



AmaParco
Scopri. Esplora. Ama.

ESPLORA

LE PROPOSTE DIDATTICHE NEL CIRCUITO AMAPARCO

per le scuole secondarie di II grado



In Emilia-Romagna e Marche, in
oltre 30 parchi e musei, sui temi:

- **NATURA**
- **CULTURA**

AmaParco: scegli il tuo viaggio didattico in Emilia-Romagna

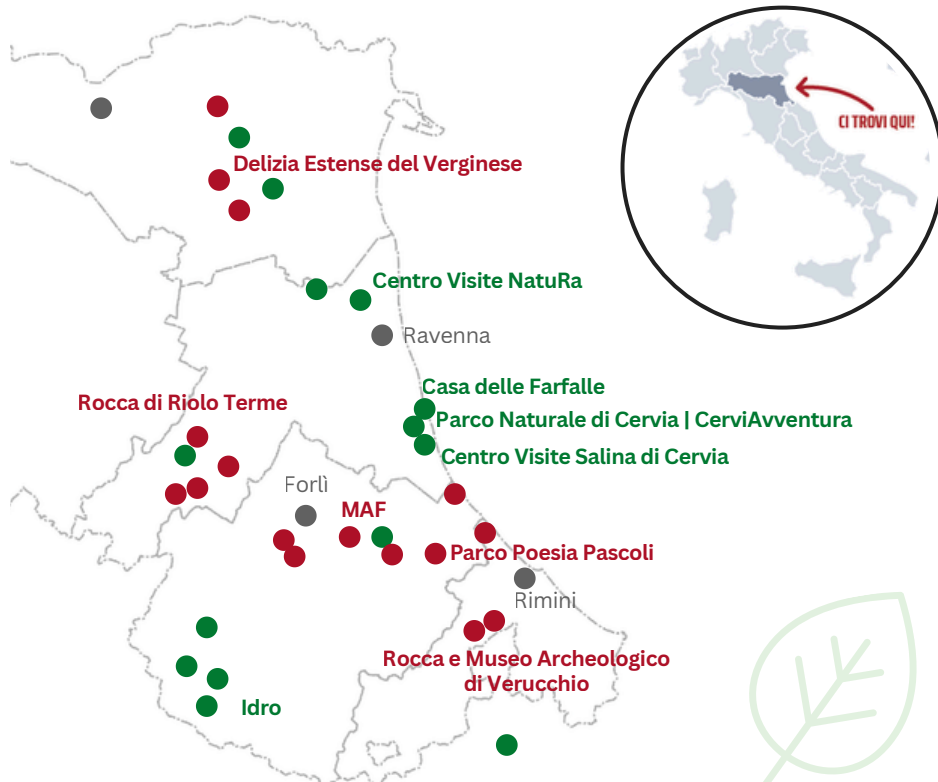
Un circuito di **oltre 30 parchi, musei, rocche, centri visita e aree naturalistiche in Emilia-Romagna** e Marche, dove ogni uscita diventa un'esperienza di scoperta.

Le classi possono esplorare ambienti naturali, incontrare la storia, osservare da vicino la biodiversità, sperimentare attività scientifiche, vivere percorsi outdoor e avvicinarsi al territorio in modo attivo e coinvolgente.

Per quest'anno scolastico le proposte sono organizzate in **4 cataloghi** pensati per rendere la scelta più semplice: dalle attività **KIDS** al catalogo **SCOPRI**, con tanti percorsi per infanzia, primaria e secondaria di I grado, fino a **ESPLORA**, con gli approfondimenti per la secondaria di II grado e al catalogo speciale **A TUTTO SPORT**, novità 2026!

**CENTRI VISITA DI PARCHI
PARCHI TEMATICI
PARCHI AVVENTURA
ECOMUSEI
GIARDINI**

**ROCCH E CASTELLI
CASE DI POETI
MUSEI ARCHEOLOGICI
MUSEI
PINACOTECHE**



**Un circuito diffuso,
tante occasioni di
scoperta!**

provincia di Ferrara (FE)

- DELIZIA ESTENSE DEL VERGINESE
- VILLA MENSA
- ECOMUSEO DI ARGENTA
- VALLETTE DI OSELLATO
- ANSE VALLIVE DI PORTO BACINO DI BANDO
- IL MULINO DEL PO

provincia di Ravenna (RA)

- CASA DELLE FARFALLE
- PARCO NATURALE DI CERVIA
- CERVI AVVENTURA
- CENTRO VISITE SALINA DI CERVIA
- CASA MONTI
- CENTRO VISITE NATURA
- BOSCOFORTE
- ROCCA DI RIOLO
- GIARDINO DELLE ERBE
- PINACOTECA COMUNALE DI FAENZA
- ROCCA MANFREDIANA DI BRISIGHELLA
- MUSEO "UGONIA" DI BRISIGHELLA

provincia di Forlì-Cesena (FC)

- IL SENTIERO DEGLI GNOMI
- IDRO ECOMUSEO DELLE ACQUE DI RIDRACOLI
- CENTRI VISITA PARCO NAZ. FORESTE CASENTINESI
- GIARDINO BOTANICO DI VALBONELLA
- MAF MUSEO ARCHEOLOGICO DI FORLIMPOPOLI
- ROCCA MALATESTIANA DI CESENA
- MUSEO DELL'ECOLOGIA DI CESENA
- MUSEO DELLA MARINERIA DI CESENATICO
- PARCO POESIA PASCOLI

provincia di Rimini (RN)

- ROCCA MALATESTIANA DI VERUCCHIO
- MUSEO ARCHEOLOGICO DI VERUCCHIO
- PINACOTECA DI VERUCCHIO
- MUSEI DELLA CITTÀ DI BELLARIA-IGEA MARINA

provincia di Bologna (BO)

- ISTITUTO ERBORISTICO VILLA ANGELICA

provincia di Pesaro Urbino (PU)

- IL BOSCO DELLE FATE

INFO UTILI

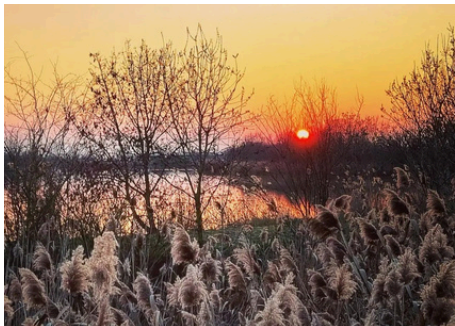
- Per facilitare la ricerca, di seguito le proposte didattiche sono divise nelle macroaree **NATURA e CULTURA**. Per ogni area si trovano in ordine di provincia.
- Per ogni parco o museo si trovano i contatti per chiedere informazioni o prenotare le attività.



VALLETTE DI OSTELLATO

OSTELLATO (FE)

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.



vallette di ostellato



AmaParco
Scienze Educazione Ambiente

ANSE VALLIVE DI PORTO BACINO DI BANDO

PORTOMAGGIORE (FE)

PARCO
DEL DELTA
DEL PO

L'oasi delle Anse Vallive è un ambiente protetto nel cuore del Parco del Delta del Po. Qui la classe può 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 coniugano scoperta, creatività e cittadinanza ecologica.



