

IL GIARDINO DELLE API | L

Solo primaria classi I e II

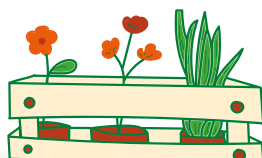
Laboratorio creativo per riprodurre un'ape e un giardino fiorito con carta e materiali di recupero, per scoprire il laborioso mondo delle api.

1 ora e 15 minuti • € 7

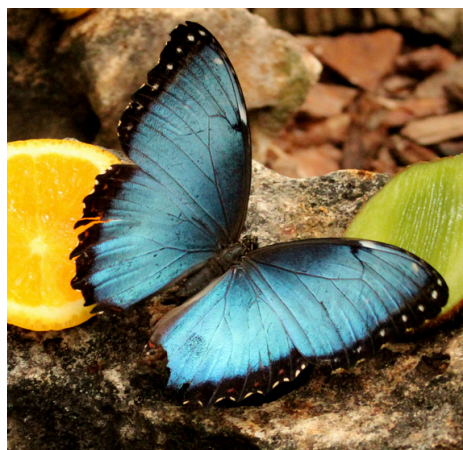
GREEN KIT

Infanzia e primaria

La classe riceve un kit con dentro tutto l'occorrente, tra cui bruchi di farfalle italiane, semi da piantare e un video con le istruzioni, per costruire in autonomia un piccolo giardino delle farfalle.



€ 60



Primaria classi III, IV, V

LA SERRA DELLE FARFALLE | V

Visita alla serra delle farfalle per scoprire i segreti del mondo di insetti e invertebrati e delle diverse specie vegetali presenti. Le fasi di vita delle farfalle, il processo della metamorfosi e il mimetismo.

1 ora e 15 minuti • € 7

IL MONDO DEGLI INSETTI | V

Visita guidata alla casa degli insetti alla scoperta di insetti e invertebrati e delle loro caratteristiche che hanno favorito la colonizzazione di tutti gli ambienti naturali. Curiosità e abitudini degli esemplari presenti.

1 ora e 15 minuti • € 7

L'HOTEL DEGLI INSETTI | L

Gli insetti hanno bisogno di superare l'inverno in un posto riparato e per questo è molto utile realizzare per loro un rifugio. Laboratorio di costruzione di un hotel per insetti con materiale di recupero. Ogni "stanza" ha il suo ospite e bambine e bambini possono scegliere i loro inquilini. A primavera gli insetti utili ospitati nell'hotel sono di aiuto negli orti contro gli insetti dannosi!

1 ora e 15 minuti • € 7

INSETTI SOCIALI | L

Dall'organizzazione della colonia alla difesa comune, dalle nursery collettive alla divisione delle provviste. La classe indaga caratteristiche e curiosità degli insetti che hanno trovato nella comunità la strategia vincente per la sopravvivenza.

1 ora e 15 minuti • € 7

LA NATURA A PICCOLI PASSI | V L ★

Casa delle Farfalle | Parco Naturale di Cervia
A Casa delle Farfalle bambine e bambini esplorano la serra tropicale e il giardino delle farfalle alla ricerca di piante e insetti e poi, in gruppi, li osservano con microscopi e stereoscopi.

Nel pomeriggio l'esplorazione continua al Parco Naturale, dove la classe incontra gli animali della fattoria, scopre come vivono e cosa mangiano.

giornata intera • € 16

**Primaria classi III, IV, V
e secondarie I grado**

SCIENZIATO PER UN GIORNO | L

Nei panni di veri scienziati, bambine e bambini utilizzano i microscopi per osservare ali, zampe e apparati boccali delle diverse specie di invertebrati, aiutati da una scheda di lavoro.

1 ora e 15 minuti • € 7



BIODIVERSITÀ IN GIARDINO | V L

Esplorazione nella serra tropicale e nel giardino delle farfalle alla scoperta delle piante e "a caccia" degli insetti che vivono nei nostri giardini. Divisi in gruppi, bambine e bambini osservano gli insetti con stereoscopi e creano il proprio giardino della biodiversità, da portare a scuola, imparando l'importanza del legame tra pianta e insetto.

mezza giornata • € 12

Secondaria I grado

LA SERRA DELLE FARFALLE | V

Visita guidata alla serra delle farfalle tropicali alla scoperta del mondo degli insetti più belli e colorati della natura. Si osservano le fasi della vita delle farfalle, le crisalidi e la metamorfosi, l'alimentazione e il mimetismo.

1 ora e 15 minuti • € 7

IL MONDO DEGLI INSETTI | V

Visita guidata alla casa degli insetti alla scoperta di caratteristiche e curiosità che hanno portato questo gruppo di animali a colonizzare tutti gli ambienti naturali. Studentesse e studenti osservano le morfologie e gli adattamenti agli habitat, le diverse tipologie di nutrizione e strategie difensive.

1 ora e 15 minuti • € 7

UN FUTURO

PER GLI INSETTI | V L

Il tema degli insetti a partire dall'osservazione delle farfalle tropicali libere all'interno della serra. Visita alla serra, laboratorio, osservazioni, attività di gruppo, uso di tablet e schede specifiche per affrontare temi importanti come i cambiamenti climatici e l'impatto sugli insetti, insetti come cibo del futuro e la loro importanza nel mondo per il mantenimento degli equilibri naturali.

mezza giornata • € 12

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezze giornate € 12.
- Sconto € 2 se abbinati nel pomeriggio attività al Parco Naturale di Cervia.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o a Casa delle Farfalle, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0544 995671
casadellefarfalle@atlantide.net
www.casadellefarfalle.net



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA

IN GITA CON I GENITORI

Per bambine e bambini
visite guidate e laboratori a scelta

Per genitori

visita guidata **serra farfalle** 1 ora • € 8,50

visita guidata **serra farfalle + casa insetti**
2 ore • € 12

Per bambine, bambini e genitori

UN TESORO DI NATURA

Visita alla serra delle farfalle tropicali. I segreti di insetti e invertebrati e le diverse specie vegetali presenti. Caccia al tesoro nel giardino con sfide fra gruppi.

2 ore • € 12



CASA MONTI

CENTRO VISITE DELLA RISERVA NATURALE DI ALFONSINE

VIA PASSETTO 3 • ALFONSINE (RA)

Casa Monti, dimora natale del poeta Vincenzo Monti e centro visite della Riserva Naturale di Alfonsine, unisce cultura e natura in un contesto educativo ricco di stimoli. Le attività si articolano tra **storia**, **letteratura** e **scienze naturali**, con particolare attenzione alla **biodiversità locale**. Il giardino sensoriale e i **percorsi IBSE** offrono esperienze didattiche interdisciplinari ideali per ogni fascia scolastica.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | VS Visita spettacolo | G Gamification | 🇬🇧 Anche in lingua inglese



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

E TU CHE ANIMALE SEI? | L

Quali animali possiamo osservare nei nostri giardini e in Riserva? Che caratteristiche hanno e perché mangiano così? Tante domande per tante affascinanti scoperte.

Infanzia: con il gioco del Memory si scoprono caratteristiche, cosa mangiano e come vivono!
Primaria: realizzazione di un lapbook o di un laboratorio creativo.
2 ore • € 6

ESCURSIONE IN RISERVA | E 🇬🇧

Escursione allo Stagno della Fornace Violani, zona umida di acqua dolce dove osservare una ricca avifauna e la testuggine palustre *Emys orbicularis*.
2 ore • € 6

Le visite in Riserva Naturale, se richieste in orario di apertura del Centro, sono gratuite per studentesse e studenti dell'Emilia-Romagna.

Primaria e secondaria | grado

VINCENZO E COSTANZA | VS

Visita guidata con drammatizzazione attraverso le stanze della casa natale del poeta. Vincenzo Monti in persona, o sua figlia Costanza, raccontano a studentesse e studenti gli avvenimenti della casa e della loro famiglia.
1 ora e 30 minuti • € 6

DI FOGLIA IN FOGLIA | L

Attività basata sul metodo IBSE
Introduzione alla botanica e alle specie arboree del territorio attraverso l'osservazione di foglie, frutti, cortecce e semi. *Primaria:* realizzazione di un lapbook, un erbario o un laboratorio creativo. *Secondaria:* osservazione al microscopio e dissezione di foglie e frutti.
2 ore • € 6

TRA STORIA E SCIENZA | L

Percorso storico-scientifico dedicato alle più importanti scoperte della scienza, tra cui quelle della cellula e del DNA. Esperimento di estrazione e osservazione del DNA da un vegetale.
2 ore • € 6

ALI E ANTENNE | L

Attività basata sul metodo IBSE
Le caratteristiche degli insetti. Incontro ravvicinato con l'esemplare più colorato di questa classe di animali alla scoperta della sua metamorfosi, della morfologia e delle abitudini. Osservazione al microscopio di esemplari di farfalle. Specie a confronto con l'utilizzo di scatole entomologiche.
2 ore • € 6



CLIMATE KIDS | L

I cambiamenti climatici: che cosa sono, cosa comportano e come poter aiutare il nostro pianeta a sopravvivere. Approfondimento sulle cause antropiche dell'attuale accelerazione dei mutamenti climatici. Gioco simulazione per comprendere quali possano essere le buone pratiche per salvare il pianeta.
2 ore • € 6

GIOCANDO CON PAROLE | L

Laboratorio di scrittura creativa che, attraverso le parole, permette a bambine e bambini di avvicinarsi alla scrittura, alla poesia o al giornalismo.
2 ore • € 6

CACCIA ALLA POESIA | G

Alla scoperta della casa natale del poeta attraverso una caccia al tesoro, tra indizi e rime.
1 ora e 30 minuti • € 6



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Per le scuole del Comune di Alfonsine attività gratuite fino al raggiungimento delle ore disponibili.
- Possibilità di abbinare la visita a un laboratorio a € 9.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0545 299149
casamonti@atlantide.net
www.amaparco.it/casamonti

GIARDINO DELLE ERBE "AUGUSTO RINALDI CERONI"

VIA DEL CORSO 6 • CASOLA VALSENIO (RA)

Giardino botanico dedicato alle piante officinali e aromatiche, con oltre 480 specie coltivate per scopi scientifici, cosmetici, culinari e terapeutici. Dedicato al suo fondatore, questo Giardino nasce nel 1938 con l'obiettivo di conservare e coltivare piante di interesse medicinale-officinale e aromatico. Oggi è un luogo privilegiato per esplorare temi come **educazione ambientale**, **salute**, **sostenibilità** e **biodiversità**. Le attività uniscono approccio scientifico e sensoriale, favorendo un apprendimento attivo e interdisciplinare.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Cooperative learning

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | D Didattica spettacolarizzata



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

IL GIARDINO DELLE ERBE | V

Visita guidata al giardino.

1 ora e 30 minuti • € 6

Infanzia e primaria classi I e II

PER FARE UN FIORE | V L

Visita guidata alle piante officinali e mini-lab a scelta tra: impronte d'argilla; preparazione e degustazione di tisane.

2 ore • € 7

IL GIARDINO DEI SENSI | V L

Usando i 5 sensi, bambine e bambini affrontano "prove" per familiarizzare con il significato di biodiversità e con i metodi di riconoscimento delle piante.

2 ore • € 7

Primaria e secondaria I grado

RIFUGIO PER API E INSETTI | L ★

Creazione con materiali naturali e di recupero di un rifugio per insetti utili, dove ogni "stanza" accoglie un ospite; un ambiente protetto che favorisce la biodiversità e aiuta a contrastare i parassiti in modo naturale.

2 ore • € 7

CODICI MINIATI | L ★

Un'attività che unisce arte medievale e botanica. Bambine e bambini riscoprono l'arte calligrafica e il disegno delle piante, tipico dei monaci medievali, attraverso miniature delle erbe officinali. Con chine e acquerelli, su carta pergamena, imparano a disegnare le piante, scoprendone anche l'utilizzo nel Medioevo.

2 ore • € 7

IL PICCOLO GIARDINIERE | V L

Piante e loro cicli vegetativi, raccolta e conservazione delle erbe. Visita guidata e laboratorio di semina e trapianto.

mezza giornata • € 11

L'ERBARIO MAGICO | V L

Erbe officinali e loro applicazioni. Visita guidata, riconoscimento e raccolta di erbe commestibili, laboratorio di classificazione e creazione di un erbario.

mezza giornata • € 11

I PROFUMI DEL GIARDINO | V L

Erbe profumate, riconoscimento e impiego. Visita alle parcelle coltivate e laboratorio sui cosmetici naturali: preparazione di una crema per le mani o di un dentifricio naturale.

mezza giornata • € 11

TISANE INFUSI E DECOTTI | V L

Erbe officinali e loro applicazioni. Visita guidata, riconoscimento e raccolta di alcune erbe commestibili e laboratorio di preparazione di infusioni e decotti.

mezza giornata • € 11

LE CURE DI CATERINA SFORZA | V L ★

Visita alla Rocca di Riolo guidata da Caterina Sforza e laboratorio sui suoi esperimenti. Nel pomeriggio visita al Giardino alla ricerca delle piante usate da Caterina e attività pratica.

giornata intera • € 16

IL GIARDINO ONLINE

Videolezioni interattive di 45 minuti

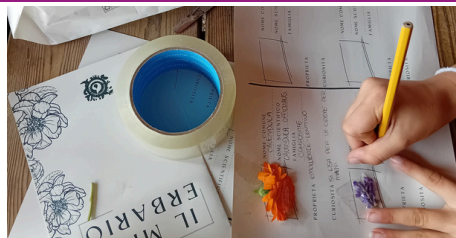
per introdurre o completare l'attività.

- **Oleolito in diretta** (primaria): estrazione del principio attivo tramite la macerazione
- **Tisane sapienti** (sec. I grado): usi e proprietà delle erbe officinali e preparazione di una tisana

45 minuti online • € 90 a classe

sconto € 10 ONLINE + attività sul campo

DIDATTICA
DIGITALE



Secondaria I grado

GLI INSETTI IMPOLLINATORI | L ★

Laboratorio alla scoperta del mondo degli insetti impollinatori e del loro ruolo essenziale nella natura.

2 ore • € 7

ESSENZE | V L

Visita guidata alle parcelle coltivate, alle aule didattiche e all'olfattoteca, a seguire esperienza di distillazione e uso degli oli essenziali.

mezza giornata • € 13

MASTERCHEF IN ERBA | V L

Le erbe aromatiche in cucina. Visita guidata alle parcelle coltivate, raccolta, riconoscimento e degustazione di erbe.

mezza giornata • € 14

INDAGINE AL CARDELLO | D ★

È sparita la figlia del custode di Casa Oriani... riusciremo a ritrovarla? Visita alla casa museo di Alfredo Oriani e gioco di ruolo per scoprire l'accaduto e tutti i segreti della casa di uno scrittore e poeta tra i più discussi del XX secolo.

mezza giornata • € 11

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili: mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Possibilità di abbinare le attività del Giardino a quelle della Rocca di Riolo Terme.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al giardino, gite con i genitori o feste di fine anno.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0546 77450 - 335 1209933
giardinodelleerbe@atlantide.net
www.amaparco.it/giardinodelleerbe

IDRO ECOMUSEO DELLE ACQUE DI RIDRACOLI

BORGIO DI RIDRACOLI • BAGNO DI ROMAGNA (FC)

Nei pressi della diga di Ridracoli, nel cuore del Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi, l'Ecomuseo Idro è un polo didattico dedicato all'educazione ambientale e scientifica.

L'esperienza formativa si sviluppa tra la visita alla **diga**, l'esplorazione del territorio e attività nel museo interattivo, con approfondimenti sul **ciclo dell'acqua**, la **sostenibilità** e la **biodiversità**.

