AmaParco
Scopri. Esplora. Ama.

SCOPRI

LE PROPOSTE DIDATTICHE NEL CIRCUITO AMAPARCO PER LE SCUOLE

infanzia, primaria e secondaria di I grado



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

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

AMAPARCO

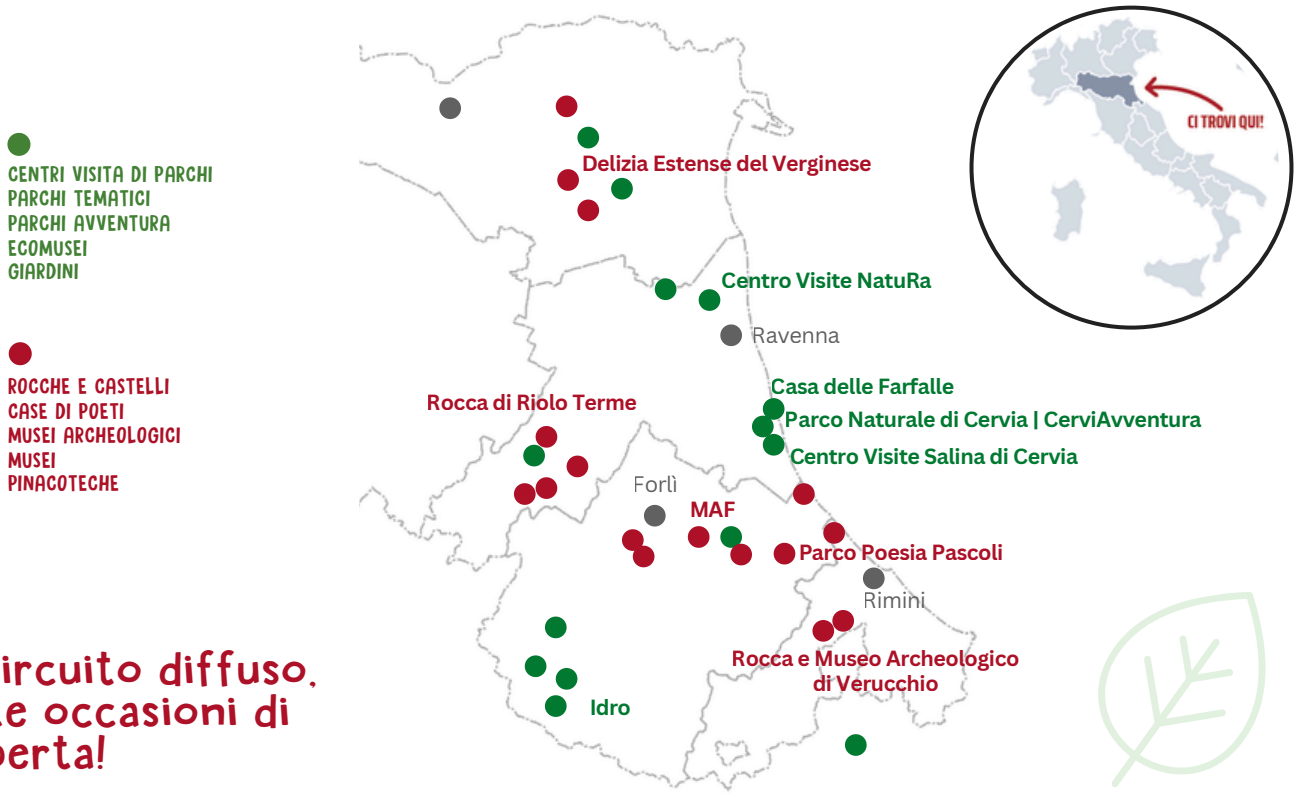
AmaParco: scegli il tuo viaggio didattico in Emilia-Romagna

AmaParco
Scopri. Esplora. Ama.