Competenze chiave

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa ed imprenditorialità
- Competenze scientifiche

Metodologie prevalenti

- Outdoor education
- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica laboratoriale

Legenda simboli

L Laboratorio | **E** Escursione

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

VALLETTE DI OSTELLATO

L'UOMO E LA BIOSFERA | E

Il programma Mab Unesco e le Riserve di Biosfera in Italia e nello specifico il Delta del Po. Un percorso sul campo per comprendere i concetti base inerenti allo sviluppo sostenibile e all'importanza della conservazione unita alla sostenibilità dell'ecosistema e del territorio.

mezza giornata • € 10

GUIDA AMBIENTALE PER UN GIORNO | E

Come si gestisce un'oasi? Cosa fa una Guida Ambientale Escursionistica? Un percorso di conoscenza delle attività economiche e turistiche e delle figure professionali che ruotano intorno a un'oasi naturalistica.

giornata intera • € 16



ANSE VALLIVE DI PORTO BACINO DI BANDO

I BIOINDICATORI | L

Introduzione all'utilizzo degli organismi viventi come indicatori della qualità dell'ambiente. Campionamento di sedimenti all'interno dell'oasi e calcolo di un indice biotico sulla base dei campioni raccolti.

mezza giornata • € 10



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezze/interi giornate o percorsi didattici di più giorni.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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

Anse Vallive di Porto
tel 335 236673
ansevallivediporto@atlantide.net
www.amaparco.it/ansevallivediporto



Comune di
Portomaggiore



RICHIEDI IL PREVENTIVO

per costruire
percorsi residenziali
di più giorni
soggiornando sul territorio
in collaborazione con l'agenzia
viaggi Giratlantide

Per informazioni
0544 965801
giratlantide@giratlantide.net

Il Parco offre un'ampia varietà di ambienti naturali protetti, ideali per esperienze didattiche all'aperto e opportunità di esplorazione, 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 Ponte Alberete. A partire da Sant'Alberto, sede dello storico museo NatuRa attualmente in ristrutturazione, la disponibilità di oltre 100 biciclette consente un'agevole e sostenibile escursione alle Valli di Comacchio, una vera esperienza immersiva in natura. Per le classi è possibile organizzare uscite di una giornata intera, utilizzando 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.

Competenze chiave

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenze sociali e civiche
- Imparare ad imparare
- Consapevolezza e espressioni culturali
- Senso di iniziativa e imprenditorialità
- Competenze matematiche-scientifiche e tecnologiche

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education



Legenda simboli

L Laboratorio | **E** Escursione |  Anche in lingua inglese

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

BOSCOFORTE TRA TERRA E CIELO | **E**

Straordinaria escursione immersiva all'interno di una delle perle del Delta del Po: uno scrigno di biodiversità da visitare in punta di piedi, per osservare, nel silenzio delle valli, animali e piante altrove introvabili. Guidati da un esperto di ornitologia, con l'ausilio di binocoli e schede didattiche, vengono trattati argomenti quali il riconoscimento dei tratti diagnostici delle specie rare, l'etologia, la nidificazione, la migrazione.
2 ore • € 10

ACCADUEO | **L E**

La ricerca di indicatori chimico-fisici attraverso prelievi di campioni di acqua utilizzando un kit scientifico per il monitoraggio della qualità delle acque. Studio e interpretazione dei dati raccolti (salinità, Ph, temperatura, Cod) che possono essere poi rielaborati in classe. Si può scegliere di svolgere l'attività nei siti: Valli di Comacchio, Ponte Alberete, Pineta San Vitale, Pialassa della Baiona.
3 ore • € 10

NEI DINTORNI DI RAVENNA | **E**

Escursione a piedi con il supporto di binocolo individuale, cannocchiale, giochi a squadre con iPad e attività scientifiche in campo. È possibile scegliere tra: Ponte Alberete, Pineta San Vitale, Penisola di Boscoforte.
mezza giornata • € 10

ALLA SCOPERTA DEI FENICOTTERI | **E**

Partendo in bici dal Centro Visite si arriva nella porzione sud delle Valli di Comacchio. Un'esperienza divertente e formativa di condivisione. Bicyclette e binocoli per tutti i partecipanti.
mezza giornata • € 15

ORIENTEERING IN PINETA SAN VITALE | **V L E**

Mettiamo alla prova le nostre capacità di orientamento tramite questa esperienza di team building in Pineta. Dotati di mappe, bussola e voglia di esplorare, cerchiamo insieme le lanterne disposte dentro la Pineta. L'attività è preceduta da un breve modulo didattico a tema cartografico e topografico.
mezza giornata • € 10

LE QUERCE DI DANTE | **V L E**

Il tema della natura in Dante e il rapporto tra il poeta e la Pineta di Classe richiamata nel canto XXVIII del Purgatorio. Escursione nel percorso "le Querce di Dante" all'interno della Pineta di Classe, dotata anche di servizi e spazi utili per pranzo al sacco.
mezza giornata • € 10

BICICLETTA + CANOA TRA CIGNI E FENICOTTERI | **E**

Esploriamo la zona umida a nord di Ravenna da un punto di vista innovativo che permetta a ragazze e ragazzi di imparare facendo sport. L'attività prevede un'escursione in bici nella Pineta San Vitale e un'esperienza in canoa nella Zona Protetta chiamata Pialassa Baiona. La classe apprende nozioni di birdwatching e informazioni sul fragile equilibrio dell'ecosistema vallivo e boschivo.
mezza giornata • € 30



DOVE LA TERRA INCONTRA IL MARE | **V L E**

Da Cà Vecchia, nella Pineta San Vitale, si va alla scoperta di diversi ambienti: pineta, valli di acqua dolce e salmastra, spiaggia.

Mattina: formazione sul Delta del Po e passeggiata in Pineta per riconoscere le principali specie botaniche. Nella Pialassa della Baiona prelievo di campioni e analisi micro e macroscopica di invertebrati, birdwatching con schede di riconoscimento e binocoli.

Pomeriggio: tra la duna e la spiaggia di Casal Borsetti alla scoperta delle fasce vegetazionali. Attività a gruppi sul riconoscimento delle piante della duna.
giornata intera • € 18



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezze/intere giornate o percorsi didattici di più giorni.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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

La Salina di Cervia, porta sud del Parco Regionale del Delta del Po, è un ecosistema unico, perfetto per introdurre i concetti di ambiente estremo, biodiversità, cicli naturali e sostenibilità. Le attività proposte permettono l'osservazione dell'avifauna, la scoperta della produzione tradizionale del "sale dolce" e l'esplorazione di una zona umida di rilevanza internazionale.

Competenze chiave

- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica
- Imparare a imparare
- Competenza personale, sociale
- Competenza in materia di cittadinanza

Metodologie prevalenti

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



Legenda simboli

L Laboratorio | **E** Escursione

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

PASSEGGIATA IN OASI | E

Itinerario naturalistico alla scoperta dell'ecosistema della Salina di Cervia per l'identificazione di piante e animali. È possibile abbinare la visita guidata presso lo stabilimento di produzione del sale o a MUSA, museo dell'antica civiltà salinara.

1 ora e 30 minuti (passeggiata) • € 7
3 ore (passeggiata + stabilimento) • € 12

ESCURSIONE IN BARCA ELETTRICA | E

Percorso naturalistico lungo le vie d'acqua della Salina di Cervia fra sale, storia e natura. È possibile abbinare la visita guidata presso lo stabilimento di produzione del sale o a MUSA, museo dell'antica civiltà salinara.

2 ore (escursione) • € 11,50
3 ore (escursione + stabilimento o MUSA) • € 14

SALINA SOTTO LE STELLE | E

Serata dedicata all'osservazione delle stelle, guidata da un esperto astrofisico. L'importanza delle stelle per l'orientamento in mare e per le migrazioni.

3 ore • € 14

L'ECOMUSEO DEL SALE E DEL MARE | E

Percorso guidato alla scoperta dell'identità di Cervia, tra il mare e la salina: storie e persone legate a luoghi e cultura della città.