I percorsi toccano anche le **foreste vetuste** del Parco, riconosciute come Patrimonio UNESCO per la presenza di alberi monumentali e habitat unici.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | 🇬🇧 Anche in lingua inglese

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

IL MAGO VERDELAGO | V L

Attività basata sul metodo IBSE

Bambine e bambini sono i protagonisti della storia del mago di Ridracoli. Nel suo laboratorio, con la metodologia IBSE, fanno esperienza delle particolarità e delle proprietà dell'acqua, anche attraverso giochi e magie d'acqua. Completa la giornata la visita alla diga di Ridracoli dove ammirare la maestosità dell'opera dell'uomo, il lago e i boschi della vallata del Bidente.

giornata intera • € 13 (infanzia) | € 15 (primaria)

BRICIOLE E I SUOI AMICI | V L

La storia della piccola volpe Briciola conduce bambine e bambini alla scoperta delle sale di Idro e dei sentieri del Parco attorno alla diga. Attraverso la drammatizzazione, i piccoli protagonisti vestono i panni degli abitanti del bosco per conoscere le loro abitudini, scoprire di cosa si nutrono e quali tracce lasciano. A ricordo di questa esperienza creano il calco delle impronte.

giornata intera • € 13 (infanzia) | € 15 (primaria)

A SPASSO CON I LUPI | V L ★

Percorso creativo e giocoso che permette di conoscere meglio il predatore per eccellenza troppo spesso nascosto da favole e leggende. Scopriamo come è fatto, come caccia e come vive nei branchi il nostro lupo Bigio, realizzando un libricino personalizzato del nostro eroe.

giornata intera • € 13 (infanzia) | € 15 (primaria)

Primaria classi II, III, IV, V e secondaria I grado

L'ACQUA E LA DIGA | V L

Visita al museo per conoscere il percorso dell'acqua di Ridracoli, dal bacino idrografico alla distribuzione sul territorio. Visita ai poli tematici e agli strumenti di monitoraggio sul coronamento della diga. Completa il percorso il laboratorio *Meteorologi per un anno**: con materiali di tutti i giorni e a gruppi si realizzano alcuni strumenti di rilevazione atmosferica che la classe può utilizzare durante l'anno scolastico.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

L'ACQUA E LA VITA | V L

Un filmato conduce alla scoperta delle origini dell'acqua, della nascita e dello sviluppo della vita e degli adattamenti degli organismi. Con esperienze pratiche e giochi interattivi si scopre che la molecola di acqua possiede caratteristiche fondamentali per la vita e l'evoluzione di animali e piante. Si prosegue alla diga per una passeggiata ai poli tematici e agli strumenti di monitoraggio sul coronamento. Al termine laboratorio *Gli abitanti del torrente** per analizzare il corso d'acqua e le sue caratteristiche, con osservazione dei macroinvertebrati indicatori della qualità dell'acqua.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

LE GUIDE SIETE VOI! | V L

Esperimento di flipped-classroom

Il percorso *L'acqua e la diga* condotto direttamente da ragazze e ragazzi, che ricevono prima materiale di studio e

informazioni utili per preparare la gita. Durante la visita, la classe, divisa in piccoli gruppi, espone gli argomenti approfonditi. Completa la giornata la visita ai cunicoli o al potabilizzatore.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

PAESAGGI E POPOLI | E

Un'affascinante escursione sulle tracce di vecchie dimore e di storie di un recente passato nella vallata del Bidente, fino a scoprire come l'uomo può trasformare la natura: la diga di Ridracoli nel Parco Nazionale. Osservazione e analisi degli elementi del paesaggio con l'utilizzo di binocoli e cartografia.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

I SEGRETI DELLA NATURA | V L E 🇬🇧

La diga di Ridracoli si trova all'interno del Parco, custode delle maestose foreste Patrimonio dell'Umanità. La giornata è all'insegna della scoperta della flora e della fauna attraverso le sale del museo e la passeggiata nei pressi del rifugio Cà di Sopra. Attività di Orienteering*, gara con bussola e mappa per imparare a interpretare il paesaggio che ci circonda.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello



ESPLORANDO ACQUA E SASSI | L E

Al mattino con gli stivali ai piedi nel torrente per effettuare l'analisi geomorfologica dell'alveo, con rilevamento dei parametri fisici e osservazione della vegetazione acquatica delle rive. Nel pomeriggio piccola gara di orienteering.
giornata intera • € 18 | € 20 in battello

Secondaria I grado

NEL CUORE DEL PARCO | E

Escursione in battello e trekking fino alla Foresta della Lama, Patrimonio UNESCO per le sue foreste vetuste di Faggio, per imparare a esplorare il territorio con cartografia e utilizzo della bussola. Con tablet e speciali applicazioni si riconoscono inoltre i principali alberi che caratterizzano questa foresta, tra cui tanti esemplari maestosi e secolari.

giornata intera • € 20

TERRORE A RIDRACOLI | E

Durante l'escursione nel Sentiero Natura di Ridracoli i partecipanti devono scoprire i misteri di un inquietante delitto avvenuto a Ridracoli: chi è l'assassino? qual è il movente? Tutti i segreti si svelano risolvendo piccoli enigmi. Possibilità anche in orario serale/notturno.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

SFIDA ALLA CO₂ | V L

Tecnologie, energia e sviluppo sostenibile per apprendere suggerimenti pratici di risparmio idrico ed energetico e affrontare le sfide aperte dagli attuali cambiamenti climatici: utilizzando la "tecnologia educativa" di Kahoot! ragazze e ragazzi si sfidano e mettono alla prova le loro conoscenze. Laboratorio *Circola l'energia in circolo**: quante forme di energia conosci e quante ne sai spiegare? rinnovabili o non rinnovabili? A gruppi, ragazze e ragazzi realizzano esperimenti con materiali di uso quotidiano.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

IL MONDO GEOMETRICO DI ROCCE E CRISTALLI | L ★

Un'avventura nel mondo nascosto sotto i nostri piedi scoprendo la magia dei cristalli, come si formano e perché hanno forme così affascinanti. Uscita nel territorio alla ricerca di campioni di rocce e cristalli con una passeggiata verso il rifugio Cà di Sopra. Nel pomeriggio laboratorio di identificazione di rocce e cristalli con costruzione di un modellino.

giornata intera • € 18 | € 20 in battello

★ POSSIBILITÀ DI SOSTITUIRE IL LABORATORIO CON LE SEGUENTI PROPOSTE:

I CUNICOLI | V

Tecnologia e suggestione caratterizzano la visita a un tratto di cunicoli interni alla diga, con l'osservazione di alcuni sistemi di controllo di questa imponente opera ingegneristica. Da non sottovalutare il fascino di vedere dal basso gli oltre 100 m di "muro"!

L'IMPIANTO DI POTABILIZZAZIONE | V

A Capaccio di S. Sofia è possibile visitare parte dell'impianto, per scoprire come l'acqua proveniente dal lago di Ridracoli viene trattata per essere potabilizzata e distribuita.

LE MAGIE DELL'ACQUA | L

Consigliato primaria classi I, II e III

Laboratorio dedicato alla scoperta delle caratteristiche e delle proprietà dell'acqua tramite tante esperienze "inaspettate".

CACCIA ALLA TRACCIA | L

Servono capacità di osservazione, intuito e abilità manuali per riconoscere le tracce della presenza degli animali intorno a noi e imparare a "catturare" le impronte. Ogni classe porta via come ricordo il calco in gesso di una impronta.

UNA COLLEZIONE DI FOGLIE | L

Con tablet e applicazioni dedicate (Dryades), studentesse e studenti effettuano il riconoscimento delle foglie dei principali alberi del Parco. Con le proprie mani poi realizzano una mini pressa per erbario, per iniziare la propria collezione di foglie!

DIMMI COSA MANGI E TI DIRÒ CHI SEI | L

Consigliato primaria classi V e secondaria I grado

Attraverso l'approccio IBSE ragazze e ragazzi imparano l'importanza della dentatura dei mammiferi e del suo funzionamento.

ESCURSIONE IN CANOA | E

Al seguito di esperti istruttori, a partire dal mese di maggio e condizioni meteo permettendo, è possibile sentirsi parte dell'ambiente esplorando in modo insolito gli angoli più suggestivi del lago di Ridracoli.
Costo aggiuntivo di € 9 alla tariffa del percorso scelto.

Scegli la mountain bike al posto di battello o canoa! ★

Allestimento strutture artificiali e percorso a gimcana all'esterno di Idro, impostazioni di base sulla bicicletta e tecniche di guida base mtb off road. Brevi cenni sulla sicurezza stradale e meccanica della bicicletta.

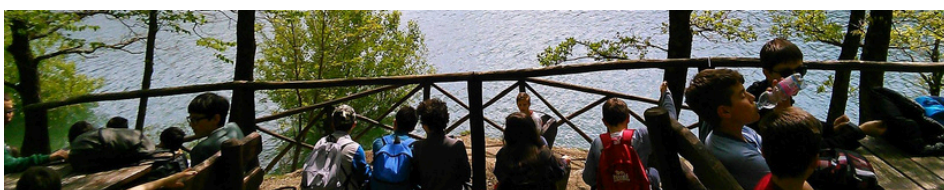
*2 ore mtb + mezza giornata a scelta tra le proposte • € 21
Chiamaci e programmiamo insieme!*



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per realizzare percorsi di mezza giornata.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o a Ridracoli, gite con i genitori o feste di fine anno.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel e WhatsApp 0543 917912
ladigadiridracoli@atlantide.net
www.ladigadiridracoli.it
www.amaparco.it/idro



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA

GIARDINO BOTANICO DI VALBONELLA

VIA DELLA FORESTA • CORNIOLO DI SANTA SOFIA (FC)

Il Giardino Botanico di Valbonella è un museo a cielo aperto dedicato agli ambienti vegetali dell'Appennino romagnolo. Con tre percorsi tematici e oltre 300 specie autoctone, offre esperienze didattiche che uniscono **botanica**, **ecologia**, **scienza** e **arte**. Le attività si svolgono interamente in outdoor, favorendo un apprendimento attivo, sensoriale e interdisciplinare in un contesto naturalistico unico.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Gamification e game-based learning
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione



PROPOSTE DIDATTICHE

Primaria e secondaria I grado

IL GIARDINO DELLE MERAVIGLIE | V L ★

Al Centro Visita di S. Sofia introduzione al Parco Nazionale e trasferimento al Giardino per studiarne la biodiversità dall'analisi degli alberi. Divertente caccia al tesoro botanica con orienteering, armati di mappa, bussola e tablet. Se si resta un'intera giornata, nel pomeriggio laboratorio/gioco **Le piante si muovono!* Scopriamo e realizziamo strategie e trucchi delle piante per sopravvivere e riprodursi. *mezza giornata / giornata intera • € 10 / 16*

UN INSOLITO LAGO | L E

Ritrovo al Giardino per la visita guidata e per partecipare alla caccia al tesoro botanica. Dopo pranzo, trasferimento al borgo di Corniolo, per cimentarsi in una inconsueta passeggiata disegnata attorno al lago di Poggio Baldi. Si percorre il bel sentiero che costeggia il nuovo lago, formatosi in seguito alla recente frana. Lungo l'agevole percorso di 4 km è possibile incontrare varie emergenze naturalistiche, nuovi ecosistemi e osservare da un punto di vista inaspettato la geologia del luogo, rappresentando ogni tappa in un taccuino-ricordo. *giornata intera • € 16*



★ POSSIBILITÀ DI SOSTITUIRE IL LABORATORIO CON LE SEGUENTI PROPOSTE

I FIORI DEL GIARDINO | L

Una lezione creativa sul regno delle piante di Valbonella, che porta la classe a realizzare un lapbook dedicato alla scoperta delle parti di una pianta e in particolare del fiore.

COLORI E FOGLIE | L

Riconoscimento delle principali specie di alberi attraverso le foglie, armati di tablet e app. Realizzazione di una pressa per arricchire il proprio erbario. Raccolta di foglie e estrazione dei pigmenti: una cromatografia su carta permette di osservare tutti i colori che normalmente non si riescono a vedere, ma che rendono le foreste del Parco tra le più colorate d'Italia.

ARTE E NATURA | L

Realizzazione di una cartolina con l'antica tecnica della xilografia o utilizzando come strumenti gli elementi della natura.

ENTOMOSAFARI | L

Un laboratorio per studiare gli insetti, il loro stile di vita e come segnalarne la presenza.



IL PARCO ONLINE

Videolezioni interattive di 45 minuti per introdurre e approfondire la visita nei luoghi del Parco Nazionale o a Ridracoli o per supportare e completare i programmi scolastici. È possibile anche concordare lezioni personalizzate.

Alcuni temi da approfondire:
per la primaria

- La natura dietro l'angolo
- Videoincontriamoci al museo
- Al di là delle nuvole
- Lupo Ululà
- Un giorno da insetto

per la secondaria I grado

- Effetto serra
- La cartografia
- L'età degli alberi
- Gli anfibi
- Il più nobile della foresta

*45 minuti online • € 90 a classe
sconto € 10 ONLINE + attività sul campo*



INFO UTILI P

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di attività per l'infanzia.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o nel territorio del Parco, gite con i genitori o feste di fine anno.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0543 917912

ladigadiridracoli@atlantide.net
www.amaparco.it/valbonella

CENTRI VISITA DEL PARCO NAZIONALE

SANTA SOFIA | PREMILCUORE | SAN BENEDETTO IN ALPE (FC)

I Centri Visita del Parco Nazionale sono poli educativi che offrono esperienze immersive nella biodiversità e nella geologia dell'Appennino tosco-romagnolo. Ogni centro valorizza un tema specifico e funge da punto di partenza per escursioni nei boschi, laboratori scientifici, attività di orientamento e scoperta del paesaggio. Le proposte integrano **natura**, **ricerca** e **cittadinanza attiva**, con un'attenzione particolare ai grandi alberi e alle **faggete vetuste Patrimonio UNESCO**.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)
- Didattica laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione



PROPOSTE DIDATTICHE

Primaria e secondaria I grado

San Paolo in Alpe

LA CASCATA DANTESCA | E

Analisi della struttura del territorio e il suo sfruttamento da parte dell'uomo. Escursione lungo il Sentiero Natura (9 km a/r; dislivello 250 m) fino alla cascata dell'Acquacheta. Attività di osservazione delle emergenze naturalistiche e storiche e studio della conformazione geologica e del profilo tipico della vegetazione di un corso d'acqua. Pausa pranzo alla Piana dei Romiti e rientro lungo il sentiero che porta a San Benedetto.

giornata intera • € 18

Premilcuore

IL MULINO DI FIUMICELLO | E

Visita alla sala della fauna appenninica e trasferimento a Fiumicello, passeggiata lungo il Sentiero Natura del Parco (2 km, dislivello 100 m) e analisi degli aspetti ambientali. Pausa pranzo all'antico mulino di Fiumicello ancora funzionante (su richiesta, in fase di prenotazione, si può visitare). Analisi del torrente, della vegetazione e dei macroinvertebrati di acqua dolce.

giornata intera • € 18

ECOSISTEMA FIUME | V E

Il fiume Rabbi, caratterizzato da grotte, gorghe, pozze, lastronate è un ambiente ideale per la fauna ittica. Si parte dalla visita al primo incubatoio ittogenico italiano, che sta portando avanti un ambizioso progetto: ripopolare i torrenti del Parco con la trota fario autoctona (di ceppo mediterraneo). Ci si sposta poi al Centro Visita per approfondimenti dedicati all'anatomia dei pesci e alla genetica. Nel pomeriggio la qualità degli ambienti fluviali simulando campionamenti e calcoli dell'IBE.

giornata intera • € 18

Santa Sofia

LA FORESTA DI CAMPIGNA | V E L

Ritrovo al Centro Visita: i vecchi nuclei abitativi dell'Appennino e la vita dei suoi abitanti, il plastico della Romagna di Pietro Zangheri e il suo valore storico e naturalistico. Spostamento in Campigna per escursione lungo il sentiero natura nella spettacolare "abetina". Differenze e caratteristiche di due conifere d'eccezione: l'abete bianco e l'abete rosso. Tramite l'uso di tablet e applicazioni dedicate, riconoscimento delle principali specie arboree. Osservazione del suolo e scoperta del suo mondo nascosto e dei suoi abitanti. La pedofauna con particolare riferimento al ruolo della *Formica paralugubris*.

giornata intera • € 18



IL PARCO ONLINE

Videolezioni interattive di 45 minuti per introdurre e approfondire la visita nei luoghi del Parco Nazionale o per supportare e completare i programmi scolastici. È possibile concordare lezioni personalizzate.

Alcuni temi per la primaria:

- La natura dietro l'angolo
- Videoincontriamoci al museo
- Al di là delle nuvole
- Lupo Ululà
- Un giorno da insetto

Alcuni temi per la secondaria I grado:

- Effetto serra
- La cartografia
- L'età degli alberi
- Gli anfibi
- Il più nobile della foresta

*45 minuti online • € 90 a classe
sconto € 10 ONLINE + attività sul campo*



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività si possono adattare per effettuare percorsi di mezza giornata a € 10.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o nel territorio del Parco, gite con i genitori o feste di fine anno.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa tel
0543 917912
ladigadiridracoli@atlantide.net
www.amaparco.it/centrivisitecasentinesi
www.ladigadiridracoli.it



MUSEO DELL'ECOLOGIA DI CESENA

PIAZZA PIETRO ZANGHERI 6 • CESENA (FC)

Il Museo dell'Ecologia di Cesena è un centro didattico dedicato alla conoscenza degli ecosistemi locali e alla promozione di comportamenti sostenibili. Presenta un'interessante raccolta delle principali specie di fauna del territorio romagnolo. Gli esemplari sono esposti in diorami che ricostruiscono scene di vita naturale, accompagnando studentesse e studenti in un viaggio dal fiume Savio alla montagna e alla spiaggia. Gli spazi espositivi, articolati in ambienti naturali ricostruiti, offrono un'esperienza educativa interdisciplinare che integra scienze, cittadinanza e consapevolezza ambientale. Le proposte didattiche valorizzano l'**osservazione attiva**, la **sperimentazione** e il **pensiero ecologico**.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Inquiry Based Learning (IBL o IBSE)
- Didattica laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA AL MUSEO | V

Un percorso guidato per scoprire la fauna del territorio romagnolo, dai biomi montani alla costa, lungo il fiume Savio. Studentesse e studenti esplorano le sale espositive, approfondendo temi come il cambiamento climatico, la tutela ambientale e la crisi della biodiversità. La visita può essere arricchita con approfondimenti su costellazioni, antropizzazione e biomi, offrendo un'esperienza interattiva e scientifica.
1 ora • € 5

Infanzia e primaria classi I e II

API E ALTRI INSETTI | V

Visita guidata all'interno e all'esterno del museo con focus sugli insetti, letture animate di libri e storie sul tema e attività laboratoriale che, attraverso l'osservazione diretta del microcosmo dei nostri giardini, permette la scoperta del mondo naturale: campioni, modellini e specie da conoscere attraverso l'uso di stereo microscopi.
mezza giornata • € 9

I SUPERPOTERI DEGLI ANIMALI

(Doctor Roby) | V L

Alcuni animali sono dotati di capacità da supereroi! Ma anche i supereroi si sono ispirati a loro: da Batman a Spiderman, giochi, prove e curiosità sugli eroi che sono diventati super con le capacità degli animali.
In collaborazione con Roberto Fabbri.
2 ore • € 8

CHI HA PAURA DEL LUPO CATTIVO?