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!**



Un circuito diffuso, tante occasioni di scoperta!

provincia di Ferrara (FE)
- DELIZIA ESTENSE DEL VERGINESE
- VILLA MENSA
- ECOMUSEO DI ARGENTA
- VALLETTE DI OSTELLATO
- ANSE VALLIVE DI PORTO BACINO DI BANDO
- IL MULINO DEL PO

provincia di Ravenna (RA)
- CASA DELLE FARFALLE
- PARCO NATURALE DI CERVIA
- CERVIAVVENTURA
- 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

ARGINE MEZZANO 1 • OSTELLATO (FE)

PARCO DEL DELTA DEL PO

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.

Competenze chiave

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

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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Ostellato | Parco Delta del Po | Sostenitore della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme | VISIT EMILIA ROMAGNA

ANSE VALLIVE DI PORTO – BACINO DI BANDO

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

PARCO DEL DELTA DEL PO

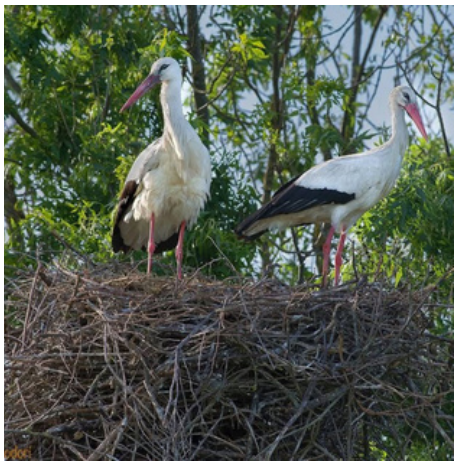
L'oasi delle Anse Vallive di Porto è un ambiente protetto nel cuore del Parco del Delta del Po. Qui studentesse e studenti possono vivere esperienze dirette di osservazione naturalistica, birdwatching e laboratori all'aperto, in un contesto perfetto per comprendere il valore degli ecosistemi e della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

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

PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

CIAO MI CHIAMO PORTY | E
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 ailanti: 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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Portomaggiore · Parco Delta del Po · Sostenitore della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme · VISIT EMILIA ROMAGNA

PARCO DEL DELTA DEL PO

SANT'ALBERTO • RAVENNA (RA)

PARCO DEL DELTA DEL PO

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 Punte 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

Infanzia

- Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente, capacità di risolvere problemi in modo creativo, autonomia, flessibilità, pazienza e empatia

Primaria

- Competenza matematica e di base in scienze e tecnologie
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza imprenditoriale
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Secondaria I grado

- Competenza multilinguistica
- Competenza matematica
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

Metodologie prevalenti:

- Apprendimento esperienziale
- Didattica scientifica e laboratoriale
- Outdoor education



Legenda simboli

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: Punte Alberete, Pineta San Vitale, Pialassa della Baiona, Oasi di Volta Scirocco, Pineta di Classe e Foce Bevano.
mezza giornata • € 10 piedi | € 15 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, bussole 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 Punte 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

DIDATTICA DIGITALE

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

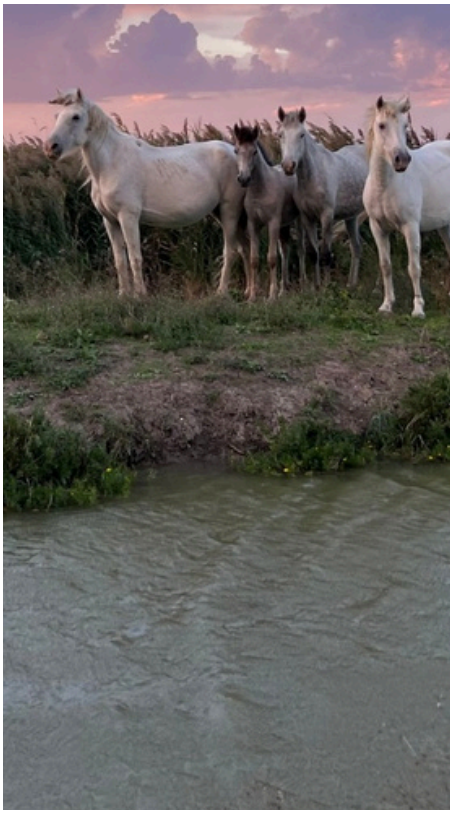
45 minuti online • € 90 a classe
sconto € 10 ONLINE + attività sul campo

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 acquistabili 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

Comune di Ravenna · Parco Delta del Po Emilia Romagna · Sostenitore della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme · VISIT EMILIA ROMAGNA











CASA MONTI

CENTRO VISITE DELLA RISERVA NATURALE DI ALFONSINE
VIA PASSETTO 3 • ALFONSINE (RA)

PARCO DEL DELTA DEL PO

STORIA E CULTURA

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.