3 ore • € 12

IN CANOA LUNGO LE VIE D'ACQUA | E

Dal canale immissario della salina fino ai margini del grande bacino produttivo, attraversando la fitta vegetazione della pineta di Milano Marittima, per scoprire le caratteristiche ambientali e conoscere la fauna della Salina di Cervia.

mezza giornata • € 23

LA PRODUZIONE DEL SALE | L E

Notizie storiche legate all'importanza del sale per la città di Cervia. Tecniche di produzione del sale e dimostrazione del ciclo evaporitico. Visita alla Camillone, antica salina a conduzione artigianale e presso lo stabilimento di produzione.

mezza giornata • € 12

ESTREMO INTERESSE | L E

L'ambiente della salina, le specie animali e vegetali. Uscita in campo per imparare a riconoscere le piante tipiche della salina con il supporto di tablet. Raccolta di campioni e successiva analisi e osservazione macro e microscopica dei principali adattamenti della flora e degli organismi che vivono nelle vasche della salina.

mezza giornata • € 12



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le attività sono abbinabili per formare mezze/giornate o percorsi didattici di più giorni.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa

tel 0544 973040
salinadicervia@atlantide.net
www.amaparco.it/salinadicervia



Puoi abbinare alle nostre attività un ingresso o un laboratorio didattico a Mirabilandia! Chiamaci per info 0544 995671



RICHIEDI IL PREVENTIVO

per costruire percorsi residenziali di più giorni soggiornando sul territorio in collaborazione con l'agenzia viaggi Giratlantide

Per informazioni
0544 965801
giratlantide@giratlantide.net

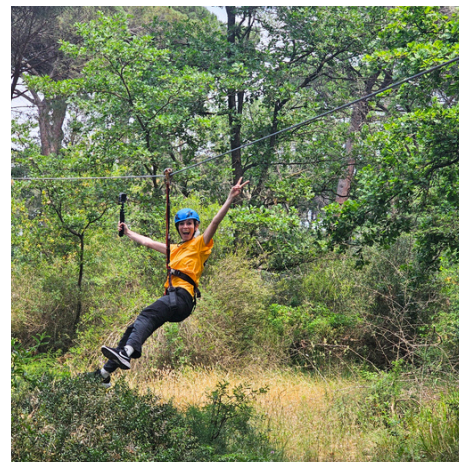
Parco avventura situato all'intero del Parco Naturale di Cervia, area protetta di 32 ettari immersa nella millenaria pineta, ideale per attività didattiche all'aperto. Il parco avventura offre percorsi sospesi tra gli alberi, adatti a diverse fasce d'età, per stimolare capacità motorie, coraggio e socializzazione. 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.

Competenze chiave

- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica
- Imparare a imparare
- Competenza personale, sociale
- Competenza in materia di cittadinanza

Metodologie prevalenti

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Cooperative learning



Legenda simboli

E Escursione

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

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 le altre persone.
3 ore • € 13

NOTTURNA TRA I PINI | E

Attività serale per provare il brivido della notte tra i pini e mettersi alla prova in un contesto insolito: indossate le lampade da minatore, i percorsi sugli alberi garantiscono una serata a base di adrenalina!
3 ore • € 18

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Sconto € 2 se abbinati nel pomeriggio attività alla Casa delle Farfalle.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al parco diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0544 995671
parconaturale@atlantide.net
www.amaparco.it/cerviavventura



Puoi abbinare alle nostre attività un ingresso o un laboratorio didattico a Mirabilandia! Chiamaci per info 0544 995671

RICHIEDI IL PREVENTIVO

per costruire percorsi residenziali di più giorni soggiornando sul territorio in collaborazione con l'agenzia viaggi Giralantide

Per informazioni
0544 965801
giralantide@giralantide.net

Parco tematico immersivo dedicato alla biodiversità, dove le studentesse e gli studenti possono vivere un'esperienza diretta di osservazione scientifica. La grande serra tropicale ospita farfalle esotiche provenienti da diversi ecosistemi del mondo, mentre la serra autoctona permette di approfondire le specie locali e i loro cicli vitali. Il percorso si completa con la Casa degli Insetti e con un giardino esterno ricco di ambienti botanici e spazi interattivi.

Competenze chiave

Competenza multilinguistica
Competenza matematica
Imparare a imparare
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Competenza in materia di cittadinanza

Metodologie prevalenti

- Didattica laboratoriale
- Apprendimento cooperativo
- Inquiry Based Learning
- Problem Based Learning



Legenda simboli

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

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

BUTTERFLIES AND OTHERS INSECTS | V 🇬🇧

Visita alla serra delle farfalle tropicali dove osservare da vicino centinaia di farfalle in volo e studiarne il processo della metamorfosi attraverso tutti gli stadi di vita, dall'uovo all'insetto adulto. A seguire visita a casa degli insetti per conoscere meglio il mondo degli invertebrati, i loro adattamenti ai vari ambienti e le loro abitudini.
mezza giornata • € 12

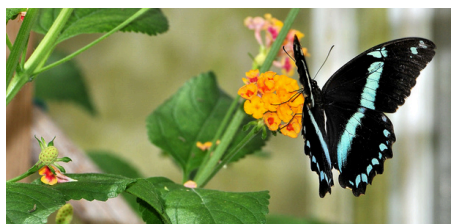
ALLEATI O COMPETITORI | V

In futuro gli insetti saranno nostri alleati o competitori? Potranno essere in grado di risolvere i problemi alimentari o di inquinamento? Saranno antagonisti che consumeranno risorse importanti per l'uomo? Partendo dagli insetti presenti a Casa delle Farfalle, con osservazioni e indagini, cerchiamo di far luce su aspetti sempre più importanti nel rapporto uomo-insetto.
mezza giornata • € 12



ALLA RICERCA DEL BLU | V L ★

Il blu è uno dei colori più rari in natura, e proprio per questo affascina da sempre scienziati e naturalisti. Nelle farfalle, però, questo colore compare in modi sorprendenti. Durante la visita alla serra tropicale, e attraverso osservazioni in laboratorio, con microscopi ed esperimenti mirati, esploriamo insieme i segreti di questo colore così sfuggente. Le ragazze e i ragazzi possono analizzare da vicino le ali, scoprire come nasce il blu e comprendere perché la natura lo utilizza con tanta parsimonia. Un'esperienza che unisce biologia, fisica e curiosità scientifica.
mezza giornata • € 12



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Sconto € 2 se abbinati nel pomeriggio attività al Parco Naturale di Cervia.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o a Casa delle Farfalle diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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



Puoi abbinare alle nostre attività un ingresso o un laboratorio didattico a Mirabilandia! Chiamaci per info 0544 995671



RICHIEDI IL PREVENTIVO per costruire percorsi residenziali di più giorni soggiornando sul territorio in collaborazione con l'agenzia viaggi Giratlantide. Per informazioni 0544 965801 giratlantide@giratlantide.net



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, il 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.

Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio

E Escursione | D Didattica spettacolarizzata

Competenze chiave

- Metodologie scientifiche e osservazione del contesto naturale
- Cittadinanza attiva e sostenibilità ambientale
- Competenze personali, sociali e capacità di collaborazione
- Consapevolezza ed espressione culturale

Metodologie prevalenti

- Didattica laboratoriale
- Outdoor education
- Cooperative learning



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

IL GIARDINO DELLE ERBE | V

Visita guidata al giardino.

1 ora e 30 min • € 6

ESSENZE | V L

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

3 ore • € 13

ESTRATTI | V L

Visita guidata alle parcelle coltivate, alle aule didattiche e all'olfattoteca. Segue preparazione di estratti di piante, infusi, tinture e oleoliti.

3 ore • € 13

MASTERCHEF IN ERBA | V L

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

4 ore • € 14

LE ERBE OFFICINALI E LE CURE DI CATERINA SFORZA | V L E

Mattino: visita alla Rocca di Riolo accompagnati da Caterina Sforza in persona e laboratorio dedicato ai suoi esperimenti.

Pomeriggio: visita guidata al Giardino alla ricerca delle piante usate da Caterina Sforza e attività pratica.

giornata intera • € 16

CASOLA VALSENIO

INDAGINE AL CARDELLO | D

È sparita la figlia del custode di Casa Oriani... riuscirete a ritrovarla? Visita alla casa museo di Alfredo Oriani a Casola Valsenio e gioco di ruolo per scoprire cosa è successo nella villa e tutti i segreti della casa di uno degli scrittori e poeti più discussi del XX secolo.

mezza giornata • € 11

PARCO REGIONALE DELLA VENA DEL GESSO ROMAGNOLA

TREKKING NEL PARCO | E

mezza giornata • € 12

FOSSILIZZANDO | E V L

Breve escursione nel Parco. La formazione geologica del territorio, le rocce sedimentarie e i fossili del Parco. Laboratorio per realizzare un calco di alcuni fossili nell'argilla.

mezza giornata • € 12

LO SCHELETRO RITROVATO | E V L

Mattino: escursione nel territorio del Parco. Pomeriggio: visita alla Rocca di Riolo, con focus sulla sezione archeologica. Simulazione di scavo attraverso la scienza della stratigrafia.

giornata intera • € 16

BORGHI DI GESSO | E V L

Il legame tra uomo e natura della Vena del Gesso.