(Doctor Roby) | V L

Doctor Roby presenta una carrellata interattiva dei principali racconti e leggende col protagonista più "cattivo" di sempre: dalle favole di Fedro al lupo di Gubbio, utilizzando burattini, pupazzi, maschere e travestimenti.
In collaborazione con Roberto Fabbri.
2 ore • € 8

Primaria classi III, IV e V

ALLA SCOPERTA DELLE PIANTE | V L

Botanici per un giorno con una visita guidata agli spazi esterni del museo e al piccolo stagno ricco di specie acquatiche e non per promuovere un primo approccio tra la classe e il mondo vegetale. Il laboratorio permette a bambine e bambini di imparare a riconoscere alcune specie di piante, alberi e arbusti presenti nel territorio romagnolo al fine di creare un piccolo erbario personale utilizzando diverse tecniche artistiche.
mezza giornata • € 9

MAGICO BESTIARIO | V L

Laboratorio creativo che unisce fantasia e natura: visitando il museo bambine e bambini hanno l'opportunità di osservare alcune delle tante specie del nostro territorio per poi immaginare e realizzare la propria "creatura fantastica", inventandone il nome scientifico e le caratteristiche. I lavori ottenuti possono diventare un "bestiario di classe".
mezza giornata • € 9



UN VIAGGIO NELLA STORIA | V L ★

Visita guidata per scoprire il territorio, la sua storia e le specie presenti al museo. Osservazione e studio di fossili per avvicinarsi ai segreti del passato toccandolo con mano. A seguire, laboratorio tematico, definito in base all'età di studentesse e studenti, tra linee del tempo, dinosauri e giochi.

mezza giornata • € 9

MONDO MINUSCOLO | V L

Esploriamo gli ambienti interni e esterni del museo alla scoperta del "mondo minuscolo". Osserviamo campioni e materiali naturali da un nuovo punto di vista, grazie a stereo microscopi! Come appaiono i granelli di sabbia visti da vicino? E le ali delle farfalle? Un laboratorio che rende visibile l'invisibile, dando la possibilità a bambine e bambini di analizzare con i propri occhi il mondo che li circonda.

mezza giornata • € 9

NON ALIMENTIAMO LO SPRECO | V L

L'importanza di un'alimentazione "sana" e priva di sprechi, prendendo esempio dagli animali: scopriamo tante nuove diete, analogie e differenze con l'essere umano e impariamo a alimentarci in modo consapevole.

mezza giornata • € 9

STORIA DELLE INVENZIONI

(Doctor Roby) | V L ★

Il cammino della genialità umana tra successi e fallimenti, accompagnato da progresso tecnologico e casualità di molte scoperte fatte anche da persone comuni. Una coinvolgente narrazione di Doctor Roby fra invenzioni assurde, divertenti, fuori gioco e avveniristiche. Ma inventori si nasce o si diventa?

In collaborazione con Roberto Fabbri.

2 ore • € 8

Primaria classi III, IV e V
e secondaria I grado

CACCIA AI TESORI NATURALI | V L

Alla scoperta di fauna e flora con una visita guidata creata ad hoc grazie ai diorami ospitati al museo. Ragazze e ragazzi poi si affrontano in una caccia al tesoro a squadre in cui devono risolvere giochi, enigmi e sfide per scoprire se sono naturalisti attenti.

mezza giornata • € 9

CONTROCORRENTE | E

Quanto conosciamo il nostro territorio? Esploriamo la natura che ci circonda con un'escursione lungo l'argine del fiume Savio: un ambiente dinamico, ricco di vita e con un immenso valore ecologico. Apprendiamo insieme come osservare le tracce e gli indizi lasciati dagli animali e a riconoscere e rispettare fauna e flora tipiche romagnole.

mezza giornata • € 9

LA LEGGENDA DI CESENA:

la prova dei Custodi | G ★

Un'avventura a squadre tra storia e natura. Ragazze e ragazzi, guidati da una narrazione coinvolgente, affrontano sfide al Museo di Ecologia e alla Rocca Malatestiana, decifrando indizi e superando prove storiche e naturali. Un percorso interdisciplinare e dinamico che unisce gamification, storytelling e apprendimento attivo.

giornata intera • € 18

Secondaria I grado

GLI AMBIENTI NATURALI DEL SAVIO | V

Visita didattica volta a esplorare i principali habitat e le specie del territorio romagnolo. Ripercorriamo il corso del fiume Savio, dalla montagna alla spiaggia: oltre a curiosità e nozioni sulla fauna che abita il territorio, impariamo a riconoscerla e rispettarla.

mezza giornata • € 9

PIANTE ED ECOSISTEMI: UN'AVVENTURA BOTANICA AL MUSEO | V L ★

Un'attività pratica che permette di esplorare il mondo delle piante nel giardino del museo. Ragazze e ragazzi osservano e studiano le specie vegetali, esplorando anche gli ecosistemi locali dal mare alla collina. Poi realizzano un erbario personale, favorendo un approccio creativo e scientifico alla botanica.

mezza giornata • € 9

ESPLORANDO IL MONDO DEGLI INSETTI | V L ★

Un laboratorio che esplora il mondo degli insetti, essenziali per la biodiversità e l'equilibrio degli ecosistemi. Dopo una visita al museo, la classe osserva campioni e modellini, utilizzando strumenti come stereo microscopi, per scoprire le caratteristiche di questi piccoli protagonisti della natura.

mezza giornata • € 9

IL MUSEO VA A SCUOLA

Lo staff del museo va in classe per svolgere attività e percorsi educativi a partire da quelli proposti e concordati ad hoc con le/gli insegnanti. Possibilità di richiedere percorsi più strutturati e personalizzati.

- 1 incontro (2 ore): € 120 costo riservato alle scuole di Cesena
- 1 incontro (2 ore): preventivo personalizzato per le altre scuole, supplemento rimborso spese da definirsi sulla base della distanza



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare le attività del Museo a quelle della Rocca di Cesena.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445

museoecologiacesena@atlantide.net
www.amaparco.it/museoecologiacesena



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA

IL SENTIERO DEGLI GNOMI

VIA LUNGO SAVIO 8 • BAGNO DI ROMAGNA (FC)

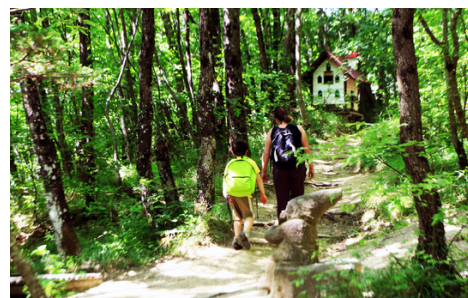
Il Sentiero degli Gnomi è un percorso naturalistico e fantastico nel cuore dell'Appennino tosco-romagnolo, pensato per i più piccoli. Guidati da storie e sculture in legno, bambine e bambini seguono le **tracce degli gnomi nel bosco** e scoprono la natura attraverso **fantasia, movimento e ascolto**. Un'occasione per educare all'ambiente in modo ludico, sviluppando emozioni, attenzione e stupore.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Educazione ambientale e sostenibilità
- Didattica espressiva e narrativa

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I, II e III

LA VERA STORIA DI GNOMO BAGNOLO | V

Visita guidata alla scoperta del Sentiero degli Gnomi, un luogo incantato dove la magia e la realtà si incontrano in un paesaggio mozzafiato. Una guida ambientale escursionistica accompagna bambine e bambini lungo il sentiero, raccontando la vera storia di Gnomo Bagnolo e il motivo per cui, insieme alla sua famiglia, ha scelto di vivere in queste foreste, circondate da benefiche acque termali e da una natura spettacolare. L'escursione è preceduta da una visita al Centro Visite del Parco Nazionale, presso il Palazzo del Capitano a Bagno di Romagna, dove la classe incontra la guida.

2 ore • € 6

IL CAPPELLINO DELLO GNOMO | V L

La visita guidata *La vera storia di Gnomo Bagnolo* è accompagnata da un laboratorio. Bambine e bambini si cimentano in un laboratorio di costruzione di cappellini da gnomo, da portare a casa.

3 ore • € 9

LE TRACCE DEGLI ANIMALI DEL BOSCO | V L

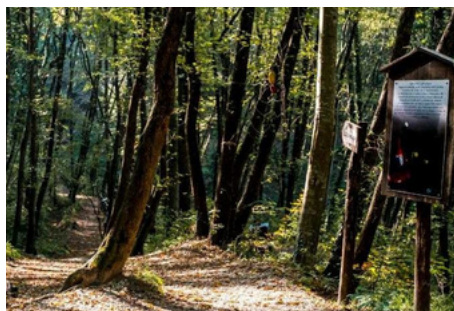
La visita guidata *La vera storia di Gnomo Bagnolo* è accompagnata da un laboratorio dedicato alle tracce degli animali. Servono capacità di osservazione, intuito e abilità manuali per riconoscere le tracce della presenza degli animali intorno a noi e imparare a "catturare" le impronte. Attraverso il laboratorio, bambine e bambini scoprono le abitudini degli abitanti del bosco, di cosa si nutrono e quali tracce lasciano. Creano inoltre il calco delle impronte da portare a casa a ricordo di questa esperienza.

3 ore • € 9

LA CACCIA AL TESORO DEGLI GNOMI | G ★

Un'avventura nel bosco, sulle tracce di Gnomo Bagnolo! Bambine e bambini, guidati da una mappa e da indizi nascosti lungo il sentiero degli Gnomi, affrontano piccole prove di osservazione, movimento e intuizione: riconoscere tracce di animali, risolvere piccoli indovinelli, superare ostacoli naturali. Collaborando in squadra, seguono i segni lasciati dagli gnomi fino a scoprire il "magico tesoro" del bosco.

2 ore • € 8



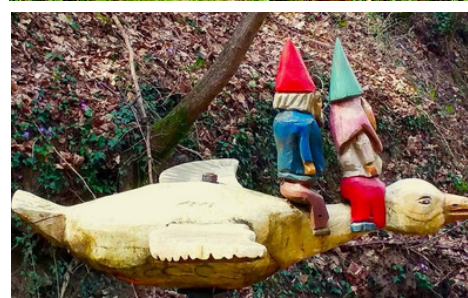
INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Completa la tua giornata al Giardino Botanico di Valbonella con Gnomo Mentino o a Idro Ecomuseo delle Acque di Ridracoli.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al Sentiero degli gnomi, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.



Segreteria didattica e organizzativa
IAT Bagno di Romagna
tel 0543 911046

ilsentierodeglnomi@gmail.com
www.amaparco.it/ilsentierodeglnomi



IL BOSCO DELLE FATE

STRADA PASSO CANTONIERA • CARPEGNA (PU)

Immerso nei boschi del Monte Carpegna, il Bosco delle Fate è un percorso tematico pensato per la scuola dell'infanzia e primaria. Attraverso una narrazione incantata e ambientazioni ispirate al **mondo magico della natura**, bambine e bambini vengono guidati in un'esperienza immersiva che stimola immaginazione, emozioni, ascolto e curiosità, promuovendo un primo approccio affettivo e rispettoso verso l'ambiente.

Metodologie prevalenti:

- Outdoor education
- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | VS Visita spettacolo

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I, II e III

LA MAGIA DEL BOSCO | V

Visita guidata animata alla scoperta del Piccolo Popolo. Accompagnati dalla guardiana del bosco, i piccoli esploratori intraprendono un viaggio tra natura e fantasia, seguendo indizi, ascoltando storie e scoprendo le tracce lasciate dalle creature magiche. Durante il percorso, ogni partecipante riceve un piccolo travestimento per entrare ancora di più nello spirito del bosco incantato. Le emozioni non finiscono qui: lungo il sentiero si possono ammirare le minuscole porte nascoste tra le radici degli alberi o sulle rocce, piccole abitazioni di fate, elfi, gnomi e folletti, ciascuna con i suoi dettagli unici e misteriosi. Un'esperienza immersiva e coinvolgente, pensata per stimolare l'immaginazione e far vivere la gioia della scoperta e della meraviglia.

1 ora e 30 minuti • € 6

LA MIA PORTA DELLE FATE | V L

Visita guidata *La Magia del Bosco* e laboratorio creativo per costruire una porticina per fate e folletti. Ogni partecipante personalizza la sua porta delle fate con materiali di recupero e offerti dal bosco.

2 ore e 30 minuti • € 8

MANGIABOSCO | V L

Visita guidata *La Magia del Bosco* e laboratorio creativo: aiutiamo la fata Crostatina in cucina nella preparazione di gustose ricette! Bambine e bambini, in gruppi, creano piatti di fate e folletti trovando nel bosco gli ingredienti.

2 ore e 30 minuti • € 8



L'OFFICINA DEI FILI FATATI | V L ★

Visita guidata *La magia del Bosco* e laboratorio creativo, che prende vita tra fili colorati e materiali naturali, ispirato all'antica arte delle fate tessitrici. Guidati dall'energia del bosco e dalla fantasia, bambine e bambini creano un tessuto incantato con fiori secchi, fili di lana, rametti e materiali raccolti durante l'esplorazione. Un'esperienza sensoriale, per stimolare attenzione, creatività e connessione con la natura.

2 ore e 30 minuti • € 8

Primaria dalla classe II

IL PICCOLO POPOLO | V VS ★

Visita guidata *La Magia del Bosco* e piccola drammatizzazione: bambine e bambini, in squadre e con l'aiuto di schede, interpretano personaggi fatati e danno vita a una storia nel bosco, un breve momento teatrale ricco di fantasia, emozione e gioco.

2 ore e 30 minuti • € 8

IDENTIKIT DEL PICCOLO POPOLO | V L ★

Visita guidata *La Magia del Bosco* e laboratorio: ogni bambina e bambino riceve una carta d'identità di uno degli abitanti del bosco e, osservando con attenzione durante la visita, completa la scheda con le particolarità scoperte: abitudini, tracce, aspetto e luogo di vita.

2 ore e 30 minuti • € 8



Le opere realizzate nei laboratori non restano nel bosco: vanno via con le piccole e i piccoli creatori, per prolungare la magia.



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Completa la giornata con attività al Parco Avventura del Carpegna Park - Family Adventure Mountain.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o nel Bosco, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 342 1037519 - 0541 670280
boscodellefatecarpegna@gmail.com
www.amaparco.it/boscodellefate

DELIZIA ESTENSE DEL VERGINESE

VIA DEL VERGINESE 56 • GAMBULAGA – PORTOMAGGIORE (FE)

Residenza rinascimentale voluta da Alfonso I d'Este e abitata da Laura Dianti, questa Delizia Patrimonio Unesco è immersa nella campagna del Delta del Po. Al suo interno si trovano il Brolo (giardino rinascimentale) e un Museo Archeologico dedicato al sepolcreto romano dei Fadieni.

Le attività didattiche alternano **storia romana, rinascimento, vita di corte estense e archeologia**, con percorsi esperienziali e laboratori manuali, per far rivivere a studentesse e studenti il passato attraverso l'arte, la scienza e il paesaggio.

Le proposte si possono abbinare alla visita al Museo Civico di Argenta.

Metodologie prevalenti:

- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | D Drammatizzazione | 🇬🇧 Anche in lingua inglese



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

PRINCIPI E PRINCIPESSE | V L

Visita alla Delizia e al Brolo, il giardino, per scoprire le abitudini della corte rinascimentale e la sua proprietaria Laura Dianti, tra mito e storia. Realizzazione di travestimenti, gioielli e armi.

2 ore • € 6

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

I FADIENI E I ROMANI DEL DELTA | V

Visita al Museo Archeologico, che testimonia la presenza e la vita di una famiglia romana, i Fadieni, all'interno dell'area del Delta padano: stele e corredi, rapporti con i popoli del Delta e altri territori romanizzati.

1 ora e 30 minuti • € 6

LA SCRITTURA | L

Partendo dall'osservazione di alcuni materiali del Sepolcreto dei Fadieni, si realizza una tavoletta cerata su cui riprodurre la scrittura latina, come studentesse e studenti di epoca romana.

2 ore • € 7

UN GIORNO DA ANTICO ROMANO | L D

Visita esperienziale con guida in costume per approfondire la vita quotidiana dei romani del Delta, a partire dalle stele della necropoli dei Fadieni. Laboratori sull'arte durante i secoli dell'Impero Romano: l'arte dello sbalzo o del mosaico con analisi delle tecniche e creazione di un oggetto.

giornata intera • € 16

GLI ESTENSI E IL RINASCIMENTO | V 🇬🇧

Visita alla Delizia e al giardino per conoscere la cultura del Rinascimento in una delle maggiori corti, quella degli Estensi, e scoprire Laura Dianti, una delle donne di casa d'Este. Alla visita si può abbinare un'attività in classe.

1 ora e 30 minuti • € 6

€ 10 con attività in classe

LE ERBE DI LAURA | L

Passeggiata giardino rinascimentale, il Brolo, per scoprire le piante presenti e le relative proprietà curative, estetiche e magiche, per sperimentarle in pozioni, tisane e infusi.

2 ore • € 7

AL CASTELLO CON LAURA | D

Visita alla Delizia per conoscere Laura Dianti, la sua relazione con il Duca Alfonso I e le abitudini della sua corte. Visita al giardino rinascimentale, il Brolo, per ammirarne le geometrie e le piante, scoprendone proprietà e funzioni. A seguire Torneo di Laura, gioco animato nel quale studentesse e studenti, a squadre, si sfidano in prove come in un vero torneo rinascimentale.

mezza giornata • € 11

ARCHEOLOGIA NEL DELTA DEL PO | V L

Le tecniche e le metodologie dello scavo archeologico partendo dall'analisi dei siti archeologici del Delta del Po ferrarese. Simulazione di scavo per scoprire i materiali rinvenuti in questi insediamenti e analisi dei reperti.

mezza giornata • € 11



UNA GIORNATA A CORTE | V L D

Visita per conoscere la vita di corte. Con una drammatizzazione, ragazze e ragazzi vivono un'immersione nel Rinascimento, con attenzione ad alcune donne che hanno fatto la storia di casa d'Este, Lucrezia Borgia e Laura Dianti.

giornata intera • € 16

UN GIORNO DA ARCHEOLOGO | V L ★

Il lavoro dell'archeologo attraverso la visita alla sezione archeologica del Museo Civico di Argenta, che raccoglie tutti i reperti rinvenuti nei numerosi scavi effettuati sul territorio, e la visita al Museo Archeologico della Delizia "Sepolcreto dei Fadieni", necropoli romana di I-II sec. d.C. Simulazione di scavo per sperimentare tecniche e pratiche di un archeologo e analisi dei reperti rinvenuti.

giornata intera • € 16



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare la visita con un laboratorio a € 11.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o alla Delizia, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 335 236673

verginese@atlantide.net

www.amaparco.it/verginese

VILLA MENSA

VIA MAGNANINA 3 • SABBIONCELLO – SAN VITTORE – COPPARO (FE)

Villa Mensa è una raffinata residenza vescovile rinascimentale legata alla corte estense, ricca di decorazioni pittoriche e simboli araldici. Situata in un contesto rurale, è oggi un luogo ideale per attività didattiche che uniscono teatro, arte e storia. I laboratori e le visite in costume consentono di esplorare la **vita nobiliare** nel **Rinascimento** e di interpretare il **patrimonio storico** attraverso linguaggi creativi e coinvolgenti.