Legenda simboli
★ Novità | **L** Laboratorio | **E** Escursione
VS Visita spettacolo | **G** Gamification
Anche in lingua inglese

Competenze chiave

Infanzia
- Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente
- Capacità di risolvere problemi in modo creativo
- Sviluppo di autonomia , flessibilità, pazienza e empatia
- Partecipazione e collaborazione

Primaria
- Competenza scientifiche
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, senso di iniziativa
- Competenze sociali e civiche
- Partecipazione e collaborazione

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



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

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 cosi? 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 orario di apertura del Centro, sono gratuite le scuole dell'Emilia-Romagna.

Primaria

POETI DELLA NATURA: PAROLE E SEGRETI TRA LE RIGHE | L ★
La classe scopre la bellezza della natura attraverso la magia delle parole con un'attività che trasforma pagine di libri in un giardino poetico. Utilizzando il metodo del caviardage, bambine e bambini esplorano il legame tra elementi naturali e scrittura, illuminando alcune parole per poi nascondere il resto del testo dipingendo foglie, sfumature di cielo e paesaggi. Il risultato è un capolavoro di poesia visiva, dove arte e natura si fondono.
2 ore • € 6



Primaria e secondaria I grado

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 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
Gli insetti. Incontro ravvicinato con l'esemplare più colorato alla scoperta di metamorfosi, morfologia e abitudini. Osservazione al microscopio di esemplari di farfalle e confronto con l'utilizzo di scatole entomologiche.
2 ore • € 6

CLIMATE KIDS | L
I cambiamenti climatici: cosa sono, cosa comportano e come aiutare il pianeta a sopravvivere. Le cause antropiche dell'accelerazione dei mutamenti climatici. Gioco simulazione per capire 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

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

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 acquistabili tramite MEPA.

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

CENTRO VISITE SALINA DI CERVIA

VIA BOVA 61 • CERVIA (RA)

PARCO DEL DELTA DEL PO

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 del "sale dolce" e l'esplorazione di una zona umida di rilevanza internazionale.

Competenze chiave

Infanzia

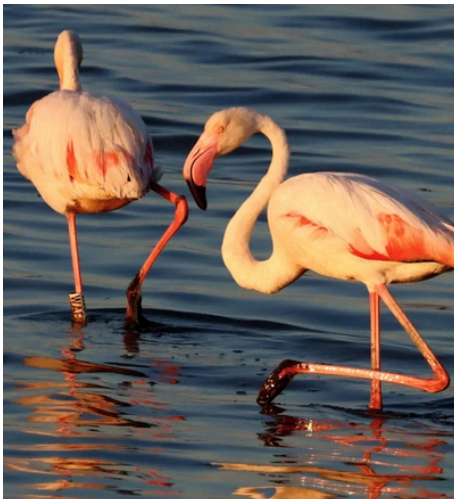
Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente, capacità di risolvere problemi in modo creativo, autonomia, flessibilità, pazienza e empatia

Primaria

- Competenza matematica e di base in scienze e tecnologie
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Secondaria I grado

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



Legenda simboli

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

Metodologie prevalenti

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

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 in passeggiata / € 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

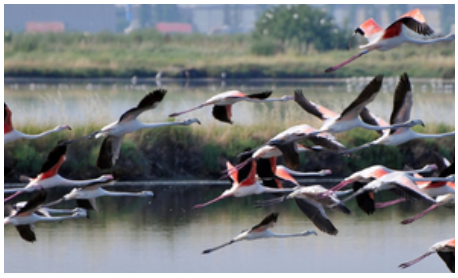
AMBIENTE ESTREMO | L
Le piante della salina e gli adattamenti agli ambienti estremi, con osservazioni macro e microscopiche.
1 ora • € 6