Mattino: trekking per scoprire il Parco e l'antico borgo dei Crivellari, costruito sul gesso e con il gesso.

Pomeriggio: escursione nella cava di Monte Tondo.

giornata intera • € 16

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare le attività per formare mezze, intere giornate o percorsi didattici di più giorni, a tariffe agevolate.
- Possibilità di abbinare le attività a quelle della Rocca di Riolo Terme.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa

tel 0546 77450 - 335 1209933

giardinodelleerbe@atlantide.net

www.amaparco.it/giardinodelleerbe



RICHIEDI IL PREVENTIVO

per costruire
percorsi residenziali
di più giorni
soggiornando sul territorio
in collaborazione con l'agenzia
viaggi Giratlantide

Per informazioni
0544 965801
giratlantide@giratlantide.net

Nei pressi della diga di Ridracoli, nel cuore del Parco Nazionale delle Foreste Casentinesi, 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.

Legenda simboli

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

Competenze chiave

- Metodologie scientifiche e osservazione del contesto naturale
- Cittadinanza attiva e sostenibilità ambientale
- Competenze personali, sociali e capacità di collaborazione
- Consapevolezza ed espressione culturale

Metodologie prevalenti

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



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

DOVE L'ACQUA È PROTAGONISTA | V

L'acquedotto di Romagna: il bacino idrografico e la rete di distribuzione. Visita alla diga con approfondimenti su tecnologia e paesaggio.

Per giornata intera: l'inserimento all'interno di un ambiente naturale visto attraverso l'analisi del paesaggio. Visita ai cunicoli interni e all'impianto di potabilizzazione delle acque di Capaccio.
mezza giornata • € 11 | € 13 batt. | € 20 canoa
giornata intera • € 16 | € 18 batt. | € 25 canoa

LA QUALITÀ DELL'ACQUA: I BIOINDICATORI | L

Rilievo di un corso d'acqua, raccolta di macroinvertebrati, osservazione con stereoscopi e identificazione con chiavi dicotomiche, per assegnare al tratto in esame il suo Indice Biotico Esteso (IBE) e classificarne la qualità. Il ruolo trofico degli organismi osservati nella catena alimentare. Si può abbinare la passeggiata al rifugio Cà di Sopra, a piedi o in parte in battello.
giornata intera • € 16 | € 18 in battello

GEOLOGIA A IDRO | L

Il bacino di Ridracoli e la distribuzione dell'acqua con visione di un filmato in 3D. Visita ai poli tematici e agli strumenti di monitoraggio sul coronamento; tecnologia della diga, paesaggio, formazione geologica romagnola. Strumenti di controllo della diga con visita ai cunicoli interni. Laboratorio di riconoscimento di rocce sedimentarie, rilievo stratigrafico con bussole. Si può abbinare la passeggiata al rifugio Cà di Sopra a piedi o in parte in battello.
giornata intera • € 16 | € 18 in battello



VOLONTARI AL GIARDINO BOTANICO | L

Il Giardino Botanico di Valbonella è un museo a cielo aperto in cui trovare gli ambienti vegetali dell'Appennino romagnolo con una ricca collezione di specie, spesso protette e rare, della flora regionale. Riconoscimento delle specie botaniche con le applicazioni caricate su tablet e sistemazione delle staccionate e dei sentieri del Giardino con la supervisione degli operatori.

giornata intera (da marzo a maggio) • € 14

4 PASSI SUL TETTO DELLA ROMAGNA | L E

Partendo dall'abetina di Campigna si arriva ai pascoli della Burraia alla ricerca di suoni e tracce degli animali del Parco. Grazie al progetto Dryades e ai tablet si riconoscono le specie botaniche con chiavi di riconoscimento interattive.
Itinerario: Campigna, Ponticino, Burraia, Monte Falco, Fangacci, Ponticino, Campigna
Difficoltà: E Lunghezza: 12 km
Dislivello: +/- 550 m
giornata intera • € 16

L'AMBIENTE FORESTA | E

Escursione nel bosco per analisi e monitoraggio: riconoscimento di specie arboree e arbustive anche con tablet e chiavi di riconoscimento interattive (Dryades), esecuzione di un rilievo fito-sociologico e dendrometrico, analisi di campagna del suolo. Elaborazione dei dati raccolti e considerazioni sulla struttura del bosco, le successioni vegetali e il concetto di climax.
giornata intera • € 16 | € 18 in battello

LA QUALITÀ DELL'ARIA IN FORESTA | L E 🇬🇧

Escursione in battello fino alla zattera del Comignolo. Da qui si prosegue con un breve trekking fino alla Foresta della Lama. Durante il tragitto attività di cartografia e orientamento con la bussola. Pomeriggio dedicato al rilievo dei licheni come bioindicatori dell'aria con l'utilizzo di tablet e chiavi di riconoscimento interattive.
giornata intera • € 18

UN TALENTO... FUORICLASSE | S ★

Proposta outdoor che unisce l'attività in natura come l'escursionismo ad attività su ruote e/o in acqua. La classe affronta percorsi insieme a Guide Ambientali Escursionistiche imparando alcuni concetti dell'escursionismo e con la possibilità di abbinare attività a pedalata assistita o in canoa per sviluppare resistenza e coordinazione, al seguito di esperti istruttori. Le attività proposte hanno l'obiettivo di coinvolgere ragazze e ragazzi in momenti di confronto, socializzazione e sviluppo dell'autonomia personale promuovendo un'abitudine all'attività sportiva, a uno stile di vita sano, al rispetto delle regole di comportamento sportivo e sociale e alla consapevolezza ecologica sul territorio che contribuiscono alla formazione della persona. Al termine viene proposta una scheda di autovalutazione. Si può effettuare il Percorso in più giorni soggiornando in strutture in autogestione che completano l'esperienza.

giornata intera • € 16 solo escursioni a piedi, € 18 con battello, € 25 con canoa, € 26 con e-bike

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 su sicurezza stradale e meccanica della bicicletta.

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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

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.

Competenze chiave

- Competenze scientifiche e tecnologiche
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

Metodologie prevalenti:

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



Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

GLI AMBIENTI NATURALI DEL SAVIO | V

Una visita guidata per ripercorrere i principali habitat che caratterizzano il percorso del fiume Savio, dalla sua fonte alla foce. Osserviamo da vicino le specie animali che abitano il nostro territorio e impariamo a riconoscere rettili, avifauna e mammiferi.

mezza giornata • € 9

UN PIANETA CHE CAMBIA | V L

Dopo una visita guidata ai diversi ambienti del museo approfondiamo temi sempre più attuali come il surriscaldamento del pianeta, il cambiamento climatico e il problema dell'inquinamento da plastiche. Elaboriamo insieme, attraverso momenti di confronto come i World Café e i dibattiti, buone pratiche e azioni quotidiane per prenderci cura del nostro pianeta.

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 diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445

museoecologiacesena@atlantide.net

www.amaparco.it/museoecologiacesena



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 sepolcro 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.

Legenda simboli

V Visita guidata | **L** Laboratorio
D Drammatizzazione

Competenze chiave

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare ad imparare
- Competenze civiche e sociali
- Senso di iniziativa
- Consapevolezza ed espressioni culturali
- Competenze tecnologiche e digitali

Metodologie prevalenti:

- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

MORS INMATURA | V

Visita tematizzata al Museo Archeologico, a scelta tra: i riti della sepoltura; la simbologia funeraria e i miti; il ritratto nell'arte romana; l'epigrafia.

2 ore • € 7

CIAK SI GIRA! | L D

Laboratorio teatrale che vede ragazze e ragazzi trasformarsi in registi, sceneggiatori, costumisti, attori e scenografi. Seguendo due tracce mettono in scena la loro storia e la filmano, creando un personale "corto storico". Si può abbinare la visita guidata tematica sul Rinascimento con approfondimento sul sistema delle Delizie, la loro funzione politica e i legami con il territorio circostante.

mezza giornata • € 11

DONNE D'ESTE | V L D

24 giugno 1519. Muore Lucrezia Borgia, donna emblematica del Rinascimento italiano, moglie del Duca Alfonso I d'Este. Le succederà Laura Dianti, proprietaria del Verginese: due donne molto diverse che hanno segnato la storia di Ferrara. Attraverso una drammatizzazione, studentesse e studenti mettono a confronto le due figure femminili, il personaggio storico e il personaggio tramandato dalla tradizione.

giornata intera • € 16



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o alla Delizia diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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

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.