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | D Drammatizzazione | VS Visita spettacolo



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA GUIDATA diversificata in base all'età scolare | V

1 ora • € 6 Possibilità di abbinare la visita guidata a un'attività.

Infanzia e primaria classi I e II

LO STEMMA DEL MIO CASATO | L

Osservazione degli stemmi cardinalizi presenti nelle decorazioni della Villa, per creare il proprio stemma di famiglia su scudi di cartone.

2 ore • € 6

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

NELLA VILLA DEL VESCOVO | VS

Visita esperienziale con guida in costume. La classe scopre la storia del luogo da una guida d'eccezione, Madonna Lucrezia d'Este, figlia del Duca Ercole II e Renata di Francia, sorella del Cardinale Luigi d'Este, Vescovo di Ferrara.

1 ora e 30 minuti • € 8

I CARDINALI DI CASA D'ESTE | V D

Visita guidata alla Villa e a seguire laboratorio teatrale. Ragazze e ragazzi, divisi in gruppi, scrivono la propria sceneggiatura e mettono in scena alcuni episodi accaduti nella Villa ai Cardinali Ippolito I d'Este e Luigi d'Este.

mezza giornata • € 11



Secondaria I grado

LA SCRITTURA RINASCIMENTALE | L

Produzione di inchiostri con elementi naturali, da usare per realizzare una pergamena scritta a mano con penna d'oca utilizzando i caratteri in uso nel Rinascimento.

2 ore • € 7

IPPOLITO E ALFONSO, IL CARDINALE E IL DUCA ARTIGLIERE | VS D

Visita esperienziale alla Villa e alla Delizia Estense del Verginese, con guida in costume rinascimentale. A seguire laboratorio teatrale in cui le ragazze e i ragazzi, divisi in gruppi, lavorano alla stesura di un canovaccio per rappresentare uno degli episodi di vita della casa d'Este, e messa in scena dello spettacolo.

giornata intera • € 16



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare la visita a un laboratorio a € 11.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in villa, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 335 236673
verginese@atlantide.net
www.amaparco.it/villamensa

ECOMUSEO DI ARGENTA

PIAZZA MARCONI 1 • ARGENTA (FE)

L'Ecomuseo di Argenta è un affascinante sistema culturale e naturalistico che comprende due musei, Museo della Bonifica e Museo Civico, la sede presso il Mercato Centro Culturale, e una straordinaria oasi ambientale, le Valli di Argenta, zona umida protetta e riconosciuta dalla Convenzione di Ramsar.

Il percorso didattico può quindi avere due principali tematiche: natura e territorio, con esplorazione di ambienti umidi, osservazione dell'avifauna, laboratori scientifici e creativi; cultura e tradizione, approfondendo archeologia, arte e antichi mestieri del territorio.

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria

MESIMIMANDO | E L ★

Breve passeggiata storico-naturalistica fino alla Pieve di San Giorgio, la più antica in provincia di Ferrara. Osservazione del portale, in cui sono raffigurate le stagioni con i mestieri che vi si svolgevano. Visita della Pieve e, a seguire, laboratorio: *Infanzia e primaria classe I - L'albero delle stagioni*: gioca e impara con la ruota del calendario

Primaria classi II e III - Le stagioni e i lavori agricoli di un tempo: gioco della ruota del calendario e disegno da colorare di una formella del portale della pieve
Primaria classi IV e V - Le stagioni e i lavori agricoli di un tempo rappresentati nelle formelle del portale della pieve: realizzazione di una formella del portale
2 ore • € 7

ERBE IN ERBARIO | E L ★

Breve escursione all'interno delle Valli per raccogliere alcune erbe spontanee con cui costruire il proprio erbario.
2 ore • € 7

Infanzia, primaria e secondaria I grado

PICCOLI ANIMALI SELVATICI: LA FAUNA MINORE | E L ★

Breve escursione all'interno delle Valli per conoscere alcuni dei suoi abitanti: attraverso giochi di ruolo impariamo l'importanza degli animali della cosiddetta "fauna minore".
2 ore • € 7

BIOWATCHING: SCOPRIAMO LA BIODIVERSITA' | E ★

Escursione guidata in Valle alla scoperta della biodiversità vegetale e animale nelle Valli di Argenta.
2 ore • € 7

CACCIA AL TESORO | E L ★

Escursione in Valle per esplorarne le caratteristiche e la biodiversità, seguita da un gioco in cui le Valli di Argenta si trasformano nel campo in cui sfidarsi, per scoprire, attraverso tracce e indizi, la fauna e la flora che le popolano.
mezza giornata • € 14

WWW: LA RETE INTERNET DELLE PIANTE | E ★

Wood Wide Web: le piante parlano tra loro! Escursione guidata a piedi in Valle per scoprire le connessioni che creano tra loro alberi e piante tramite segnali biochimici.
2 ore • € 7

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

CACCIA AI DETTAGLI | L ★

Gioco ludico-didattico: breve visita guidata al Museo Civico soffermandosi, in base al tema prescelto, sulle opere della Pinacoteca o sulla collezione archeologica, seguita da una caccia al tesoro, in cui i veri tesori sono i dettagli nascosti. Un gioco d'osservazione che svela l'arte sotto una nuova luce!
2 ore • € 7

PELLEGRINO, PEREGRINANDO... CHE META VAI CERCANDO | L ★

Primaria classi III, IV e V
Storie di pellegrini, pellegrinaggi e lunghi viaggi. Gioco ludico-didattico: gioco dell'oca del pellegrino.
2 ore • € 7

Secondaria I grado

Possibilità di abbinare una passeggiata storico naturalistica lungo il tratto della Via Romea Germanica inserito nel territorio.
mezza giornata • € 14

IL QUADRO, UNA FINESTRA SUL MONDO | V L ★

Il paesaggio e la sua rappresentazione nell'arte a partire da un'opera conservata presso la Pinacoteca: i partecipanti reinventano e reinterpretano con un diverso stile artistico il paesaggio di uno dei quadri esposti.

2 ore • € 7



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare i laboratori a visite guidate (Museo Civico, Museo della Bonifica e Pinacoteca) o a un'escursione naturalistica per formare percorsi di mezza e intera giornata.
- Tariffe agevolate per le scuole del territorio di Argenta: visita o escursione € 4 / laboratorio € 5
- Chiedi un preventivo per attività in classe o all'Ecomuseo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0532 330276
info@vallidiargenta.org
www.amaparco.it/ecomuseoargenta

ROCCA DI RIOLO

MUSEO DEL PAESAGGIO DELL'APPENNINO FAENTINO

PIAZZA MAZZANTI • RIOLO TERME (RA)

La Rocca di Riolo è una fortezza del XIV secolo che unisce architettura medievale e rinascimentale con un museo interattivo dedicato al paesaggio e alla figura storica di Caterina Sforza. Le proposte didattiche offrono un'esperienza immersiva nella **vita di corte**, nella **scienza del tempo** e nella **cultura materiale**, con percorsi calibrati per tutti gli ordini scolastici. L'ambiente storico e le attività laboratoriali stimolano la partecipazione, il pensiero critico e la comprensione storica attiva.

Metodologie prevalenti:

- Gamification e game-based learning
- Didattica spettacolarizzata
- Archeologia sperimentale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | VS Visita spettacolo | G Gamification | D Drammatizzazione | E Escursione | UK Anche in lingua inglese



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA GUIDATA ALLA ROCCA | V UK

1 ora e 30 minuti • € 6

LA MACCHINA DEL TEMPO: CATERINA SFORZA | VS UK

Nell'ottobre del 1504 il Castello di Riolo, ultima roccaforte a combattere al grido di "Ora e per sempre Caterina Sforza", soccombe sotto la feroce armata di Giovanni Sassatelli detto il "cagnaccio". Ma chi era colei che tanto amavano i suoi sudditi? Caterina in persona conduce la classe nei luoghi della battaglia, narrando le sue origini di stirpe guerriera e la sua indole indomita e moderna. Ragazze e ragazzi possono porre domande e scoprirne i segreti interagendo con la sola e unica Leonessa di Romagna!

1 ora e 30 minuti • € 8

Infanzia e primaria classi I e II

A CACCIA DEL DRAGO | V L

Visita animata e laboratorio in cerca del drago!
mezza giornata • € 9

MAGICA CATERINA | L

Pozioni e filtri magici della Leonessa delle Romagne. Laboratorio sensoriale alla scoperta delle magiche erbe del territorio con riconoscimento delle piante officinali e delle loro proprietà e realizzazione di infusi e tisane sotto forma di filtri magici.
2 ore • € 7

I CAVALIERI DEL RE | L

Il magico mondo di castelli, cavalleria, tornei, giostre e vita di corte. Laboratorio di costruzione di cavalli decorati in cartone, sui quali bambine e bambini possono immaginarsi provetti cavalieri.
2 ore • € 7

Primaria e secondaria I grado

GLI ESPERIMENTI DI CATERINA | L

Laboratorio dedicato alle erbe officinali: proprietà curative ed estetiche, dal Medioevo al Rinascimento, attraverso il ricettario di Caterina Sforza.
2 ore • € 7

ARALDI STEMMI E BLASONI | L

La cavalleria, la vita feudale e l'arte araldica: laboratorio dedicato a stemmi, emblemi, araldi e alla loro simbologia. Realizzazione del proprio scudo personalizzato.
2 ore • € 7

MASTRO VASAIO | L

Realizzazione di un vaso utilizzando la tecnica del colombino e l'argilla locale.
2 ore • € 7

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

FOSSILIZZANDO | L

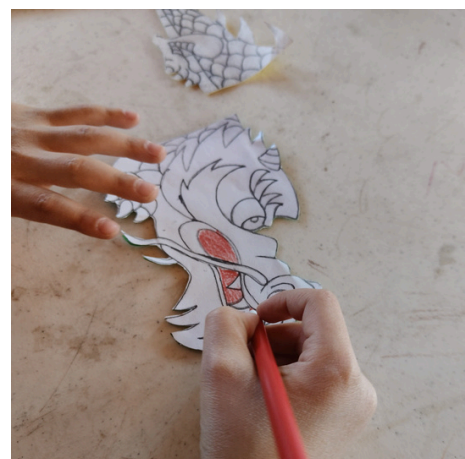
La formazione geologica del territorio, le rocce sedimentarie e i fossili. Laboratorio di realizzazione di un calco di più fossili nell'argilla.
2 ore • € 7

CACCIA AL TESORO | G

Visita alla sezione *Assalire e proteggere* del Museo e visione del filmato interattivo dedicato a Caterina Sforza; a seguire gioco di orientamento con caccia al tesoro nelle sale della Rocca.
mezza giornata • € 11

GIOCHI DI CORTE | G

Visita alla Rocca e attività coinvolgenti, come giochi e prove, come un vero torneo medievale. Divisi in squadre, i partecipanti si sfidano per conquistare il premio finale.
mezza giornata • € 11



LO SCHELETRO RITROVATO | V L E

Visita alla Rocca di Riolo, con particolare attenzione alla sezione archeologica e simulazione di scavo utilizzando la scienza della stratigrafia. Per completare la giornata possibilità di escursione alla grotta del Re Tiberio.
mezza giornata / giornata intera • € 11 / 21

TREKKING NEL PARCO | E

Escursione per scoprire gli affioramenti gessosi del Parco Regionale della Vena del gesso Romagnola. Escursione a scelta tra: Borgo dei Crivellari, Monte Mauro o Cava di Monte Tondo.
giornata intera • € 16

Secondaria I grado

MILLE E NON PIÙ MILLE | D

Alla scoperta del Medioevo. Al mattino la società feudale: drammatizzazione in costume sulle cerimonie di investitura dei cavalieri e feudatari. Nel pomeriggio visita alla sezione *Assalire e proteggere* della Rocca e visione del filmato interattivo dedicato a Caterina Sforza. A seguire caccia al tesoro.
giornata intera • € 20

TRAME DI CORTE | G 🇬🇧

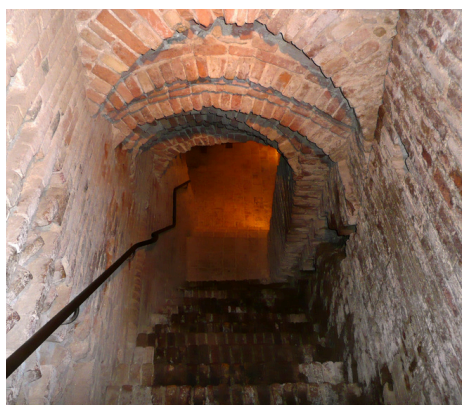
Riuscirai a scoprire chi ha ucciso Caterina Sforza? Visita guidata alla Rocca con particolare attenzione alla vita e alle gesta di Caterina. A seguire gioco di ruolo ambientato in epoca medievale, per scoprire i segreti e le trame di corte che hanno portato alla morte di Caterina.
mezza giornata • € 11

ADVENTURE-GAME | G

Adventure Game nel borgo di Riolo Terme. Gioco a squadre fuori dalle mura del castello, nelle vie e nelle piazze della città, per trovare un modo per entrare nella misteriosa sala del pozzo della Rocca di Riolo.
mezza giornata • € 11

FUGA DAL CASTELLO | G

Escape Room per un'uscita di classe unica. Un modo eccitante e divertente per sviluppare le capacità di problem solving e di pensiero critico. Riuscirete a risolvere tutti gli enigmi e a trovare la chiave per uscire entro un'ora di tempo?
mezza giornata • € 11



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Possibilità di abbinare le attività della Rocca a quelle del Giardino delle Erbe Officinali di Casola Valsenio.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in Rocca, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0546 77450 | 335 1209933
roccadiriolo@atlantide.net
www.amaparco.it/roccadiriolo



PINACOTECA COMUNALE DI FAENZA

VIA SANTA MARIA DELL'ANGELO 9 • FAENZA (RA)

La Pinacoteca, uno dei più antichi istituti museali della Regione (1797), documenta nelle sue sale oltre mille anni di storia e di arte, dall'Alto Medioevo al Novecento. Dalla Croce dipinta e sagomata, capolavoro della pittura del Duecento in Italia a Donatello, alle suggestive pale del Rinascimento, fino ai quadri del Novecento italiano di artisti quali De Chirico, Savinio e Morandi. Le attività proposte mirano a sviluppare uno **sguardo consapevole sull'immagine**, sull'**evoluzione degli stili** e sui **temi iconografici**, grazie a percorsi guidati, laboratori creativi e strumenti educativi pensati per valorizzare il patrimonio culturale locale.

Metodologie prevalenti:

- Didattica espressiva e narrativa
- Didattica laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia

LE EMOZIONI NELL'ARTE | L

Felicità, tristezza, paura, rabbia, calma, affetto, noia. Queste sono alcune delle emozioni che traspaiono nei volti e nella gestualità dei personaggi nelle opere d'arte. Partendo dalla lettura del libro "I colori delle emozioni", bambine e bambini vengono guidati in un percorso alla ricerca delle emozioni nell'arte.

2 ore • € 2,50

Infanzia e primaria

VIAGGIO NEL QUADRO ATTRAVERSO I CINQUE SENSI | L

Un viaggio sensoriale nel quadro: bambine e bambini, come trasportati dentro il dipinto, possono ascoltare, annusare, tastare, gustare e osservare nella realtà tutto ciò che è rappresentato nell'opera.

2 ore • € 2,50

Infanzia, primaria e secondaria I grado

I CAPOLAVORI DELLA PINACOTECA. DAL MEDIOEVO AL NOVECENTO | V

Visite guidate alle collezioni della Pinacoteca, dove si concentrano tra le più importanti rassegne di arte in Romagna dal Medioevo al Novecento. È possibile, su richiesta, focalizzare la visita su un determinato periodo storico artistico.

1 ora e 30 minuti • € 2

GLI ANIMALI NELL'ARTE. DALLA COLOMBA AL DRAGO | L

Alla ricerca degli animali che popolano i dipinti della Pinacoteca. Per i più piccoli, una stimolante ricerca; per i più grandi, uno spunto di riflessione sul significato e sulla natura simbolica degli animali nell'arte.

2 ore • € 2,50

FERMI, IN POSA: IL RITRATTO | L

Dal ritratto di corte alla poetica del ritratto nell'arte contemporanea: il tutto reinterpretato da bambine e bambini... oggi! Il laboratorio gioca sull'aspetto introspettivo del ritratto, per riflettere sulla propria fisionomia e stati d'animo, ma anche sulle proprie attitudini e passioni.

2 ore • € 2,50

IL PAESAGGIO ATTORNO A NOI E NEI DIPINTI | L

Il paesaggio, talvolta come puro sfondo alla scena figurata, altre volte come protagonista dell'opera d'arte, oppure completamente astratto come nel caso del fondo oro, diventa il filo conduttore di questo percorso che vede bambine e bambini alla ricerca di tutte le sue svariate modalità di rappresentazione.