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 presso lo 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 presso lo 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



Primaria classi IV, V e sec. I grado

TRACCE DI SALE NELLA STORIA | E

Un percorso archeologico in Salina permette a bambine e bambini di scoprire la storia di questo luogo unico attraverso l'osservazione e il gioco. La Salina diventa un'aula a cielo aperto dove i più piccoli imparano come si produceva il sale un tempo, quali tracce del passato sono ancora visibili e a leggere il paesaggio come farebbe un archeologo. Un'attività che unisce natura, storia e curiosità, avvicinando alunni e alunne al patrimonio della Salina in modo divertente e coinvolgente.
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 in passeggiata / € 22 in barca



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 acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel e WhatsApp 0544 973040
salinadicervia@atlantide.net
www.amaparco.it/salinadicervia

COMUNE DI CERVIA · PARCO DELTA DEL PO · Sostenitore della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme · VISIT EMILIA ROMAGNA

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







PARCO NATURALE DI CERVIA

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

PARCO DEL DELTA DEL PO

Il Parco Naturale di Cervia è un'area protetta di 32 ettari immersa nella millenaria pineta, ideale per attività all'aperto come l'esplorazione di percorsi botanici, osservazione della fauna autoctona e scoperta degli animali della fattoria didattica. CerviAvventura, parco avventura situato del parco, offre percorsi sospesi tra gli alberi che stimolano 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

Infanzia

Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente, capacità di risolvere problemi in modo creativo, autonomia, flessibilità, pazienza e empatia

Primaria

- Competenza matematica e di base in scienze e tecnologie
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Secondaria I grado

- 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

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, 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

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

ALLA SCOPERTA DEL TESORO | V L E
Dopo una visita guidata al percorso botanico, la classe si cimenta in una sfida di gruppo con prove di abilità e riconoscimento botanico per arrivare alla soluzione finale.
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



Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

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

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

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 imparar a riconoscere le piante, gli animali e le loro tracce.
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

CERVIAVVENTURA
PROPOSTE DIDATTICHE

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

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

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

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

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 • € 18







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 mezze giornate € 10.
- Sconto € 2 se abbini 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 acquistabili tramite MEPA.

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

COMUNE DI CERVIA
PARCO DELTA DEL PO
Riserva della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme
VISIT EMILIA ROMAGNA

CASA DELLE FARFALLE

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

PARCO DEL DELTA DEL PO

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. Attraverso il gioco e l'utilizzo dei sensi, bambine e bambini vivono un'esperienza coinvolgente che stimola curiosità e apprendimento.

Competenze chiave

Infanzia

Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente, capacità di risolvere problemi in modo creativo, autonomia, flessibilità, pazienza e empatia

Primaria

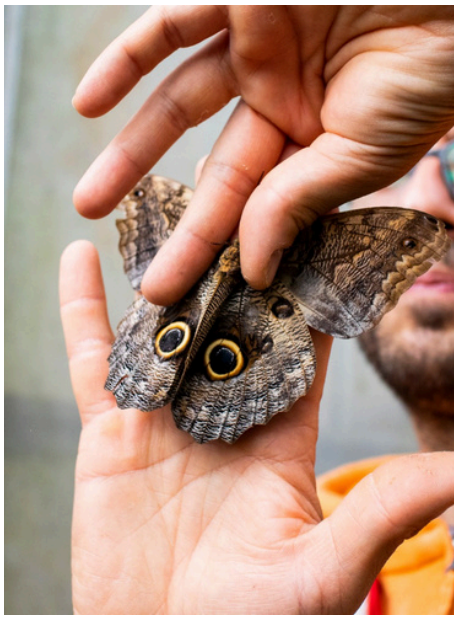
- Competenza matematica e di base in scienze e tecnologie
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Secondaria I grado

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

Metodologie prevalenti

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



Legenda simboli

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

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 crespa 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

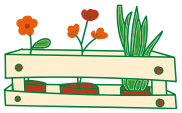
FARFALLE SI DIVENTA! | V L
Un'immersione nel mondo delle farfalle tropicali attraverso una visita speciale nella serra, dedicata alla scoperta del ciclo di vita di questi insetti. Segue laboratorio per costruire il ciclo delle farfalle con creatività e fantasia.
mezza giornata • € 12

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 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 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 Pianeta ti chiama
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 abbini 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 acquistabili tramite MEPA.