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
E Escursione

Competenze chiave

- Imparare ad imparare
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa ed imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressioni culturali

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

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: analizzare e reinterpretare con diverso stile artistico il paesaggio di uno dei quadri esposti.

2 ore • € 7

BIOWATCHING: SCOPRIAMO LA BIODIVERSITÀ | E

Escursione guidata in Valle, accompagnati da una guida ambientale, alla scoperta della biodiversità vegetale e animale nelle Valli di Argenta.

2 ore • € 7

WWW: LA RETE INTERNET DELLE PIANTE | E

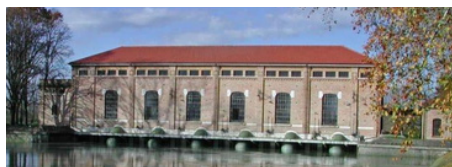
Wood Wide Web: le piante parlano tra loro! Escursione guidata a piedi in Valle, accompagnati da una guida ambientale, per scoprire le connessioni che creano tra loro alberi e piante tramite segnali biochimici.

2 ore • € 7

SAN GIORGIO: STORIA DI UNA PIEVE MEDIEVALE | V L ★

Storia dell'evoluzione della Pieve di San Giorgio attraverso le fonti: visita guidata esterna 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. A seguire, gioco a quiz a squadre sulle tematiche affrontate.

2 ore • € 7



CACCIA AI DETTAGLI | V 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, alla ricerca dei dettagli nascosti. Un gioco d'osservazione che svela l'arte sotto una nuova luce.

2 ore • € 7

PELEGRINO, PEREGRINANDO... CHE META VAI CERCANDO | L

Passeggiata storico-naturalistica lungo il tratto della Via Romea Germanica inserito nel territorio per parlare di storie di pellegrini, pellegrinaggi e lunghi viaggi, seguita da un gioco ludico-didattico: gioco dell'oca del pellegrino.

mezza giornata • € 14



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 diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

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



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.

Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio

G Gamification | UK Anche in lingua inglese

Competenze chiave

- Consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza

Metodologie prevalenti

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



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

ALLA CORTE DI CATERINA | V UK

Visita sensoriale e interattiva, con Caterina Sforza, per scoprire le gesta, il mito e la leggenda di una donna che ha fatto la storia nel periodo rinascimentale.

1 ora e 30 minuti • € 6

TRAME DI CORTE | L UK

Chi ha ucciso la Signora del Castello? Visita alla rocca con attenzione alla vita e alle gesta di Caterina Sforza.

A seguire gioco di ruolo per scoprire i segreti e le trame di corte che hanno portato alla morte di Caterina. Ragazze e ragazzi ricevono una scheda personaggio e un abito di scena e, interpretando nobili dell'epoca, membri della guarnigione militare o parenti di Caterina, devono scoprire assassino e movente.

mezza giornata • € 11

FUGA DAL CASTELLO | G

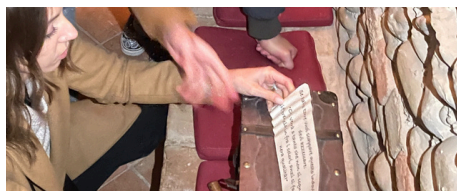
Escape Room per un'uscita di classe unica. Un modo divertente ed eccitante per sviluppare le capacità di problem solving e di pensiero critico. Riuscirete a risolvere tutti gli enigmi e a trovare la chiave per uscire entro un'ora di tempo?

mezza giornata • € 11

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 di entrare nella misteriosa sala del pozzo della rocca.

mezza giornata • € 11



IL DIRETTORE SONO IO! | V L

Presentazione di alcuni mestieri legati al museo, quali direttrice, direttore, curatrice, curatore, operatrice e operatore museale: mansioni, responsabilità e importanza dei ruoli. Visita guidata organizzata da ragazze e ragazzi nei panni dell'operatore o operatrice museale e progettazione di una presentazione turistica o culturale per promuovere la rocca e le sue attività.

giornata intera • € 18



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le proposte sono abbinabili per formare intere giornate con tariffe agevolate o percorsi didattici di più giorni.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in rocca diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili su MEPA.

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



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.

Competenze chiave

- Competenza storica e di lingua
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, senso di iniziativa
- Competenza in materia di cittadinanza
- Partecipazione e collaborazione

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Gamification
- Cooperative learning



Legenda simboli

V Visita guidata | L Laboratorio
I Itinerario

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

VISITA GUIDATA ALLA ROCCA MALATESTIANA | V

Un'emozionante visita guidata che porta studentesse e studenti a esplorare la Rocca. In compagnia di una guida esperta, ne scoprono la storia, l'importanza strategica e culturale, e ascoltano affascinanti storie sui Malatesta. Durante il percorso, si scoprono i camminamenti e il Maschio, immergendosi nella vita medievale.
Metodologia: Cooperative Learning, Apprendimento Attivo
Obiettivi: Conoscere la storia della Rocca, Sviluppare capacità comunicative, Stimolare curiosità, Promuovere l'interazione sociale
1 ora e 30 minuti • € 6

DIBATTITO STORICO: LA CESENA DI MALATESTA NOVELLO | L

Un'attività di debate ispirata agli eventi storici legati a Malatesta Novello. Studentesse e studenti, in due squadre, devono argomentare in favore o contro una serie di decisioni storiche prese durante il periodo rinascimentale.
Metodologia: Oxford Style Debate, Peer Tutoring
Obiettivi: Sviluppare capacità di argomentazione, pensiero critico e competenze di ricerca
2 ore • € 8

PROGETTARE LA CITTÀ | V L

Partendo dalle difese progettate da Leonardo da Vinci, ragazze e ragazzi, dopo una visita guidata, sono chiamati a riprogettare la città di Cesena, sulla base delle strutture militari e architettoniche, dei cambiamenti climatici e delle attuali esigenze di servizi della città. La classe deve ripensare e riprogettare la città e elaborare un piano innovativo, presentando soluzioni pratiche e visionarie per un futuro sostenibile e armonioso.
Metodologia: Tinkering, Cooperative Learning
Obiettivi: Sviluppare competenze progettuali, analitiche e collaborative
mezza giornata • € 10



INFO UTILI

- Le proposte sono abbinabili in percorsi di mezza e intera giornata.
- Attività per minimo 15 partecipanti.
- In Rocca è possibile pranzare prenotando il menù studenti.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445
didattica@roccacesena.it



ITINERARI DIDATTICI

LEONARDO E LA ROMAGNA: UN PERCORSO TRA STORIA E INNOVAZIONE | I

In questa giornata, i partecipanti intraprendono un affascinante viaggio tra storia e innovazione, esplorando i legami di Leonardo da Vinci con due località emblematiche della Romagna: Cesena e Cesenatico. La mattina, ragazze e ragazzi iniziano la loro avventura alla Rocca Malatestiana di Cesena, dove possono ammirare l'architettura rinascimentale e scoprire storie affascinanti della signoria dei Malatesta attraverso un tour guidato. Per rendere l'esperienza ancora più coinvolgente, partecipano inoltre a un'attività pratica, ispirata ai progetti di Leonardo, stimolando la loro creatività. Nel pomeriggio, si spostano a Cesenatico, con una visita al Museo della Marineria. Qui, esplorano l'arte della navigazione e i progetti marittimi di Leonardo, avvicinandosi al suo genio innovativo. La giornata culmina con una passeggiata lungo il Porto Canale, dove studentesse e studenti scoprono il progetto realizzato da Leonardo nel 1502.