2 ore • € 2,50

L'ACQUA, BENE E... DIPINTO PREZIOSO! | L

Partendo dalla fontana monumentale della piazza di Faenza si osserva l'acqua in tutte le sue forme: dal vero e dipinta nelle opere d'arte. Con uno sguardo attento alle molteplici funzioni dell'acqua, bambine e bambini, prendendo spunto dalle opere d'arte, compongono... l'acqua!

2 ore • € 2,50

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Il catalogo completo dell'offerta didattica della Pinacoteca è sul sito www.pinacotecafaenza.it/scuole

Per informazioni e prenotazioni
Cristina Pirazzoli
tel 0546 680251 - 334 342 3389
cristina.pirazzoli@romagnafaentina.it



ROCCA MANFREDIANA DI BRISIGHELLA

VIA RONTANA 64 • BRISIGHELLA (RA)

La Rocca di Brisighella è un'imponente fortezza medievale affacciata sulla vallata del Lamone, strategicamente costruita dai Manfredi di Faenza nel XIV secolo. Oltre al valore storico-architettonico, il sito permette di coniugare **storia**, **geografia** e **natura**, grazie anche al contesto paesaggistico del **Parco della Vena del Gesso**, oggi sito UNESCO. Le proposte didattiche sono studiate per offrire una narrazione immersiva ed esperienze interattive adatte a ogni fascia scolastica.

Metodologie prevalenti:

- Cooperative learning
- Gamification
- Didattica laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

PICCOLI CAVALIERI ALLA ROCCA | V L ★

Con un gioco narrativo itinerante, bambine e bambini diventano cavalieri alla scoperta della Rocca. Seguendo una storia animata, ne esplorano gli spazi imitando personaggi medievali, risolvendo semplici indovinelli e cercando simboli "magici" nascosti.

1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

Infanzia, primaria e secondaria I grado

LA ROCCA DI BRISIGHELLA | V

Un coinvolgente percorso guidato che accompagna studentesse e studenti attraverso le diverse epoche storiche legate alla Rocca di Brisighella. Durante questa esperienza educativa, vengono illustrate le trasformazioni architettoniche e storiche che hanno caratterizzato il monumento nei secoli, offrendo uno sguardo approfondito sulla sua evoluzione.

1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

TRA STORIA E NATURA | V

Un'esperienza immersiva che esplora la Rocca, consentendo alla classe di ammirare il paesaggio magico del Parco della Vena del Gesso, sito UNESCO. Questo viaggio integra la storia della Rocca con la bellezza naturale circostante, offrendo una prospettiva completa dell'importanza del luogo nel contesto storico e ambientale.

1 ora e 30 minuti • a partire da € 2



Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

MISSIONE IN FORTEZZA | V G ★

Un'attività a squadre che trasforma la visita in un gioco di ruolo: studentesse e studenti sono messaggeri, esploratori o difensori della Rocca e devono superare prove di osservazione e logica ispirate a episodi storici reali.

1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

DAL BORGO ALLA FORTEZZA | V G ★

Un trekking game che trasforma la visita alla Rocca in un'avventura a squadre. Studentesse e studenti, divisi in ruoli (messaggeri, esploratori o difensori della Rocca), affrontano un percorso a piedi dal borgo alla fortezza, superando prove di osservazione, logica e abilità fisiche. Ogni tappa del percorso li porta a scoprire curiosità storiche e a risolvere enigmi ispirati a episodi reali, rendendo l'esperienza coinvolgente e dinamica.

mezza giornata • a partire da € 2



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.

Segreteria didattica e organizzativa
Ufficio Cultura e Sport
tel 0546 994405
cultura@comune.brisighella.ra.it



MUSEO "UGONIA" BRISIGHELLA

PIAZZETTA PORTA GABOLO 1 • BRISIGHELLA (RA)

Il Museo Ugonia raccoglie le opere del litografo e pittore Giuseppe Ugonia, maestro nell'interpretare Brisighella e i suoi paesaggi con sensibilità cromatica e grafica. Il percorso museale propone attività che uniscono **educazione artistica, osservazione del paesaggio** e creatività. Le proposte sono calibrate per ogni ordine scolastico, stimolando nei giovani lo sguardo estetico e l'espressione personale.

Metodologie prevalenti:

- Didattica espressiva e narrativa
- Didattica laboratoriale



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | G Gamification

PROPOSTE DIDATTICHE



Infanzia e primaria classi I e II

COLORI IN CAMMINO | V L ★

Una passeggiata guidata tra le opere del museo, durante la quale bambine e bambini cercano colori, forme e soggetti visivi ispirati alla natura e al borgo. Ogni tappa prevede una piccola "sfida visiva" o un semplice gesto creativo da fare in piedi o a terra.
1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

Primaria e secondaria I grado

DIARIO DI UN LITOGRAFO | V ★

Studentesse e studenti osservano una selezione di opere e, con taccuino e matita, realizzano annotazioni creative e schizzi rapidi. L'attività stimola lo sguardo attento e l'espressione personale, trasformando la visita in un diario visivo.
1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

VISIONI E COLORI DI UGONIA | V

Un percorso guidato che accompagna la classe attraverso le opere di Giuseppe Ugonia esposte nel Museo. Un'occasione per esplorare la tecnica particolarissima della litografia utilizzata dall'artista e comprendere come ha immortalato le visioni e i colori di Brisighella nel corso dei secoli.
1 ora e 30 minuti • a partire da € 2

RACCONTI VISIVI DI BRISIGHELLA | V

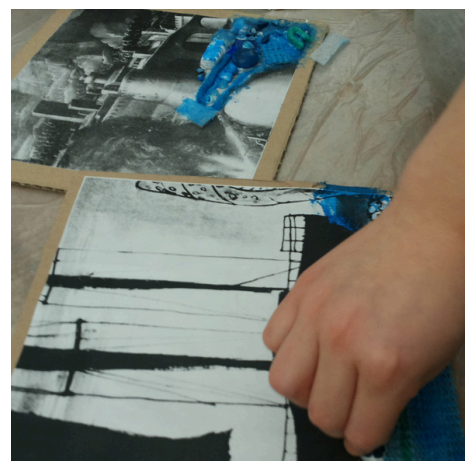
Un'esperienza che unisce storia e arte, condotta attraverso le strade e i colori di Brisighella presenti nelle opere di Ugonia. Questo percorso interattivo permette a studentesse e studenti di immergersi nelle rappresentazioni visive che hanno ispirato l'artista, esplorando la storia e la natura del luogo.
1 ora e 30 minuti • a partire da € 2



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.

Segreteria didattica e organizzativa
Ufficio Cultura e Sport
tel 0333 2484563
cultura@comune.brisighella.ra.it



ROCCA MALATESTIANA DI CESENA

VIA CIA DEGLI ORDELAFFI 8 • CESENA (FC)

Fortezza che unisce storia, natura e gioco. La classe esplora torri, camminamenti e leggende, partecipando a visite animate, laboratori creativi e giochi ispirati all'**epoca malatestiana**. Le attività proposte stimolano immaginazione, logica e collaborazione in un contesto immersivo e coinvolgente.

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Gamification
- Cooperative learning



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | VS Visita spettacolo | D Drammatizzazione | G Gamification

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

VISITA GUIDATA | V

Un'avventura che porta i più piccoli a esplorare la Rocca. Prima ascoltano storie magiche su cavalieri, dame e draghi, poi con un percorso interattivo scoprono torri e camminamenti. Un tuffo nel Medioevo giocoso e coinvolgente.
1 ora e 30 minuti • € 6

TRA DAME E CAVALIERI:

IL RACCONTO PRENDE VITA | V L

Un menestrello del passato guida bambine e bambini alla scoperta dei misteri della Rocca, narrando una storia di dame e cavalieri. Saranno loro a decidere lo sviluppo del racconto, mentre esplorano camminamenti e sale. Quale finale avrà l'avventura?
2 ore • € 8

IL PALIO DI CESENA | L

I piccoli partecipanti, in squadre, si trasformano in provetti cavalieri e affrontano prove emozionanti, sfidandosi in giochi ispirati a tornei e giostre medievali.
2 ore • € 8

STORIE DI CREATURE FANTASTICHE | L

Costruiamo insieme un "bestiario" ispirato alla vita medievale e ai miti dell'epoca. Bambine e bambini scoprono le creature fantastiche con la creazione di un catalogo animalesco, sviluppando immaginazione e creatività.
2 ore • € 8

Primaria e secondaria I grado

VISITA ALLA ROCCA MALATESTIANA | V

Un'emozionante esplorazione della Rocca: la storia, l'importanza strategica e culturale e alcune affascinanti storie sui Malatesta. Inoltre i camminamenti e il Maschio, per un tuffo nel Medioevo!
2 ore • € 8

VISITA NARRATA | V VS

Visita alla Rocca in compagnia di un nobile della corte dei Malatesta. Ragazze e ragazzi esplorano i camminamenti e le sale del castello, ascoltando affascinanti storie sulla Rocca, sulla vita dei suoi abitanti e sui misteri che la circondano.
2 ore • € 8

LE INVENZIONI DI LEONARDO | L

Avventura creativa, con sfide e attività laboratoriali, in cui ragazze e ragazzi, in gruppi, si ispirano alle invenzioni di Leonardo da Vinci per progettare e creare le proprie.
2 ore • € 8

CREATURE DI LEGGENDA:

IL BESTIARIO MEDIEVALE | L

Costruiamo un "bestiario" ispirato alla vita medievale e ai miti dell'epoca. La classe esplora le creature fantastiche realizzando miniature medievali con immaginazione e creatività.
2 ore • € 8

ALLA CORTE DEI MALATESTA | D

In costume, studentesse e studenti si trasformano in personaggi della corte Malatestiana, con un ruolo specifico da interpretare per mettere in scena un episodio della vita del castello.
mezza giornata • € 10

IL CODICE SEGRETO DELLA ROCCA | V L

Visita guidata e un'interattiva caccia al tesoro in cui ragazze e ragazzi devono risolvere enigmi storici e decifrare codici ispirati al passato della Rocca. Divisi in squadre, collaborano per svelare i segreti del castello.
mezza giornata • € 10



DA VINCI ESCAPE | G

Escape room a tema storico in cui la classe deve risolvere una serie di enigmi sulla figura di Leonardo Da Vinci per "fuggire" in tempo dalla Rocca.
mezza giornata • € 10

LA LEGGENDA DI CESENA:

LA PROVA DEI CUSTODI | G ★

Avventura a squadre tra storia e natura. Ragazze e ragazzi, guidati da una narrazione coinvolgente, affrontano sfide alla Rocca e al Museo di Ecologia, decifrando indizi e superando prove. Un percorso dinamico e interdisciplinare che unisce gamification, storytelling e apprendimento attivo.
giornata intera • € 18



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare percorsi di mezza e intera giornata.
- Possibilità di abbinare le attività della Rocca a quelle del Museo dell'Ecologia.
- In Rocca è possibile pranzare prenotando il menù studenti.
- Attività prenotabile tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445
museoecologicesena@atlantide.net

MUSEO ARCHEOLOGICO "TOBIA ALDINI" FORLIMPOPOLI

PIAZZA ANTONIO FRATTI 5 • FORLIMPOPOLI (FC)

Il Museo Archeologico di Forlimpopoli, ospitato all'interno della Rocca, custodisce testimonianze **dalla preistoria all'età romana** del territorio. Le attività didattiche, pensate per ogni ordine scolastico, alternano visita guidata, giochi storici e laboratori di **archeologia sperimentale**, stimolando osservazione, creatività e comprensione dei **metodi scientifici del passato**.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Didattica spettacolarizzata
- Archeologia sperimentale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | E Escursione | D Drammatizzazione | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

DRAGHI, DAME E CAVALIERI | V

Visita guidata animata ai camminamenti della Rocca con una guida d'eccezione, uno dei grandi personaggi che hanno fatto la storia di Forlimpopoli. Bambine e bambini scoprono cosa facevano i loro coetanei nel Medioevo e, attraverso piccoli momenti di gioco, vivono in prima persona la vita del cavaliere e della dama. Al termine, i partecipanti creano un elaborato da portare a casa in un breve laboratorio tematico.

1 ora e 30 minuti • € 6

LA SCOPERTA DELL'ARGILLA | L

Laboratorio di manipolazione. Tanti reperti custoditi in museo sono realizzati in argilla: ma da dove viene questo insolito materiale così simile al pongo? Viaggio esperienziale alla scoperta delle forme in cui si trova in natura questo straordinario materiale, per poi mettere le "mani in pasta" sperimentando la stessa emozione che devono aver provato i primi uomini alla scoperta dell'argilla! Bambine e bambini creano un oggetto da portare con sé. *Il tema dell'oggetto si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6

COLORI A PEZZETTI | L

I mosaici di Forlimpopoli sono tutti in bianco e nero... che tristezza! Con questo laboratorio bambine e bambini si sbizzarriscono con diversi materiali e colori per creare un mosaico da portare a casa. *Il tema del mosaico si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6



STORIE DI PIETRA | V L

Laboratorio dedicato alle "pitture rupestri". Dopo aver scoperto la storia dei primi uomini di Forlimpopoli e aver ascoltato il racconto di un bambino preistorico alle prese con le sfide della vita nella natura, bambine e bambini hanno il compito di "lasciare una traccia" come i loro antenati: con materiali insoliti, tutti possono portare con sé un "frammento di pietra". *Il tema si può concordare prima.*

1 ora e 30 minuti • € 6

Primaria e secondaria I grado

AVVENTURE NELL'ANTICHITÀ | V

Visita guidata animata. Durante il percorso, i partecipanti sono coinvolti in brevi giochi incentrati sulla capacità di osservazione e di risoluzione di alcuni enigmi a tema storico e archeologico, che rendono la visita interattiva e accattivante.

1 ora e 30 minuti • € 7

SGUARDO DAL CAMMINO DI RONDA | V

Visita guidata animata ai camminamenti della Rocca con una guida d'eccezione, uno dei personaggi che hanno fatto la storia della Rocca nel Rinascimento. La visita è arricchita da momenti di gioco a tema, per culminare nell'emozionante momento dell'investitura.

1 ora • € 7

SCAVANDO NEL TEMPO | L

Simulazione di uno scavo archeologico. I partecipanti, divisi in squadre, si trasformano in veri archeologi, armati di pennello, spatola e scheda stratigrafica. Ogni squadra lavora per riportare alla luce antichi tesori e oggetti di vita quotidiana, come in un vero e proprio scavo archeologico.

2 ore • € 7



A BOTTEGA DAL MOSAICISTA | L

Partendo dall'osservazione dei mosaici custoditi in museo, e dopo aver scoperto come lavoravano gli antichi mosaicisti, i partecipanti ripercorrono il processo di creazione di un mosaico, realizzandone uno individuale che possono portare con sé. *Il tema del mosaico si può concordare prima.*
2 ore • € 7

ARMILLE FIBULE ORNAMENTI | L

Laboratorio dedicato alla moda antica, con creazione di una spilla, un oggetto tanto semplice quanto antico, che nei secoli non è cambiato quasi per niente. Dopo aver osservato le spille presenti in museo, e aver conosciuto il loro utilizzo, studentesse e studenti sono guidati nella creazione della loro spilla, con fil di ferro e perline: un prezioso oggetto da portare a casa per essere veramente stilosi!
2 ore • € 7

PER INCISO...! | L

La nascita della scrittura, dall'assegnazione di simboli e segni "parlanti" fino alla scrittura cuneiforme e geroglifica. Utilizzando un panetto di argilla fresca, ragazze e ragazzi sono guidati nella realizzazione di brevi messaggi con l'alfabeto cuneiforme. Al termine gioco a squadre sui geroglifici.
2 ore • € 7

NON SOLO GARUM | L

Cosa mangiavano questi romani a Forum Popili? Laboratorio di archeo-cucina che parte dall'analisi delle principali risorse a disposizione, per scoprire la nascita della letteratura gastronomica e quanto è cambiata nel tempo. La classe, divisa in gruppi, si cimenta nella traduzione facilitata di alcune semplici ricette che i giovani possono portare a casa e sperimentare in famiglia!
2 ore • € 7

IL MESTIERE DELL'INGEGNERE | L

Il mondo dell'ingegneria antica, dai romani fino a Leonardo da Vinci. Strade, ponti, canali, acquedotti, fognature, teatri...! I Romani (e non solo!) erano degli abilissimi costruttori, e alcune delle opere da loro realizzate duemila anni fa sono ancora in piedi. Qual è il loro segreto? Scopriamolo insieme mettendoci all'opera in prima persona!
2 ore • € 7

LA SFIDA DELL'ARCHEOLOGO | V L

Visita guidata al museo. Segue una sfida di classe con caccia all'indizio a squadre nelle sale del museo, fra dettagli, forme e oggetti tutti da scoprire! Un modo per assimilare le nozioni ottenute, invogliando l'esplorazione autonoma del museo, lungo traiettorie non convenzionali.
2 ore • € 7

IO ANTICO ROMANO | D

Laboratorio di drammatizzazione teatrale dedicato all'antica Roma. Ragazze e ragazzi, in gruppi, mettono in scena, su un vero e proprio palcoscenico, alcuni episodi della vita quotidiana romana, fra gladiatori, ricchi senatori, poeti, mosaicisti e tanto altro!
mezza giornata • € 11

EROI IN SCENA | D

Laboratorio di drammatizzazione teatrale dedicato alla letteratura epica. Ispirandosi all'Iliade e all'Odissea, la classe, divisa in due gruppi, può portare su un vero palco le scene più famose e coinvolgenti dell'epica classica! Interpretando Achille, Ettore, Elena, Ulisse, Penelope e i Proci, e tanti altri personaggi della mitologia, ragazze e ragazzi affrontano in modo originale i temi dell'epica e della mitologia.
mezza giornata • € 11

Secondaria I grado

DISCOVERING FORLIMPOPOLI | G ★

Ragazze e ragazzi sono protagonisti di una caccia agli indizi, un gioco a squadre alla scoperta dei personaggi e degli eventi che hanno plasmato la storia di Forlìmpopoli, dall'epoca romana fino ai giorni nostri, esplorando la città in prima persona. Risolvendo enigmi e scoprendo segreti nascosti, vivono l'emozione di un viaggio che unisce storia, cultura e competizione, per un'introduzione alla città di Forlìmpopoli e alla sua storia.
mezza giornata • € 11

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al Maf, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 337 1180314
maf@comune.forlimpopoli.fc.it
www.amaparco.it/maf



Comune di Forlìmpopoli



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA



PARCO POESIA PASCOLI

VILLA TORLONIA VIA DUE MARTIRI 2 • SAN MAURO PASCOLI (FC)

Il Parco Poesia Pascoli unisce i luoghi dell'infanzia e della memoria di Giovanni Pascoli: la Casa Museo e Villa Torlonia, con il Museo Multimediale dedicato al poeta.