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

COMUNE DI CERVIA
PARCO DELTA DEL PO EMILIA-ROMAGNA
Sostenitore della Biosfera Delta Po uomo e natura insieme
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









GIARDINO DELLE ERBE "AUGUSTO RINALDI CERONI"

VIA DEL CORSO 6 • CASOLA VALSENIO (RA)

PARCO DELLA VENA DEL GESSO ROMAGNOLA

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

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

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



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

IL GIARDINO DELLE ERBE | V
Visita guidata al giardino.
1 ora e 30 minuti • € 6

TISANE ED ERBE OFFICINALI | V ★
Visita a **Villa Angelica** (Ozzano dell'Emilia, BO) e creazione di un infuso. Nel pomeriggio visita al Giardino delle Erbe, ricerca delle piante officinali usate nelle tisane e attività pratica.
giornata intera • € 20

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 pergamenata, imparano a disegnare le piante, scoprendone 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

DIDATTICA DIGITALE

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

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 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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Casola Valsenio

VISIT EMILIA ROMAGNA

IDRO
ECOMUSEO DELLE ACQUE DI RIDRACOLI
BORGO DI RIDRACOLI • BAGNO DI ROMAGNA (FC)

PARCO FORESTE CASENTINESI

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.

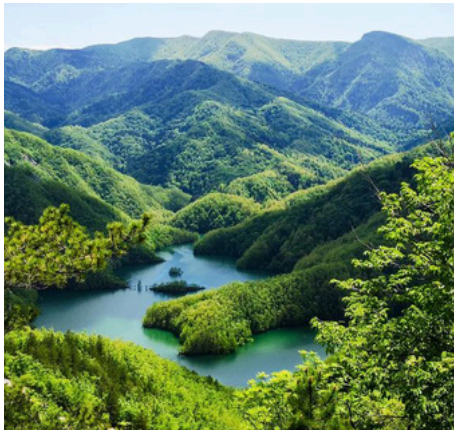
Legenda simboli
★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
E Escursione | Anche in lingua inglese

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)



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

ALBERI COME NOI | L ★
Un'attività completamente outdoor da svolgere lungo il sentiero che costeggia il Lago della diga. Bambine e bambini scoprono gli alberi tramite piccole attività sensoriali e possono capire quanto siano simili a noi. L'esplorazione dell'ambiente naturale diventa luogo di una particolare caccia alla traccia sensoriale. Insieme realizziamo un piccolo ricordo del bosco da portare con noi e per ricordarci dei nostri amici alberi.
mezza giornata • € 9 (infanzia) | € 11 (primaria)

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)

BRICIOLA 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

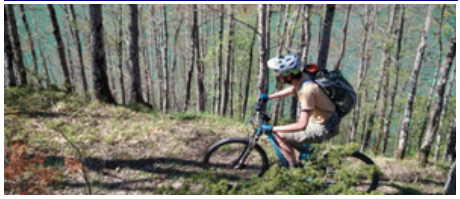
NEL CUORE DEL PARCO | E
Escursione in battello e trekking fino alla Foresta della Lama, Patrimonio UNESCO per le sue foreste vetuste di Faggio, per imparare a esplorare il territorio con cartografia e utilizzo della bussola. Con tablet e speciali applicazioni si riconoscono inoltre i principali alberi 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 CO_2 | 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

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.

mezza giornata tra quelle proposte + 2 ore e-bike • € 23
Chiamaci e programmiamo insieme!



*** 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.











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 acquistabili tramite MEPA.