Metodologie: Drammatizzazione, Gamification, Peer Tutoring
Obiettivi: Stimolare creatività, Promuovere collaborazione, Sviluppare competenze pratiche, Approfondire la cultura rinascimentale, Incoraggiare apprendimento attivo
intera giornata • su preventivo

CESENA: VIAGGIO NEL TEMPO TRA STORIA E CULTURA | I

In questa giornata, i partecipanti intraprendono un affascinante viaggio tra storia e cultura, visitando due luoghi emblematici di Cesena: la Rocca Malatestiana e la Biblioteca Malatestiana. La mattina, ragazze e ragazzi esplorano la maestosa rocca, scoprendo la sua architettura e le storie della famiglia Malatesta attraverso un tour guidato e un'attività pratica di debate (*Dibattito Storico: La Cesena di Malatesta Novello*). Nel pomeriggio, si spostano nella Biblioteca Malatestiana, dove possono avvicinarsi alla cultura del Rinascimento, osservando manoscritti storici e partecipando a un laboratorio di scrittura medievale. Questo percorso immersivo offre alla classe l'opportunità di comprendere come la storia e la cultura si intrecciano nel contesto medievale e rinascimentale.
Metodologie: Drammatizzazione, Gamification, Peer Tutoring
Obiettivi: Stimolare creatività, Promuovere collaborazione, Sviluppare competenze teatrali, Approfondire la cultura medievale, Incoraggiare apprendimento attivo
intera giornata • € 18

VIAGGIO NEL TEMPO TRA STORIA E NATURA A CESENA | I

Un affascinante viaggio tra storia e natura, visitando in una giornata la Rocca Malatestiana e il Museo di Ecologia. Durante la mattinata, ragazze e ragazzi esplorano la maestosa rocca, scoprendo la sua architettura e il legame con il paesaggio circostante attraverso un tour guidato e un'attività pratica di creazione di mappe botaniche. Nel pomeriggio, al Museo di Ecologia, apprendono l'importanza della biodiversità e partecipano a un laboratorio per creare un progetto di "giardino sostenibile". Questo percorso immersivo offre un'opportunità unica per comprendere come storia e natura si intrecciano nel contesto locale.
Metodologie: Drammatizzazione, Gamification, Peer Tutoring
Obiettivi: Stimolare creatività, Promuovere collaborazione, Approfondire la cultura medievale e l'ecologia, Incoraggiare un apprendimento attivo e consapevole
intera giornata • € 18

CESENA SVELATA: TREKKING NELLA STORIA | I

In questa giornata, i partecipanti intraprendono un affascinante viaggio tra storia, urbanistica e natura, visitando la Rocca Malatestiana e partecipando a un trekking game nel centro di Cesena. Iniziano con l'attività "Dal Colle al Piano", esplorando l'evoluzione dell'urbanistica di Cesena attraverso una visita guidata alla rocca, seguita da un'esperienza interattiva nel cuore della città. L'itinerario didattico è un'opportunità unica per comprendere il legame tra storia, architettura e ambiente.
Metodologie: Apprendimento Attivo, Osservazione Diretta, Cooperative Learning
Obiettivi: Comprendere l'evoluzione urbanistica di Cesena, Sviluppare abilità di osservazione critica, Analizzare il rapporto tra architettura e ambiente, Promuovere il lavoro di gruppo
intera giornata • € 18

INFO UTILI PER IL DOCENTE

- Attività per minimo 15 partecipanti.
- In Rocca è possibile pranzare prenotando il menù studenti.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445
didattica@roccacesena.it



VISIT EMILIA
ROMAGNA



Il Museo Archeologico di Forlimpopoli, ospitato all'interno della Rocca Ordelaffa, 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.

Competenze chiave

- Comunicare nella madrelingua
- Competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturali

Metodologie prevalenti:

- Didattica laboratoriale
- Didattica spettacolarizzata
- Cooperative learning



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
G Gamification

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

DAL REPERTO ALLA STORIA | V ★

Visita guidata al museo, per esplorare la storia di Forlimpopoli dalla Preistoria al Rinascimento, per scoprirne la vocazione antica alla valorizzazione delle sue ricchezze e ammirando reperti unici e molto preziosi.

1 ora • € 6

SGUARDO DAL CAMMINO DI RONDA | V

Visita guidata ai camminamenti della rocca: da questo punto di osservazione privilegiato ragazze e ragazzi scoprono come è nata la Rocca di Forlimpopoli, chi la abitò e come si è giunti alla conformazione attuale. Un viaggio nel passato, per capire come le grandi strutture vengono "vissute" e "ripensate" dopo aver perso il loro scopo primario.

1 ora • € 6

LA NASCITA DELLA RICETTA | L ★

Nella città di Pellegrino Artusi, le ricette sono un patrimonio prezioso! Ma a quando risalgono le prime ricette? Chi le ha scritte, come e perché? La classe, divisa in gruppi, si cimenta nella traduzione facilitata di alcune semplici ricette romane, per poi riflettere insieme sulle differenze e le similitudini fra la cucina antica e quella moderna.

2 ore • € 6



NEL SENATO DI FORUM POPILI | L

Laboratorio di drammatizzazione e "ragionamento". Il senato di Forum Popili, in cui siedono i decurioni, esponenti di spicco della politica cittadina, hanno appena ricevuto una drammatica notizia: il comandante Caio Giulio Cesare, sceso dalla Gallia, sta per oltrepassare il Rubicone con il suo esercito e ha chiesto alla città di essere ospitato. Studentesse e studenti, dopo una prima introduzione, si calano nei panni dei decurioni e, con la tecnica del debate, si confrontano sulla decisione da prendere: schierarsi con Cesare rischiando una rappresaglia da Roma o impedirgli il passaggio e rischiare di farsi un nemico molto potente?

2 ore • € 6

IL MUSEO NEL FUTURO | L

Laboratorio dedicato alla comprensione dei mestieri del museo e della cultura. Dopo un momento introduttivo, ragazze e ragazzi, in squadre, hanno il compito di progettare la gestione del museo, il tipo di attività da proporre, ricordando il concetto di sostenibilità economica e la presenza di bandi regionali, statali ed europei per finanziare i loro progetti più ambiziosi.

mezza giornata • € 11

CULTURA NEXT GEN | L

Laboratorio di cittadinanza attiva, per apprendere come realizzare un progetto culturale sul proprio territorio. Dopo aver scoperto la storia della nascita del museo e i suoi protagonisti, studentesse e studenti sono guidati nei passaggi necessari alla identificazione e realizzazione di un progetto che parta dalla cittadinanza. Vengono toccati i vari momenti cruciali di questo percorso, dalla creazione di un comitato alla stesura di un progetto in tutte le sue componenti, fino alle migliori modalità di interazione con i diversi attori del territorio.

mezza giornata • € 11

INTERVALLO CON DELITTO | V G ★

Dopo una visita guidata al museo, ragazze e ragazzi sono coinvolti in prima persona in un divertente gioco di ruolo con gustosa merenda inclusa, un murder party pensato per unire alla storia il gusto e il divertimento. Scegli fra tre diverse epoche: antica Roma "Convivium Veritatis", Rinascimento "Alla corte degli Zampeschi", primo Novecento "Giallo Artusiano". Il colpevole si nasconde fra i partecipanti... riuscirà a non farsi scoprire?

mezza giornata • € 18 merenda inclusa



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al Maf diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 337 1180314

maf@comune.forlimpopoli.fc.it
www.amaparco.it/maf

Il Parco Poesia Pascoli unisce i luoghi dell'infanzia e della memoria di Giovanni Pascoli: la casa natale del poeta e il Museo Multimediale di Villa Torlonia, un tempo Tenuta Torre, dedicato alle poesie pascoliane. Il Centro di Documentazione e Consultazione del Patrimonio Pascoliano conserva volumi, manoscritti, riviste e quotidiani d'epoca, carteggi e fotografie. www.parcopoesiapascoli.it

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
VS Visita spettacolo | ES Escape
AI Utilizzo di intelligenza artificiale

Competenze chiave

- Potenziamento del pensiero critico
- Lettura attiva e produzione scritta
- Interpretazione delle fonti
- Comprensione del testo letterario

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Didattica ludico-cooperativa

Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE



CASA PASCOLI

VISITA ALLA CASA MUSEO | V

Alla scoperta della casa natale del poeta per conoscere le principali novità biografiche su Pascoli. Tra documenti e fotografie, si delinea il profilo dell'uomo oltre al poeta.