Attraverso percorsi evocativi e multimediali, laboratori di scrittura, attività teatrali e giochi poetici, studentesse e studenti esplorano la **poesia pascoliana**, il **contesto storico e culturale della Romagna di fine Ottocento** e l'**identità di un autore** fondamentale nella letteratura italiana.

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Didattica espressiva e narrativa

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | VS Visita spettacolo | D Drammatizzazione



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

NEL GIARDINO DEL POETA | L

La passione del poeta per la natura trova radici in profumi e sensazioni provate nei giardini della sua infanzia. Dopo una breve visita al giardino, si realizza un erbario pascoliano con materiali inusuali, per comporre un giardino sensoriale.

2 ore • € 6

LE VIE DELLA SETA | L

Laboratorio di pittura e narrazione sul ciclo di produzione della seta, un tempo protagonista della Tenuta Torre. Guidati dai personaggi di una fiaba, bambine e bambini riscoprono la bachicoltura sperimentando forme e colori su seta. Divisi in gruppi e ispirati dalla fantasia, compongono infine una nuova storia.

2 ore • € 6

GIOCHI E OGGETTI DI UNA VOLTA | L

L'infanzia del poeta è costellata da potenti richiami a oggetti e momenti di svago vissuti nel piccolo paese di San Mauro. Laboratorio dedicato alla rivisitazione moderna degli antichi giochi.

2 ore • € 6

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

VISITA ALLA CASA MUSEO | V

Tra le stanze della casa natale sulle tracce del giovane Pascoli grazie a schermi e punti interattivi con aneddoti, curiosità e le principali novità biografiche sul poeta.

1 ora • € 5



VISITA AL MUSEO MULTIMEDIALE | V

Un percorso evocativo e sensoriale nella poesia di Pascoli, con postazioni interattive dedicate a storia, politica, arte e passioni di Zvani, nella cornice di Villa Torlonia.

1 ora • € 8

BENVENUTI A CASA PASCOLI! | VS L

Un autentico viaggio nel passato! Bambine e bambini, accompagnati dagli attori, sono trasportati all'epoca di Pascoli e incontrano, tramite la magia del teatro, personaggi, atmosfere, suoni e profumi dell'infanzia e della gioventù del poeta. L'esperienza emozionale e didattica termina con la possibilità di creare la propria poesia partendo da parole segnate durante la visita. A seguire, nel giardino, la caccia al verso smarrito coinvolge bambine e bambini nella ricerca dei versi delle poesie pascoliane da poco sparite dall'archivio! In collaborazione con Paola Summaria e Marco Brambini.

2 ore • € 12

Per sec. I grado: alla visita spettacolo si può abbinare il lab. Codice Silenzio o Pascoli Jukebox



VILLA TORLONIA TRA STORIE

INEDITE E POESIA | V

Antica dimora malatestiana, tenuta agricola d'eccellenza dei principi Torlonia e luogo del ricordo del poeta: Villa Torlonia svela la sua eterna bellezza. Un percorso alla scoperta del fascino senza tempo della poesia pascoliana nel Museo Multimediale e delle storie inedite celate negli affreschi del Palazzo Nobile.

1 ora e 30 minuti • € 9



PASCOLI TRA LE STELLE | L

Il fascino dei corpi celesti vela le poesie pascoliane. Laboratorio di costruzione del proprio caleidoscopio, ispirato a un fantastico viaggio tra bolidi e stelle cadenti ai confini dello spazio.

1 ora • € 6



RICORDI D'INFANZIA, LA PIADA! | L

Farina, sale, strutto e acqua. Ingredienti semplici che formano il cibo più buono di sempre: la piada! Al pane dei romagnoli Pascoli dedicò alcuni suoi versi e, nella suggestiva cornice di Villa Torlonia, il candido impasto "grande come la luna" prende forma. Con le mani in pasta e tanta fantasia, si ritrovano memorie di gusto nei profumi e sapori di questo cooking lab.

1 ora e 15 minuti • € 7 (minimo 2 classi)

PASCOLI ECOLOGISTA | L ★

Dopo il ciclo poetico del "Mistero della natura" del Museo Multimediale, la classe si avventura in un gioco sensoriale. Tra memory tattili e mystery box, si indovinanano e intuiscono le forme della natura.

1 ora • € 5

CACCIA AL VERSO SMARRITO | L

Sulle tracce della poesia di Pascoli nei luoghi delle sue memorie. Sono da poco svaniti alcuni versi del poeta e non c'è più tempo da perdere! In squadre alla ricerca delle parole pascoliane smarrite, risolvendo enigmi e indovinelli. Un'attività dinamica e divertente per scoprire la letteratura giocando.

1 ora • € 5

Primaria classi IV e V

CENTRO DI DOCUMENTAZIONE PASCOLIANO

Il Centro di Documentazione e Consultazione del Patrimonio Pascoliano conserva oltre 7.000 volumi, archivi storici, manoscritti, riviste e quotidiani d'epoca, carteggi e fotografie. Il Centro è anche dotato di un'aula destinata a conferenze, laboratori didattici e attività culturali.



DELL'ETEREO SOLE | L

Momenti e luoghi significativi dell'antica Tenuta Torre di San Mauro, attuale Parco Poesia Pascoli, sono catturati nelle fotografie del fondo Tosi-Briolini. Emma Tosi, appassionata di fotografia, fissò luoghi, momenti quotidiani e personaggi della Torre in numerosi scatti. La passione per la fotografia era condivisa anche dal poeta Giovanni Pascoli che possedeva una kodak a soffiello di colore nero. Dopo un breve approfondimento sull'archivio, ragazze e ragazzi sono coinvolti in sfide di memoria e tornei di foto-puzzle, attività-gioco che li avvicinano ai luoghi pascoliani.

1 ora e 30 minuti • € 8

Secondaria I grado

LA MACCHINA DEL TEMPO | VS

Attraverso una sospensione di spazio e tempo, il giovane Pascoli riemerge dal passato per indagare la morte del padre, aiutato dalla classe. Speranzoso che siano finalmente emersi i colpevoli, il poeta crea con ragazze e ragazzi un dialogo profondo sul contemporaneo. L'esperienza include il percorso poetico al Museo Multimediale.

In collaborazione con Mirko Ciorciari.

1 ora e 30 minuti • € 10

CODICE SILENZIO | L ★

San Mauro di Romagna, la famiglia Pascoli e altri contadini sono minacciati dai complotti di alcuni personaggi. Ogni notte questi individui si incontrano per cospirare contro di loro, decidendo chi togliere di mezzo! Di giorno i superstiti si riuniscono dibattendo sul da farsi: alla fine decidono chi eliminare. Chi risolverà il mistero delle trame notturne? Gioco di ruolo per stimolare il proprio intuito.

1 ora e 30 minuti • € 8

PASCOLI JUKEBOX | L ★

Sulle melodie dei versi e delle parole in prosa di Giovanni Pascoli nasce la sfida di "Pascoli Jukebox". A ogni squadra la scelta di un "brano" da ascoltare, che dà il La al gioco a quiz del nostro Musichiere poetico. Sinestesie, metafore, onomatopee suonano e risuonano in una gara di emozioni, che la poesia rinnova a ogni ascolto come veri evergreen.

1 ora • € 6

IL COMLOTTO | D ★

Ruggero, padre del poeta, amministrava la tenuta del principe Torlonia. Il 10 agosto 1867 non farà mai ritorno alla Torre. Ragazze e ragazzi vestono i panni della famiglia Pascoli. Drammatizzazione in costume dedicata all'episodio e alla Romagna di fine '800.

3 ore • € 10

NELLE CASE DI POETI E SCRITTORI | V

Museo Casa Pascoli | Casa Rossa di Panzini
Percorso guidato all'interno della casa natale di Giovanni Pascoli, con il supporto di schermi interattivi che mostrano aneddoti e curiosità, alla scoperta delle principali novità biografiche sul poeta. Si prosegue a Bellaria, sulle tracce di Alfredo Panzini, tra le antiche sale della Casa Rossa, un tempo epicentro estivo della vita culturale del territorio.

mezza giornata • € 10



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili su MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 936070
parcopoesiapascoli@
comune.sanmauropascoli.fc.it
www.parcopoesiapascoli.it



CENTRO DI DOCUMENTAZIONE PASCOLIANO

VIA GIOVANNI PASCOLI 46 • SAN MAURO PASCOLI (FC)

Il Centro di Documentazione e Consultazione del Patrimonio Pascoliano **conserva oltre 7.000 volumi, archivi storici, manoscritti, riviste e quotidiani d'epoca, carteggi e fotografie**. Tra i fondi più preziosi: Fondo Pieretti, raccolta di volumi pascoliani, opuscoli rari e autografi; Fondo Murari dell'Accademia Pascoliana, lascito degli eredi di Ida Pascoli.

Le spaziose sale possono essere utilizzate dagli utenti per la lettura, per la consultazione e per lo studio individuale in un luogo accogliente e silenzioso. Il Centro di Documentazione è anche dotato di un'aula destinata a conferenze, laboratori didattici e attività culturali.

Il patrimonio è stato digitalizzato ed è consultabile sul sito www.parcopoesiapascoli.it alla voce "Archivio digitale".



Legenda simboli

★ Novità | L Laboratorio

DIDATTICA ED EDUCAZIONE AL PATRIMONIO IN ARCHIVIO

PASCOLI A.I. INVI(T)ATO SPECIALE | L ★

Il rapporto di Giovanni Pascoli con il mondo dell'informazione fu complesso e conflittuale. Da una parte il poeta fu diffidente verso il giornalismo, dall'altra utilizzò la stampa come fonte di ispirazione e come mezzo per divulgare il proprio pensiero. A partire da un'innovativa applicazione di A.I. (intelligenza artificiale), studentesse e studenti possono porre delle domande a Giovanni Pascoli, conversando con il poeta e scoprendo molti aspetti inediti della sua opera e della sua vita. Dopo questo momento di approfondimento, la classe si trasforma in redazione giornalistica imparando a lavorare con le fonti. Studentesse e studenti, in gruppi, elaborano il proprio pezzo fino alla realizzazione della prima pagina.

2 ore • € 10

PASCOLI SOCIALISTA | L ★

Tra manifesti sovversivi e carte della prefettura si rivela la giovinezza irrequieta del poeta e il suo animo rivoluzionario. La classe, ponendo domande a Giovanni Pascoli A.I. (intelligenza artificiale), scopre gli anni dell'adesione agli ideali socialisti, arrivando a ricostruire una mappa delle vicende e dei movimenti del giovane Pascoli tra Rimini e Bologna.

2 ore • € 10

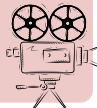
IL CASO PASCOLI | L ★

La classe, suddivisa in squadre di ricerca, va alla scoperta dell'omicidio di Ruggero Pascoli da tempo archiviato nella scatola delle prove. Un'indagine virtuale (intelligenza artificiale), intrecciata ai documenti, porta alla riapertura del caso fino a tratteggiare i profili delle persone coinvolte. Gli A.I.-Dentikit diventano parte di un moderno fascicolo investigativo che fa finalmente luce sul tragico delitto.

2 ore • € 10

NARRATORE DELL'AVVENIRE

A disposizione gratuita delle scuole, il recente **docu-film Narratore dell'Avvenire**. Un film su Giovanni Pascoli poeta che ripercorre gli aspetti meno noti della vita e dell'opera del Pascoli. In sostegno gratuito alla didattica in classe, le schede interattive scaricabili al blog: medium.com/giovanni-pascoli-narratore-dellavvenire



ZVANI. IL ROMANZO FAMILIARE DI GIOVANNI PASCOLI ★

Il film per la regia di Giuseppe Piccioni e la sceneggiatura di Sandro Petraglia è in uscita nelle sale cinematografiche!

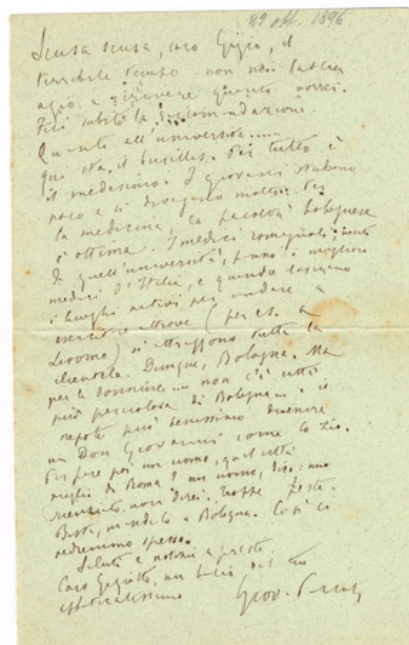
Una coproduzione **Rai Fiction-MeMo Films** che ha coinvolto anche i Musei Parco Poesia Pascoli. Giovanni Pascoli è interpretato dal giovane attore Federico Cesari. Nel cast Benedetta Porcaroli, nei panni della sorella Mariù, Margherita Buy, Liliana Bottoni e Riccardo Scamarcio.



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Attività prenotabili su MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 936070
parcopoesiapascoli@comune.sanmauropascoli.fc.it
www.parcopoesiapascoli.it



MUSEO DELLA MARINERIA DI CESENATICO

VIA ARMELLINI 18 • PORTO CANALE DI CESENATICO (FC)

Unico in Italia e tra i pochissimi al mondo con una **Sezione Galleggiante**, dove in estate puoi ammirare, meteo permettendo, le vele colorate di dieci barche tradizionali, il Museo della Marineria si trova nel cuore dell'antico Porto Canale disegnato da Leonardo da Vinci, dove l'intera comunità di Cesenatico vede riflessa la sua storia e identità.

Nella **Sezione a Terra** del museo puoi ammirare **antiche barche** e vivere la **vita dei marinai**: ammainare una vela, provare nodi e manovre, conoscere i segreti della navigazione.

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica laboratoriale
- Storytelling

Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio



PROPOSTE DIDATTICHE

VISITE GUIDATE

Infanzia, primaria e secondaria I grado

VISITA GUIDATA SEZIONE A TERRA | V

Il percorso guidato del museo, ispirato agli antichi arsenali, esplora la marineria tradizionale attraverso un circuito che segue la vita di una imbarcazione e degli equipaggi, dalla costruzione alla motorizzazione, con approfondimenti su vita a bordo, pesca e aspetti culturali del mondo marinaro.
1 ora, 45 minuti scuole infanzia • € 4

VISITA GUIDATA ALL'ANTIQUARIUM COMUNALE | V

L'edificio adiacente alla **Sezione a Terra** del museo ospita l'Antiquarium comunale, una **Sezione civico-archeologica** dove è possibile ricostruire la storia di Cesenatico, dalla Ad Novas romana alle fortificazioni di età medievale e moderna, fino agli assalti barbareschi del XIX secolo.
50 minuti • € 4

VISITA GUIDATA SEZIONE A TERRA + ANTIQUARIUM COMUNALE | V

1 ora e 50 minuti • € 7

VISITA GUIDATA SEZIONE A TERRA + SEZIONE GALLEGGIANTE E CENTRO STORICO | V

Il percorso combina la visita alla **Sezione a Terra** del museo con una passeggiata lungo i moli del Porto Canale Leonardesco fino a Piazza delle Conserve, cuore del centro storico. Un affascinante itinerario per conoscere la **Sezione Galleggiante** del museo, ammirare le vele colorate in estate e il Presepe della Marineria durante il periodo natalizio.
1 ora e 50 minuti • € 7

LABORATORI DIDATTICI

Prima di ogni laboratorio è previsto un breve focus di introduzione al tema.

1 ora infanzia, 1 ora e 30 minuti primaria e sec. I grado, incluso il focus introduttivo

• € 7 laboratorio

• € 10 visita guidata Sezione a Terra + 1 laboratorio a scelta

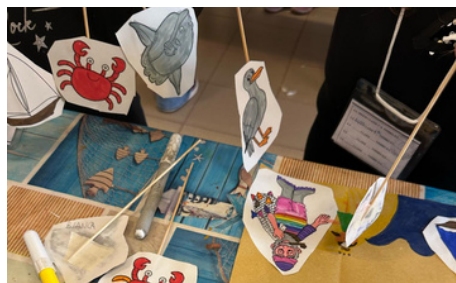
Infanzia e primaria classi I e II

ZUGHE' LAVURE' | L

Per le bambine e i bambini della costa romagnola, un tempo giocare significava riutilizzare con fantasia e ingegno ciò che il mare restituiva. Scopriamo insieme l'affascinante sezione del museo dedicata ai giochi di inizio Novecento. Poi, ispirandoci alle creazioni di questi piccoli artisti e con un po' di fantasia, ricostruiamo uno di questi affascinanti giocattoli storici.

TENDE D'ARTE | L

Come ci si proteggeva dal sole prima dell'era degli ombrelloni? Un tempo, le spiagge erano punteggiate da tende rettangolari decorate come veri e propri quadri. In onore della tradizione di Cesenatico, dove ogni estate le "Tende al mare" celebrano quest'arte, con tempere e stampi di legno intarsiato, creiamo la nostra personale tenda per portare il fascino delle antiche tradizioni sulla spiaggia.