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

GIARDINO BOTANICO DI VALBONELLA

VIA DELLA FORESTA • CORNIOLO DI SANTA SOFIA (FC)

PARCO FORESTE CASENTINESI

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.

Legenda simboli
★ Novità | **V** Visita guidata
L Laboratorio | **E** Escursione

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

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



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

API, BOMBI & CO. | V L ★
Il percorso esplora il micromondo degli insetti impollinatori. Bambine e bambini ne scoprono la morfologia, l'organizzazione dell'alveare, il ciclo di vita e le differenze che permettono di riconoscerli anche a colpo d'occhio. La visita del Giardino conduce alla scoperta dei fiori preferiti da questi insetti e, tramite il gioco, si simulano il linguaggio delle api e l'impollinazione. La classe approfondisce il ruolo cruciale di api e bombi per la biodiversità ma anche la loro opera di perfetti architetti e ogni bambina/o porta a casa una celletta di ape realizzata con le sue mani.
mezza giornata / giornata intera • € 10 / 16

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
Al Giardino, visita guidata e caccia al tesoro botanica. Dopo pranzo, trasferimento al borgo di Corniolo per una inconsueta passeggiata che costeggia il nuovo lago di Poggio Baldi, 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

*** È POSSIBILE 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 usando come strumenti gli elementi della natura.

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









INFO UTILI
• 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 acquistabili 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)

PARCO FORESTE CASENTINESI

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.

Legenda simboli
V Visita guidata
L Laboratorio | E Escursione

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

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



PROPOSTE DIDATTICHE

Primaria e secondaria I grado

San Benedetto 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 ittiogenico 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

DIDATTICA DIGITALE

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 acquistabili 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)

NATURA E TERRITORIO

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.

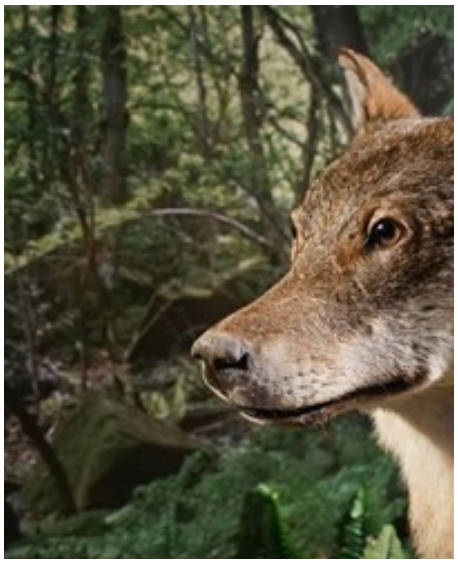
Legenda simboli
★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
E Escursione | G Gamification

Competenze chiave

Infanzia
- Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente
- Capacità di risolvere problemi in modo creativo
- Sviluppo di autonomia , flessibilità, pazienza e empatia
- Partecipazione e collaborazione

Primaria
- Competenza scientifiche
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Senso di iniziativa
- Competenze sociali e civiche
- Partecipazione e collaborazione

Secondaria I grado
- 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

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
Molti animali sono dotati di capacità speciali, a cui si è ispirato il variegato mondo dei supereroi, da Batman a Spiderman. Giochi creativi e di abilità, sfide 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
Una carrellata dei principali racconti e leggende col protagonista più "cattivo" di sempre (e scopriremo che sempre non lo è), dalle favole di Fedro al lupo di Gubbio, rendendo protagonisti i bambini con maschere, travestimenti, pupazzi e burattini.
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

JURASSIC MUSEUM (Doctor Roby) | V L ★
Un viaggio nella preistoria dalle prime forme di vita alla nascita dei dinosauri: analizzando i mutamenti climatici e delle specie, alla scoperta di tracce antidiluviane nel museo, visionando filmati, interagendo con diorami, maschere e modellini. Fino all'arrivo dell'Homo Abilis.
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