1 ora • € 8

COMMISSARIO G.P. UN CASO APERTO | VS

Un ispettore indaga sul delitto Pascoli, trasportando ragazze e ragazzi in un passato dove incontrano personaggi storici e surreali, tra documenti d'archivio e testimonianze, alla ricerca della verità. La visita spettacolo è abbinata al laboratorio Codice Silenzio. *In collaborazione con Mirko Ciorciari*

2 ore • € 12

VILLA TORLONIA

VISITA AL MUSEO MULTIMEDIALE | V

Alla scoperta della poesia pascoliana attraverso il percorso immersivo poetico, guidati dalle voci recitanti di Luca Ward ed Emanuela Rossi. La visita prosegue nelle sale interattive tematiche del museo.

1 ora • € 8

CODICE SILENZIO | L

A San Mauro di Romagna, la famiglia Pascoli e altri bravi contadini sono minacciati dai complotti di alcuni personaggi. Ogni notte questi si incontrano per cospirare contro di loro, decidendo chi togliere di mezzo! Di giorno i superstiti si riuniscono dibattendosi 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 • € 6

VILLA TORLONIA TRA STORIE INEDITE E POESIA | V

Un percorso dedicato alla scoperta del fascino senza tempo della poesia pascoliana nel Museo Multimediale e delle storie inedite celate dagli affreschi delle sale del Palazzo Nobile.

1 ora • € 9

PROTOCOLLO MYRICA | L ★

Tra i quartieri digitali di Bologna sono disperse parole, si celano imprevisti e sfide, ed enigmi aspettano nell'ombra: percorsi interattivi legati alla vita e all'opera di Giovanni Pascoli. Una poesia perduta ora attende di ritrovare la sua armonia, sospesa in un limbo di versi incompiuti. Alla classe è affidato l'arduo compito di "sbloccare" la città, quartiere dopo quartiere, restituendo voce alla poesia!

1 ora • € 6

PASCOLI ESCAPE | ES ★

Un'antica villa, sale affrescate cariche di mistero e un poeta da riscoprire! Escape Room dedicata alla poesia pascoliana: un'avventura coinvolgente dove ingegno, collaborazione e immaginazione sono la chiave per trovare la via d'uscita. La classe, stanza dopo stanza, è chiamata a risolvere enigmi ispirati ai versi e all'opera di Giovanni Pascoli: parole da ricomporre, immagini da interpretare, indizi nascosti tra suoni e ricordi.

1 ora • € 6

LA MACCHINA DEL TEMPO

Giovanni Pascoli | 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 finalmente al tempo d'oggi siano emersi i colpevoli, il poeta crea con ragazze e ragazzi un dialogo sul contemporaneo. L'esperienza include il percorso poetico del Museo Multimediale.

In collaborazione con Mirko Ciorciari

1 ora e 30 minuti • € 14

ASSAGGI PASCOLIANI, IL GUSTO DELLE EMOZIONI | V L

Visita al Palazzo Nobile di Villa Torlonia e incontro con la gastronomica Carla Brigliadori. Un'esperienza attraverso il gusto per indagare ciò che unisce il poeta alla cucina e rivivere le tradizioni della Romagna. Il percorso comprende l'approfondimento sulle eccellenze gastronomiche della terra natale del poeta.

2 ore • € 12 • minimo 2 classi

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

Il rapporto di 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 pongono domande a Pascoli, conversando con il poeta e scoprendo molti aspetti inediti della sua opera e della sua vita. La classe si trasforma poi in redazione giornalistica imparando a lavorare con le fonti. In gruppi, ragazze e ragazzi elaborano il proprio pezzo fino alla realizzazione della prima pagina.

2 ore • € 10



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al Parco Poesia Pascoli diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili su MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 936070

parcopoesiapascoli@comune.sanmauropascoli.fc.it
www.parcopoesiapascoli.it

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.

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata
L Laboratorio | (X) Accessibile

Competenze chiave

- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di cittadinanza
- Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria (nei laboratori a carattere scientifico e tecnologico)

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica laboratoriale
- Storytelling



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

VISITE GUIDATE

VISITA GUIDATA SEZIONE A TERRA | V (X)

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 • € 4

VISITA GUIDATA ALL'ANTIQUARIUM COMUNALE | V (X)

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 (X)

1 ora e 50 minuti • € 7

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

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 e 30 minuti incluso il focus introduttivo

• € 7 laboratorio • € 10 visita guidata
Sezione a Terra + 1 laboratorio a scelta

LO SCIENZIATO DEL MARE | L

Esploriamo a fondo la *Sezione naturalistica* del museo per studiare la biodiversità marina, indagando ogni singolo taxon. Grazie a schede di riconoscimento e strumenti di ricerca, utilizziamo tecniche avanzate di osservazione e analisi. Valutiamo dimensioni, adattamenti, particolarità e interazioni ecologiche, imparando a identificare specie marine e raccogliere dati scientifici. Questo laboratorio stimola il pensiero critico di ragazze e ragazzi e prepara per studi accademici o carriere nella biologia marina. Alla scoperta dei segreti del mare per diventare esperti del mondo marino!

A CASA DI MARINO MORETTI | L

Visitiamo la casa di Marino Moretti e leggiamo una sua poesia, riflettendo sui sentimenti espressi. Creiamo insieme una nuvola di parole ispirata ai suoi scritti, pensando a come gli oggetti della nostra vita quotidiana raccontano la nostra storia, proprio come quelli nello studio del poeta raccontano la sua.

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

In questo laboratorio esploriamo l'arte della navigazione unendo antiche conoscenze marinare e moderne tecniche scientifiche. Partiamo dalle tradizioni dei pescatori di Cesenatico, scoprendo le tecniche di orientamento e l'importanza dei nodi marinari, strumenti fondamentali per la vita a bordo e ancora oggi indispensabili in molte operazioni quotidiane. Impariamo a realizzare e utilizzare i nodi più comuni, raccogliendo le informazioni in un pratico *namemecum* e riflettendo sul loro ruolo nella sicurezza, nella gestione delle risorse e nella sostenibilità della pesca. Parallelamente approfondiamo i principi di oceanografia che guidano la navigazione moderna: analizziamo una vera carta nautica, decifrando simboli e rotte, osserviamo correnti, maree e fenomeni meteorologici che influenzano la vita in mare. Costruiamo infine una bussola artigianale e impariamo a utilizzarla insieme ad altri strumenti oceanografici per orientarci con precisione. Un viaggio tra tradizione e innovazione, che intreccia cultura marinara e scienza, per comprendere a fondo le competenze necessarie a chi vive e lavora sul mare.

IN UNA GOCCIA D'ACQUA | L

Esploriamo la sorprendente biodiversità contenuta in una singola goccia d'acqua marina. Utilizzando microscopi e schede di riconoscimento, analizziamo da vicino le varie forme di vita presenti, scoprendo organismi invisibili a occhio nudo e imparando a identificarli. Questo laboratorio permette di comprendere l'importanza e la complessità degli ecosistemi marini su scala microscopica.



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).
- Le attività sono possibili anche per più gruppi in contemporanea.

Info, costi e prenotazioni
tel 0547 79205

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



Comune di Cesenatico



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 marinaresca del territorio attraverso oggetti, ambienti e laboratori creativi, archeologici e narrativi, con un forte legame al concetto di identità locale.

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
E Escursione | Possibile anche in classe

Competenze chiave

- Competenza espressiva, artistica e creativa
- Competenza comunicativa e rielaborativa personale
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Metodologie prevalenti:

- Didattica espressiva e narrativa
- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

CASA ROSSA

ALFREDO E LA CASA ROSSA | V

Visita alla casa museo, epicentro estivo della vita culturale del territorio grazie anche al passaggio di importanti letterati e artisti tra cui Moretti, Serra, De Pisis. Un viaggio tra le "vecchie cose" che trovano nelle antiche sale "pace ed asilo" per riscoprire "epalàz" e Bellaria attraverso lo sguardo di Panzini. L'esperienza termina a Casa Finotti dove prosegue la mostra "Una cosa alata".