Infanzia e primaria

TEATRO DEL MARE | L

Immergiamoci nelle avventure di pirati, marinai e creature marine ascoltando le loro storie avvincenti. Poi, con un pizzico di creatività, costruiamo un artistico teatrino utilizzando tempere, stampi e carte colorate. Questo diventerà il palcoscenico in cui far rivivere i personaggi del museo o inventare nuovi emozionanti racconti di mare.

MARE DI VENTI | L

Conosci i segreti dei venti e il loro potere di modellare il mare? Impariamo i nomi dei venti, come influenzano la superficie dell'acqua e creiamo un manufatto artistico per catturare e riprodurre il suono del vento, sia dolce che impetuoso.

Infanzia, primaria e secondaria I grado

VELE AL TERZO | L

Immergiamoci nel vibrante mondo delle vele tradizionali! Con i colori vivaci delle terre, disegniamo e dipingiamo su tela le vele di una barca storica, scoprendo i segreti nascosti dietro i simboli e i colori che le adornano. Anche i più piccoli (scuola dell'infanzia) potranno colorare la loro vela con appositi colori da stoffa e scoprire i simboli più usati come il *moccolo* e la *tovaglia*.

PAVIMENTI ALLA ROMANA | L

Sapevi che gli antichi romani amavano i pavimenti decorati e colorati? Scopriamo insieme l'arte dei mosaici romani e trasformiamoci in "tessellarius", gli artigiani specializzati in questa tecnica. Realizziamo un mosaico con tessere nere e bianche, proprio come quelli che decoravano terme, mercati, templi e case dell'antica Roma.

LO SCIENZIATO DEL MARE | L

Sei pronto a trasformarti in un vero biologo marino? Esploriamo insieme la *Sezione naturalistica* del museo per scoprire gli organismi che popolano il nostro mare, dai piccoli molluschi fino al grande pesce luna. Raccoglieremo indizi su forme, colori e caratteristiche degli organismi marini, per poi realizzare il proprio taccuino da scienziato, da personalizzare e riempire con osservazioni, disegni e annotazioni come veri ricercatori!



Primaria e secondaria I grado

UN PORTO CHE FA STORIA | L

Scopriamo la storia del Porto Canale di Cesenatico, un luogo che nei secoli ha accolto personaggi straordinari. Iniziamo con Leonardo da Vinci, che ridisegnò il Porto Canale dall'alto della rocca malatestiana. Esploriamo la sua scrittura in codice e costruiamo uno dei suoi geniali marchingegni ispirandoci ai suoi disegni. Riviviamo poi l'epica avventura di Garibaldi, che salpò da Cesenatico con 13 imbarcazioni alla volta di Venezia, creando e decorando un bragozzo per ricordare quella memorabile notte.

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

OCCHI DI CIDIA | L

Lasciatevi affascinare dal trabaccolo Cidia e dai suoi occhi magici che scrutavano l'orizzonte per proteggere l'equipaggio! Costruiamo insieme una barchetta d'argilla con vela al terzo, decorata con magnetici occhi di prua.

A CASA DI MARINO MORETTI | L

Visitiamo la casa di Marino Moretti e leggiamo una sua poesia riflettendo sui sentimenti che esprime. Creiamo insieme una nuvola di parole ispirata ai suoi scritti, riflettendo su come gli oggetti della nostra quotidianità raccontano la nostra storia, proprio come quelli dello studio del poeta raccontano la sua.

Secondaria I grado

IN UNA GOCCIA D'ACQUA | L

Una semplice goccia d'acqua marina può nascondere un intero universo! Esploriamo al microscopio il mondo invisibile che si agita al suo interno: minuscoli organismi dalle forme sorprendenti, che scopriremo grazie a schede di riconoscimento e spirito di osservazione. Ciascun partecipante potrà creare la propria "goccia di mare" da portare con sé, come ricordo di un mondo affascinante racchiuso nell'infinitamente piccolo.

ANTICHI SAPERI MARINARI: L'ARTE DI ORIENTARSI E FARE I NODI | L

Come ci si orientava in mare prima dell'era digitale? E saresti in grado di fissare le cime delle vele e delle reti? Esamineremo una vera carta nautica, per capire come leggere simboli, coordinate e rotte, e costruiremo insieme una bussola artigianale o un astrolabio per metterci nei panni di veri navigatori. Proseguiremo con l'arte dei nodi marini, imparando a realizzare quelli più utili e usati a bordo: dal parlato al nodo piano ogni partecipante porterà con sé un piccolo vademecum illustrato dei nodi, un prezioso aiuto per ricordare tecniche e significati di un sapere antico che ancora oggi ci insegna manualità, precisione e spirito pratico.



Info, costi e prenotazioni
tel 0547 79205

infomusei@comune.cesenatico.fc.it
www.amaparco.it/museomarineriacesenatico

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per un minimo di 15 partecipanti e un massimo di 35 per le visite guidate e 25 per i laboratori (per gruppi con meno di 15 partecipanti, contattare la segreteria del museo).



Comune di Cesenatico



FORTEZZA DI CASTROCARO

CASTROCARO TERME E TERRA DEL SOLE (FC)

La Fortezza di Castrocaro è uno dei più antichi esempi di architettura fortificata medievale in Romagna, risalente all'XI secolo. Situata su uno sperone roccioso, domina il paese sottostante e offre un panorama suggestivo sulla valle del Montone. Il complesso comprende la Rocca, il Girone e gli Arsenali Medicei, che rappresentano un connubio unico tra **architettura militare** e paesaggio naturale. All'interno si trova il Museo Storico del Castello e della Città, con armi, arredi e maioliche **medievali e rinascimentali**.

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Gamification
- Cooperative learning

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA GUIDATA ALLA FORTEZZA | V

1 ora e 30 minuti • € 6

VISITA GUIDATA INTEGRATA

FORTEZZA - PALAZZO PRETORIO | V

mezza giornata • € 10

Infanzia e primaria classi I e II

IL MIO SCUDO MAGICO | L ★

Ogni piccolo partecipante ha la possibilità di creare il proprio scudo magico usando materiali semplici come cartone, colori, foglie e pietre, e personalizzarlo in modo creativo aggiungendo simboli e colori che rappresentano il loro incantesimo.

2 ore • € 7

IL SEGRETO DELLA PORTA DI PIETRA | L ★

Lettura animata e interattiva ambientata nella fortezza, seguita da un laboratorio per creare una porta magica personale con un segreto nascosto.

mezza giornata • € 9

Primaria

STENDARDI IN MARCIA | L ★

Laboratorio creativo per realizzare il proprio stendardo personale con cartone, pannolenci e simboli fantastici. A fine attività, parata e "giuramento del cavaliere".

2 ore • € 7

IL TORNEO DEI MAGHI | G ★

Divise in squadre, le classi si sfidano in un torneo tra maghi! Una serie di prove creative e ludiche, per affrontare una piccola "battaglia magica" in cui difendersi usando il loro scudo magico. Ogni squadra accumula punti in base alle sfide superate, e il torneo termina con una premiazione simbolica.

mezza giornata • € 11

*Primaria classi III, IV e V
e secondaria I grado*

IL GUARDIANO DELLA FORTEZZA | G ★

Un antico manoscritto è stato ritrovato nella fortezza: parla di un "guardiano della notte", colui che proteggeva la struttura durante gli assedi, lasciando segnali e simboli nascosti nei muri e nei cortili. La classe è chiamata a raccogliere gli indizi e a decifrare il suo messaggio.

mezza giornata • € 11

Secondaria I grado

IL CODICE DEL CAVALIERE | G ★

Escape game nella fortezza: ragazze e ragazzi devono decifrare simboli e messaggi segreti per ricostruire il codice d'onore dei cavalieri medievali.

2 ore • € 10



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Possibilità di abbinare le attività della Fortezza a quelle di Palazzo Pretorio.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in fortezza, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 334 2895541
atlantidecastrocaro@gmail.com



VISITARE
EMILIA
ROMAGNA



PALAZZO PRETORIO E MUSEO DELL'UOMO E DELL'AMBIENTE TERRA DEL SOLE (FC)

Il Palazzo Pretorio di Terra del Sole, edificato nel XVI secolo, è un classico esempio di architettura rinascimentale e fu sede del Commissario Granduca e del Tribunale civile e penale della Romagna Toscana. Oggi ospita il Museo dell'Uomo e dell'Ambiente, che si articola su 25 sale con due percorsi: uno storico-architettonico, che illustra l'origine e lo sviluppo della **città fortezza**, e uno etno-antropologico, che ricostruisce la **vita quotidiana delle comunità locali fino agli anni '40 del Novecento**.

Metodologie prevalenti:

- Cooperative learning
- Didattica laboratoriale
- Gamification

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | G Gamification



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA GUIDATA A PALAZZO PRETORIO | V

1 ora e 30 minuti • € 6

VISITA GUIDATA INTEGRATA PALAZZO PRETORIO - FORTEZZA DI CASTROCARO | V

mezza giornata • € 10

Infanzia

GLI AMICI DEL SOLE | L ★

Laboratorio creativo ispirato alla simbologia della città ideale: bambine e bambini realizzano un mandala del sole con materiali naturali e di riciclo.
2 ore • € 7

Infanzia e primaria classi I e II

TRAME DI VITA - IL TESSITORE | L ★

Ogni bambina e bambino intreccia fili colorati su un telaio realizzato a mano per raccontare una storia simbolica.
2 ore • € 7

Primaria e secondaria I grado

COSTRUISCI LA TUA CITTÀ IDEALE | L ★

In squadre, bambine e bambini progettano e costruiscono una città rinascimentale con materiali semplici, riflettendo su armonia, funzionalità e spazi pubblici. Presentazione finale dei modelli.
2 ore • € 7

CACCIA AL TESORO - I SEGRETI DELLA CITTÀ IDEALE | G ★

Gioco a squadre tra palazzo e borgo: enigmi e indizi svelano i principi urbanistici della città ideale. Obiettivo: completare la mappa e vincere il premio.
2 ore • € 7

LA MAGIA DEL RUGGINE | L ★

Laboratorio artigianale di stampa a ruggine: studentesse e studenti realizzano motivi decorativi su stoffa ispirandosi alla tradizione romagnola.
2 ore • € 7

MISSIONE TERRA DEL SOLE | G ★

Adventure game urbano: i partecipanti, divisi in ruoli, affrontano prove di osservazione, orientamento e strategia per difendere la città ideale.
2 ore • € 8



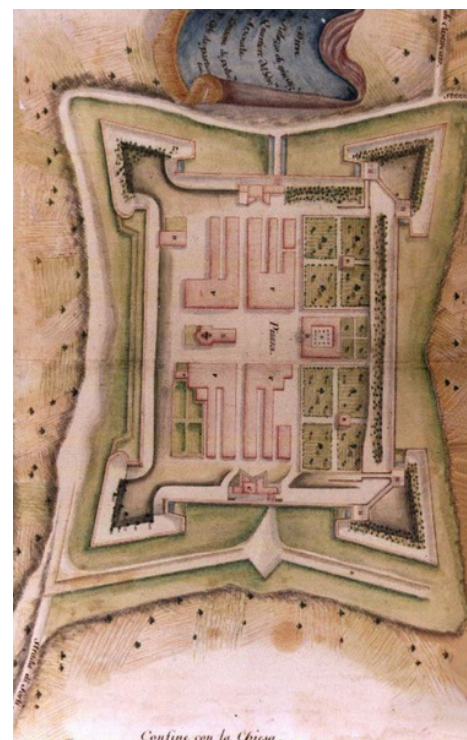
INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Possibilità di abbinare le attività di Palazzo Pretorio a quelle della Fortezza di Castrocaro.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o a Palazzo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 334 2895541
atlantidecastrocaro@gmail.com



VISIT **EMILIA**
ROMAGNA



MUSEI DELLA CITTÀ DI BELLARIA-IGEA MARINA

BELLARIA • IGEA MARINA (RN)

Una rete di luoghi di cultura per un viaggio nella storia e nelle tradizioni del territorio del Comune di Bellaria-Igea Marina. I Musei della Città uniscono cinque realtà: la Casa Rossa e Casa Finotti, che custodiscono le memorie dello scrittore Alfredo Panzini; la Torre Saracena, un tempo baluardo difensivo della costa e oggi Museo delle Conchiglie; il Museo della Radio d'epoca; il Museo NOI che racconta il recente passato. In questi spazi la classe scopre la **storia culturale, sociale e marinairesca del territorio** attraverso oggetti, ambienti e laboratori creativi, archeologici e narrativi, con un forte legame al concetto di **identità locale**.

Metodologie prevalenti:

- Didattica espressiva e narrativa
- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio



PROPOSTE DIDATTICHE

CASA ROSSA

Primaria

UNA COSA ALATA | V ★

È il 1903. Alfredo Panzini parte da Milano in bicicletta diretto a Bellaria, alla sua amata Casa Rossa sul mare Adriatico. Nel tragitto incontra personaggi, riflessioni letterarie, paesaggi, contrattempi e ispirazioni che diventeranno racconti. Un avventuroso gioco da tavolo per aiutarlo a giungere a destinazione!
1 ora • € 5

GEOGRAFIE LETTERARIE | V ★

Ispirata dalla mostra *Una cosa alata*, la classe elabora una "mappa narrativa" per raccontare il viaggio in bicicletta di Panzini. Fatti, luoghi e persone tornano a scandire le tappe battute dal "cavallo d'acciaio" mentre storie brevi dedicate alla Romagna prendono vita con la fantasia!
1 ora • € 5

Primaria e secondaria I grado

ALFREDO E LA CASA ROSSA | V

Visita alla casa museo, epicentro della vita culturale del territorio anche per il passaggio di letterati e artisti come Moretti, Serra, De Pisis. Un viaggio tra le "vecchie cose" che trovano tra le antiche sale "pace ed asilo" per riscoprire "e palàz" e Bellaria attraverso lo sguardo di Panzini. L'esperienza termina a Casa Finotti dove ammirare l'esposizione *Una cosa alata*.
1 ora • € 5



NELLE CASE DI POETI E SCRITTORI | V

Visita guidata tra le antiche sale della Casa Rossa, un tempo epicentro estivo della vita culturale del territorio, sulle tracce di Alfredo Panzini. Si prosegue a San Mauro Pascoli con la visita alla casa natale del poeta, con l'ausilio di schermi interattivi, cimeli di famiglia e documenti d'archivio.

mezza giornata • € 10

SPECCHIO DELLE MEMORIE | L ★

Nell'Ottocento nasce la fotografia e il mondo si rivela con un nuovo sguardo. Le storie visive che si depositano in archivio sono tante e preziose! Dopo un'introduzione, la classe è coinvolta in sfide e tornei di foto-puzzle. Memory e ricostruzioni a tempo delle immagini d'archivio sono attività-gioco che avvicinano la classe all'universo Panzini.
2 ore • € 6

CACCIA LETTERARIA | L

Una divertente caccia al tesoro per imparare a conoscere Panzini e la sua Romagna. Attraverso enigmi, prove e attività di gruppo, i partecipanti possono approfondire la loro conoscenza dello scrittore e il suo legame con Bellaria.
1 ora e 30 minuti • € 6

DIZIONARIO MODERNO | L

Laboratorio dedicato alle parole, per scoprire alcuni dei divertenti lemmi che Alfredo Panzini inserì nel suo Dizionario Moderno. Un gioco di società per approfondire la nostra lingua divertendoci!
1 ora e 30 minuti • € 6

SELFIE D'AUTORE | L

Laboratorio creativo sulla pittura. Ispirati dalla passione di Clelia Gabrielli-Panzini per la pittura e la ritrattistica, bambine e bambini scoprono l'importanza di conoscersi e rappresentarsi con la materia pittorica.
1 ora e 30 minuti • € 6



TORRE SARACENA

Infanzia e primaria classi I e II

LE VELE DI BELLARIA | L

Le famiglie di pescatori decoravano le vele delle proprie barche con colori terrosi e forme particolari. Durante il laboratorio viaggiamo alla scoperta delle antiche tradizioni marinare e delle famiglie di Bellaria Igea Marina.

2 ore • € 6

Primaria classi III, IV e V

IL TESORO PERDUTO | L

Un pirata è naufragato al largo delle coste bellariesi perdendo il suo tesoro ricco di oggetti rari provenienti da tutto il mondo. I piccoli partecipanti devono aiutare il pirata a recuperare tutti i suoi oggetti pregiati ma per farlo devono superare ardue prove. Una caccia al tesoro nel parco della Torre che accompagna alla scoperta della Torre e della sua storia.

1 ora • € 5

Primaria classi III, IV, V e secondaria I grado

SEGUENDO LA ROTTA | V L

Visita guidata al Museo e laboratorio a scelta tra: l'ecosistema marino con osservazione al microscopio di una goccia di acqua; aMARE Bellaria educazione all'ambiente marino per un mondo plastic free.

1 ora e 30 minuti • € 6

MUSEO NOI

Primaria e secondaria I grado

GIOVANI ARCHEOLOGI CRESCONO | L

Cosa c'è di più affascinante di scavare nella terra e ritrovare pezzi del nostro passato? Riproduciamo lo scavo archeologico come archeologi professionisti, studiamo i reperti e immergiamo le mani nella storia!

2 ore • € 6

HAI MAI LETTO UN REPERTO? | L

Quante cose si trovano sotto terra! Pezzi di terracotta, monete, gioielli, ossa! Ma come si leggono i reperti? Laboratorio dedicato all'archeologia e all'analisi degli oggetti per scoprire cosa possono insegnarci i reperti sulla loro e sulla nostra storia.

2 ore • € 6

MOSAICISTA PER UN GIORNO | L

Tra le tessere policrome e i decori geometrici dei mosaici conservati al Museo NOI si celano storie e significati nascosti. Dopo una breve introduzione al mosaico, al taglio e agli strumenti del mestiere, i partecipanti creano la propria colorata composizione.

2 ore • € 6

MUSEO DELLA RADIO

Infanzia e primaria classi I e II

CHE RADIO ASCOLTI? | V

Dimmi che radio ascolti e ti dirò chi sei! Un viaggio per riscoprire un oggetto ormai dimenticato. Dopo aver osservato le raffinate decorazioni di questi oggetti magici, i partecipanti realizzano le loro radio personali con decorazioni stravaganti e uniche.

2 ore • € 6

Secondaria I grado

RADIO BELLARIA | L

Laboratorio dedicato alla riscoperta del mezzo di comunicazione di massa più importante del Novecento: la radio. Ragazze e ragazzi si immergono nel mondo delle radiotrasmissioni alla scoperta dell'ultima frontiera della radio: il podcast.

2 ore • € 6

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 10
intera giornata: visita + 2 lab € 14
- Chiedi un preventivo per attività in classe o ai musei, gite con i genitori o feste di fine anno.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
didatticabellaria@atlantide.net
www.amaparco.it/museibellaria



ROCCA MALATESTIANA DI VERUCCHIO

VIA ROCCA 1 • VERUCCHIO (RN)

Situata in posizione panoramica sulla Valmarecchia, la Rocca Malatestiana è un esempio significativo di architettura fortificata medievale. Sede storica della dinastia dei Malatesta, oggi accoglie attività educative che permettono di esplorare la **vita quotidiana nel Medioevo**, i **simboli araldici**, la **narrazione storica** e la **cultura cavalleresca**, attraverso visite animate, laboratori e giochi storici interattivi.

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | VS Visita spettacolo | G Gamification | D Drammatizzazione | I Itinerario | E Escursione

PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

ALLA CORTE DEI MALATESTA | V

Visita guidata alla Rocca, luogo di difesa, per conoscere la stirpe dei Signori di Verucchio. La storia della famiglia Malatesta e le fasi costruttive che hanno portato all'attuale Rocca del Sasso.

1 ora e 30 minuti • € 6

INCONTRI A CORTE | VS ★

Visita guidata alla Rocca in compagnia di un nobile della stirpe dei Malatesta.

1 ora e 30 minuti • € 7

Infanzia e primaria classi I e II

C'ERA UNA VOLTA | V L

Una lettura interattiva e animata nell'affascinante Rocca Malatestiana alla scoperta delle avventure di Sigismondo. A seguire un mini laboratorio sui protagonisti della storia.

2 ore • € 7

SENZA LUCE | V L

Esperienza esplorativa nella Rocca alla sola luce delle lanterne, alla scoperta di leggende e storie legate al Medioevo. Al termine un mini laboratorio dedicato a un personaggio di queste leggende.

2 ore • € 7

GIOSTRE E CAVALIERI | V L

Attività dedicata ai tornei medievali. Divisi in squadre, bambine e bambini vestono i panni di coraggiosi cavalieri e superano prove ispirate alle giostre medievali.

2 ore • € 7

Primaria e secondaria I grado

LANTERNE IN FORTEZZA | L ★

I partecipanti realizzano la propria lanterna personalizzata, da portare con sé in un'affascinante visita alla Rocca Malatestiana al buio. Tra luci soffuse e ombre suggestive, esploriamo gli ambienti del castello alla scoperta di storie, personaggi e curiosità legate al Medioevo e alla famiglia Malatesta.

mezza giornata • € 11

IL MIO STEMMA ARALDICO | L

Laboratorio dedicato allo stemma araldico che racchiude la storia di ogni casata nobiliare, per conoscere gli stemmi di famiglia e realizzare il proprio.

1 ora e 30 minuti • € 7

LO SPEZIALE DEL CASTELLO | L ★

Un laboratorio ispirato agli antichi erbari dei monasteri e dei castelli, in cui ogni bambina e bambino realizza il proprio erbario personale. Attraverso l'osservazione guidata di piante, foglie e fiori (di spezie e erbe aromatiche), i partecipanti imparano a riconoscerne le caratteristiche principali e a documentarle come piccoli studiosi medievali.

2 ore • € 7

LA CUCINA NEL MEDIOEVO | L

Laboratorio di archeo-cucina per sperimentare alcune ricette medievali. La classe, divisa in gruppi, si cimenta nella traduzione e nella realizzazione di alcune ricette dell'epoca.

2 ore • € 7



ABITARE NEL MEDIOEVO | D

Drammatizzazione in costume dedicata agli usi e ai costumi nel Medioevo per interpretare alcune figure importanti dell'epoca. Dame, feudatari, cavalieri e personaggi legati alla storia della Rocca prendono vita in una rappresentazione creata da ragazze e ragazzi.
mezza giornata • € 11

CACCIA AL TESORO: L'ALBERO GENEALOGICO | V L

La famiglia Malatesta è, per la storia e nella storia, una delle più importanti del territorio e il suo capostipite Malatesta da Verucchio pare essere nato proprio qui. Una mappa conduce la classe in una caccia al tesoro fatta di indizi disseminati nel castello per svelare i segreti della famiglia Malatesta.
mezza giornata • € 11

VITA DI CORTE | D

Itinerario nel Medioevo. Al mattino drammatizzazione teatrale per rivivere alcuni episodi di vita dell'epoca, al pomeriggio visita guidata alla Rocca e caccia al tesoro.
giornata intera • € 18

ITINERARIO TRA GRADARA VERUCCHIO | I GALEOTTO FU IL LIBRO E CHI LO SCRISSE

Dante Alighieri e i Malatesta all'interno delle due roccaforti che hanno visto svolgersi il dramma amoroso più noto della storia, narrato da Dante nel Canto V della Divina Commedia: l'amore tra Paolo e Francesca.

Mattino | Rocca di Gradara

PECCATI DELLA LINGUA

Attività ludica itinerante

Il borgo si trasforma nel labirintico Canto V in cui è facile smarrirsi, attratti dai seducenti usi della lingua, dai tranelli letterari e da strani personaggi che intralciano il cammino.

Pomeriggio | Rocca di Verucchio

Visita guidata e caccia al tesoro alla scoperta della famiglia Malatesta e del suo albero genealogico.

giornata intera • € 18



INCONTRI IMPOSSIBILI

Video incontri in **diretta** di 45 minuti con grandi personaggi della storia, dell'arte e della letteratura. La classe può interagire con il personaggio con domande e riflessioni in diretta, per scoprire curiosità e segreti della sua vita. Fai vivere alla tua classe un tuffo nel passato!

Chi puoi incontrare?

Letteratura: Dante Alighieri, Giovanni Pascoli, l'Innominato, Robin Hood

Le grandi donne: Marie Curie, Cleopatra, Caterina Sforza

Storia: Homo Sapiens, Tutankhamon, Ulisse, Cesare, Marco Polo, Leonardo Da Vinci

45 minuti online • € 90 a classe

INFO 335 1209933

atlantide@atlantide.net



Secondaria I grado

CACCIA AI MALATESTA | E

Trekking game dal Borgo alla Rocca a caccia di indizi e alla scoperta dei personaggi che hanno animato la Valmarecchia e il Medioevo italiano, la famiglia Malatesta.

mezza giornata • € 11

INFO UTILI PER IL DOCENTE

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Visita guidata a Rocca + Museo Archeologico di Verucchio € 10
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in Rocca, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280

roccaverucchio@atlantide.net

www.amaparco.it/roccaverucchio



Comune di Verucchio

VISIT **EMILIA**
ROMAGNA



MUSEO ARCHEOLOGICO DI VERUCCHIO

VIA SANT'AGOSTINO 14 • VERUCCHIO (RN)

Il museo offre un'immersione affascinante nella **civiltà villanoviana** attraverso oggetti unici e ben conservati. I percorsi didattici uniscono archeologia sperimentale e attività manipolative, stimolando osservazione, curiosità storica e confronto tra epoche.

Metodologie prevalenti:

- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale
- Didattica spettacolarizzata



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio | D Drammatizzazione | E Escursione | G Gamification

PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

NOBILI GUERRIERI | V

Visita guidata alla scoperta del museo, in cui viene illustrata la civiltà villanoviana, particolarmente significativa per Verucchio. Attraverso l'osservazione di oggetti tratti dalla cultura materiale, la classe si cala nella realtà di nobili guerrieri, artigiani e tessitrici.

1 ora e 30 minuti • € 6

ATTORNO AL TRONO | V

Visita guidata in compagnia di uno dei notabili personaggi villanoviani di Verucchio.

1 ora e 30 minuti • € 6

Infanzia e primaria classi I e II

ARCHEOFIABE AL MUSEO | V L

Visita con racconto animato e mini-laboratorio sperimentale a scelta tra: *Ceramiche Villanoviane* manipolazione dell'argilla con cui bambine e bambini imparano a sviluppare motricità, vivere emozioni piacevoli e danno vita a un piccolo oggetto ceramico;

Tessere e decori, laboratorio dedicato al mosaico. Bambine e bambini creano una tavola con materiali naturali, riproducendo decori e oggetti delle collezioni museali.

1 ora e 30 minuti • € 6

Primaria e secondaria I grado

LA TESSITURA | L

Laboratorio su tessitura e ciclo di produzione dei tessuti, basato sugli appositi strumenti che i partecipanti possono osservare tra i reperti del museo. Usando piccoli prototipi di telaio, studentesse e studenti realizzano un manufatto da conservare.

1 ora e 30 minuti • € 7

LO SCAVO ARCHEOLOGICO | L

Laboratorio di simulazione di uno scavo archeologico. Studentesse e studenti, divisi in squadre e muniti di strumenti del mestiere, devono scoprire reperti nascosti nei vari strati di terra e analizzarli con la scheda stratigrafica.

1 ora e 30 minuti • € 7

LA LAVORAZIONE DEI METALLI | L

Un laboratorio per creare una placca a sbalzo. La classe è invitata a riflettere su decorazioni e tecniche, partendo dall'osservazione di reperti in cui si nota una pregiata lavorazione dei metalli.

1 ora e 30 minuti • € 7

FORME D'ARGILLA | L

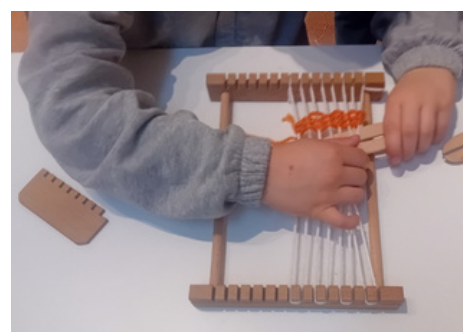
Un'attività pratica per avvicinare alle tecniche ceramiche del passato attraverso la manipolazione dell'argilla. I partecipanti realizzano un piccolo manufatto ispirato agli oggetti della cultura villanoviana, scoprendo forme, decorazioni e gesti antichi.

1 ora e 30 minuti • € 7

NATURALMENTE MOSAICO | L

Una delle più celebri decorazioni dell'antichità. Ci cimentiamo nell'arte del mosaico utilizzando materiali naturali come tessere musive, comprendendone usi e tipologie.

1 ora e 30 minuti • € 7



ARCHEOTREKKING | V E

Passeggiata archeologica alla scoperta delle quattro necropoli villanoviane e della casa etrusca di Verucchio: sulle tracce che la Prima Età del Ferro ha lasciato su tutto il territorio.

La giornata termina con la visita guidata al Museo Archeologico.

mezza giornata • € 11

LA VIA DELL'AMBRA | D

Laboratorio di drammatizzazione teatrale. La classe entra in scena, rappresentando alcuni episodi di vita quotidiana di epoca villanoviana, calandosi nei panni di antichi guerrieri, artigiani, tessitrici e commercianti di Verucchio.

mezza giornata • € 11

MEMORY GAME | G

Un laboratorio ludico che unisce archeologia, memoria e spirito di osservazione. Memory game con carte ispirate ai ritrovamenti conservati al museo e caccia al reperto con scheda per la catalogazione.

1 ora e 30 minuti • € 6

RIEVOCAZIONI VILLANOVIANE

A VERUCCHIO | D

Itinerario dedicato alla civiltà villanoviana. Al mattino drammatizzazione teatrale per rivivere episodi di età antica, al pomeriggio visita guidata e laboratorio di archeologia sperimentale a scelta tra: lavorazione dei metalli e tessitura.

giornata intera • € 18

IL TESORO DEL GUERRIERO | G

Solo per compleanni

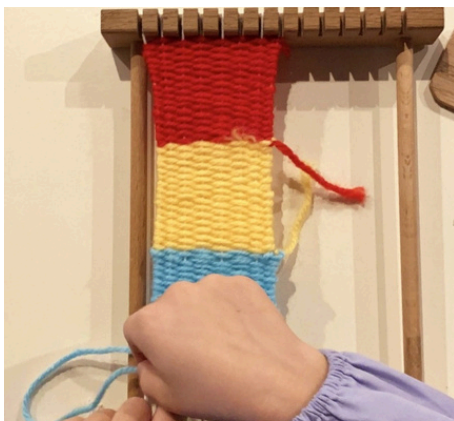
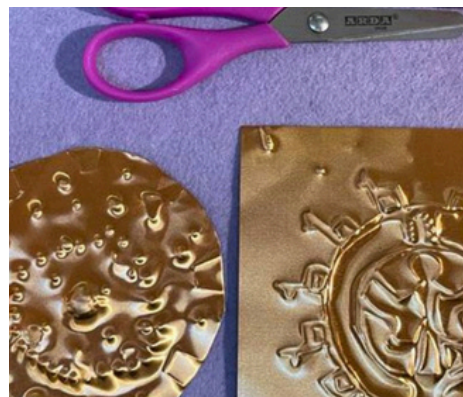
Caccia al tesoro negli spazi museali. I partecipanti devono affrontare prove e risolvere enigmi per trovare il tesoro del guerriero villanoviano.

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili:
mezza giornata: visita + 1 lab € 11
intera giornata: visita + 2 lab € 16
- Visita guidata a Rocca + Museo Archeologico di Verucchio € 10
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280

archeologicoverucchio@atlantide.net
www.museoarcheologicoverucchio.it



Comune di Verucchio

VISIT **EMILIA**
ROMAGNA

INCONTRI IMPOSSIBILI

VIAGGI NEL TEMPO

Video incontri in diretta di 45 minuti con grandi personaggi della storia, dell'arte, della letteratura, della scienza e della mitologia.

Non un semplice approfondimento, ma un vero e proprio viaggio nel tempo, un collegamento in diretta che parte dalla classe e arriva alla scoperta dell'America, al Medioevo, alla Preistoria.

La classe può interagire con il personaggio per scoprirne i segreti e con la possibilità di interagire, facendo domande in diretta.

Fai vivere alla tua classe un tuffo nel passato!



LA DIDATTICA A DISTANZA

INCONTRI IMPOSSIBILI

Come sarebbe incontrare Dante Alighieri, e sentir decantare dalla sua bocca alcuni passi della Divina Commedia? E poter chiedere direttamente a Leonardo Da Vinci a cosa pensava quando ha inventato la macchina volante?

Con *Incontri Impossibili* vogliamo far incontrare studentesse e studenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado con **personaggi famosi del passato, grandi esploratori, scienziati**, figure che hanno caratterizzato la storia del nostro Paese, ma anche con qualche personaggio fantastico protagonista di grandi opere della letteratura internazionale.

Chi puoi incontrare?

Letteratura

Dante Alighieri

L'amore, l'amicizia e le grandi passioni che hanno ispirato il sommo poeta narrate dalle sue stesse labbra. Ragazze e ragazzi hanno la possibilità di ascoltare da Dante in persona il racconto di alcuni degli episodi più significativi che lo hanno portato alla creazione del suo capolavoro: la Divina Commedia

Giovanni Pascoli

La concezione intima e sentimentale che emerge dal fanciullino narrata attraverso le esperienze personali di 'Zvani in persona.

L'Innominato

"Di costui non possiamo dare né il cognome, né il nome, né un titolo", scrive Alessandro Manzoni nel XIX capitolo de I promessi Sposi nel 1800. Ma oggi sarà possibile per la classe incontrarlo!

Robin Hood

Direttamente dalla foresta di Sherwood incontro con il nobile arciero che rubava ai ricchi per dare ai poveri.

Storia

Homo Sapiens

Duecentomila anni fa l'Homo sapiens ha iniziato il viaggio che lo ha portato a colonizzare l'intero pianeta e a convivere con altre specie umane. Come sarà parlare con lui?

Tutankhamon

Il più giovane dei faraoni racconta l'antico Egitto e cosa significa essere un bambino a capo di un intero popolo.

Ulisse

Incontro con uno dei personaggi più noti della mitologia greca reso immortale dai versi di Omero.

Cesare

Incontro con Giulio Cesare, stratega geniale, grande statista, uomo di lettere colto e raffinato.

Marco Polo

L'autore de Il Milione racconta il suo viaggio in Oriente.

Leonardo Da Vinci

Uomo d'ingegno e talento universale, rappresentante dello spirito del Rinascimento, considerato uno dei più grandi geni dell'umanità.

Le grandi donne

Marie Curie

Maria Salomea Skłodowska, più conosciuta come Marie Curie, è stata una chimica e fisica polacca naturalizzata francese.

Cleopatra

Donna forte e indipendente, ultima sovrana della dinastia tolemaica.

Caterina Sforza

Incontro con una delle signore più discusse del Rinascimento italiano: La Leonessa delle Romagne!



INFO UTILI

- Le attività si svolgono online attraverso piattaforme digitali di videocall quali Meet, Zoom o altre in uso da parte delle scuole.
- La durata del video incontro è di 45 minuti.
- Il costo a classe per video incontro è di € 90.
- Se prenoti 10 o più incontri ricevi uno sconto speciale!
- Chiedi un preventivo per attività diverse da quelle proposte.
- Attività prenotabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 335 1209933
atlantide@atlantide.net