1 ora • € 6

POESIA ISTANTANEA | L

Laboratorio creativo sulle composizioni poetiche, ottenute con la tecnica del caviardage. Riutilizzando testi e documenti scritti, si dà nuova vita alle parole, scoprendo la bellezza nascosta di testi dimenticati.

1 ora e 30 minuti • € 6

DIZIONARIO MODERNO | L

Laboratorio dedicato alle parole per scoprire alcuni divertenti lemmi che Panzini inserì nel Dizionario Moderno. Un gioco di società per approfondire la nostra lingua, divertendoci!

2 ore • € 6

ARCHIVIO PANZINI

STILE PANZINI | L

Ritagli di giornale, articoli, discorsi commemorativi si affastellano tra le carte dello scrittore. L'occhio curioso di Panzini coglieva in purezza le insidie e i cambiamenti del suo tempo, con un proprio inimitabile stile. Dopo un breve approfondimento, la classe si trasforma in redazione giornalistica imparando a lavorare con le fonti, prendendo confidenza con la struttura della pagina, elaborando la notizia fino alla realizzazione della prima pagina.

2 ore • € 6

MUSEO CASA PASCOLI E CASA ROSSA DI ALFREDO PANZINI

NELLE CASE DI POETI E SCRITTORI | V E

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 • € 12

MUSEO NOI

MOSAICISTA PER UN GIORNO! | L

Tra le tessere policrome e i decori geometrici dei mosaici conservati al Museo NOI, si celano tante storie e significati nascosti. Dopo una breve introduzione al mosaico, al taglio e agli strumenti del mestiere, i partecipanti realizzano la loro colorata composizione, arricchita da un messaggio personale.

2 ore • € 6

HAI MAI LETTO UN REPERTO? | L

Quante cose si trovano sotto terra! Pezzi di terracotta, monete, gioielli, ossa! Ma come si legge un reperto? Laboratorio su archeologia e analisi degli oggetti, per scoprire la storia e cosa possono dirci.

2 ore • € 6

MUSEO DELLA RADIO

RADIO BELLARIA | L

Laboratorio dedicato al mezzo di comunicazione più importante del '900: la radio. La classe si immerge nel mondo delle radiotrasmissioni e realizza un proprio podcast.

2 ore • € 6



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Le proposte sono abbinabili per formare mezze o intere giornate con tariffe agevolate o percorsi didattici di più giorni.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o ai musei diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili su MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa

didatticabellaria@atlantide.net
www.amaparco.it/museibellaria

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.

Legenda simboli

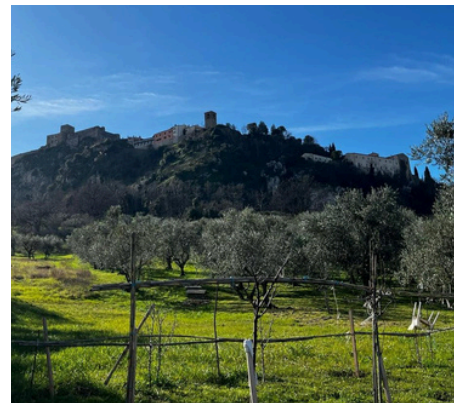
★ Novità | V Visita guidata | E Escursione
G Gamification | I Itinerario

Competenze chiave

- Competenza percettiva, osservativa e di lettura dell'immagine
- Competenza espressiva, artistica e creativa
- Competenza comunicativa e rielaborativa personale

Metodologie prevalenti

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

ALLA CORTE DEI MALATESTA | V

Visita guidata alla Rocca, luogo di difesa, con particolare attenzione alla stirpe dei Signori di Verucchio. Un'esperienza per scoprire la storia dei Malatesta e le fasi costruttive che hanno portato all'attuale struttura della Rocca.

1 ora e 30 minuti • € 6

QUANTE NE SAI?

MEDIEVAL EDITION | G ★

Quiz live a squadre a tema storico. Un'esperienza didattica innovativa e coinvolgente dove ragazze e ragazzi sono chiamati a mettere alla prova le proprie conoscenze affrontando sfide, curiosità e immagini dedicate al mondo Medievale.

1 ora e 30 minuti • € 6

NEL BORGO DEI MALATESTA | E

Trekking game che parte dal borgo di Verucchio e termina con la visita alla Rocca. Nel percorso ragazze e ragazzi, in squadre, svolgono una caccia agli indizi, alla scoperta dei personaggi che hanno animato la Valmarecchia e l'epoca medioevo-rinascimentale italiana, la famiglia Malatesta.

mezza giornata • € 11

PROCESSO ALLA STORIA | G ★

Partendo da fonti antiche e moderne, ragazzi e ragazze si confrontano su temi della storia medievale e rinascimentale ancora sorprendentemente attuali. Un'attività coinvolgente per stimolare curiosità, pensiero critico e capacità di dialogo, che permette di scoprire quanto gli uomini e le donne del passato siano più vicini a noi di quanto immaginiamo.

mezza giornata • € 11

PASSEGGIATA A KM 0 | E ★

Mattina: escursione sul territorio alla scoperta dei prodotti tipici stagionali. **Pomeriggio:** visita a un'azienda agricola del territorio con laboratorio pratico e piccolo assaggio di prodotti.

giornata intera • a partire da € 25

GRADARA | VERUCCHIO

GALEOTTO FU IL LIBRO E CHI LO SCRISSE | I

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

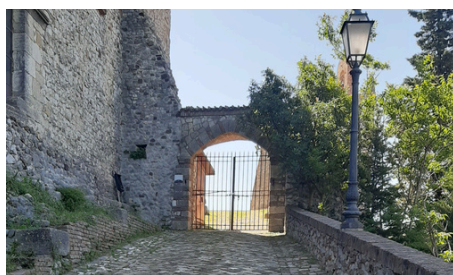
Attività ludica itinerante

Il borgo si trasforma nel labirinto 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



INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare le attività alla Rocca a quelle del Museo Archeologico di Verucchio.
- Le attività si possono richiedere anche di sabato e domenica.
- Chiedi un preventivo per attività diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280

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



RICHIEDI IL PREVENTIVO

per costruire
percorsi residenziali
di più giorni
soggiornando sul territorio
in collaborazione con l'agenzia
viaggi **Giratlantide**

Per informazioni
0544 965801
giratlantide@giratlantide.net



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.

Legenda simboli

V Visita guidata | **L** Laboratorio
E Escursione

Competenze chiave

- Competenza percettiva, osservativa e di lettura dell'immagine
- Competenza espressiva, artistica e creativa
- Competenza comunicativa e rielaborativa personale

Metodologie prevalenti

- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale
- Didattica spettacolarizzata



Secondaria II grado PROPOSTE DIDATTICHE

NOBILI GUERRIERI | **V**

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

1 ora e 30 minuti • € 6

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.

mezza giornata • € 11

A SCUOLA DI CATALOGAZIONE | **V L**

Visita guidata al museo volta all'osservazione degli oggetti qui conservati. A seguire attività didattica che invita studentesse e studenti a percepire, conoscere e descrivere fibule, armi e ceramiche antiche, secondo i principi della catalogazione museale, con l'obiettivo di educare alla tutela dei Beni Culturali.

mezza giornata • € 11

NEI PANNI DEL DIRETTORE | **L**

Attività per esplorare il mondo operativo e tecnico che si cela all'interno dei Musei di Qualità. Dopo una presentazione del mestiere di direttore, curatore e operatore museale, ragazze e ragazzi si calano nei panni di queste figure professionali, con la possibilità di progettare allestimenti, attività didattiche, organizzare eventi e mostre.

mezza giornata • € 11



RICHIEDI IL PREVENTIVO
per costruire
percorsi residenziali
di più giorni
soggiornando sul territorio
In collaborazione con l'agenzia
viaggi Giratlantide
Per informazioni
0544 965801
giratlantide@giratlantide.net

INFO UTILI

- Le attività si svolgono per minimo 15 partecipanti.
- Possibilità di abbinare le attività al Museo a quelle della Rocca di Verucchio.
- Le attività si possono richiedere anche di sabato e domenica.
- Chiedi un preventivo per attività diverse da quelle proposte.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280

archeologicoverucchio@atlantide.net
www.museoarcheologicoverucchio.it