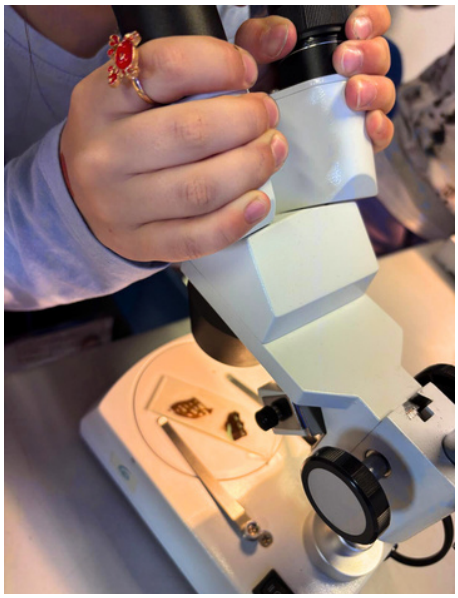
ESPLORANDO IL MONDO DEGLI INSETTI | V L ★
Un laboratorio che esplora il mondo degli insetti, essenziali per la biodiversità e l'equilibrio degli ecosistemi. Dopo una visita al museo, la classe osserva campioni e modellini, utilizzando strumenti come stereo microscopi, per scoprire le caratteristiche 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 acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0547 356445
museoecologiacesena@atlantide.net
www.amaparco.it/museoecologiacesena

Comune di Cesena

VISIT EMILIA ROMAGNA

IL SENTIERO DEGLI GNOMI

VIA LUNGO SAVIO 8 • BAGNO DI ROMAGNA (FC)

KIDS

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.

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

- 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

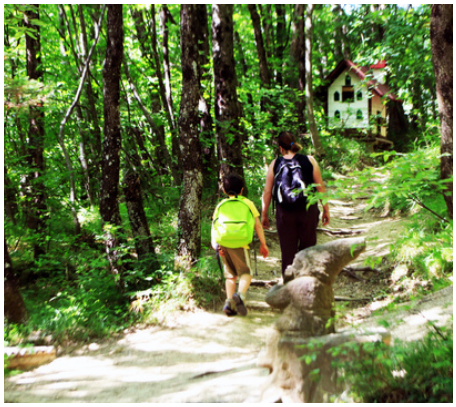
La visita guidata *La vera storia di Gnomo Bagnolo* è accompagnata da un laboratorio. Bambine e bambini si cimentano in un laboratorio di costruzione di cappellini da gnomo, da portare a casa.
3 ore • € 9

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 acquistabili tramite MEPA.







Segreteria didattica e organizzativa
IAT Bagno di Romagna
tel 0543 911046
ilsentierodeglignomi@gmail.com
www.amaparco.it/ilsentierodeglignomi

Comune di Bagno di Romagna

VISIT EMILIA ROMAGNA

ISTITUTO ERBORISTICO L'ANGELICA EXPERIENCE CENTER

VIA STRADELLI 47 • OZZANO DELL'EMILIA (BO)

SCIENZA E NATURA

Villa Angelica è la storica sede in cui nel 1981 è nato l'Istituto Erboristico L'Angelica. Oggi è un Experience Center dedicato all'incontro tra natura, scienza ed erboristeria. Sale tematiche, giardino e parcelle di erbe officinali accompagnano le classi in percorsi di scoperta. La visita può comprendere attività sensoriali, laboratori e approfondimenti sul mondo delle piante e del benessere. Un luogo educativo e coinvolgente, dove imparare attraverso l'esperienza.

Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio

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



PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VILLA ANGELICA | V ★
Visita guidata negli spazi espositivi.
2 ore • € 10

TISANE ED ERBE OFFICINALI | V ★
Visita a Villa Angelica e creazione del proprio infuso. Nel pomeriggio visita al Giardino delle Erbe Officinali "Augusto Rinaldi Ceroni" di Casola Valsenio, alla ricerca delle piante officinali usate nelle tisane e attività pratica.
giornata intera • € 20

LABORATORI

Tutti i laboratori includono la visita guidata a Villa Angelica.

Infanzia

ILSENTIERO DEI SENSI: APPRENDISTI ERBORISTI | L ★
Un viaggio a Villa Angelica alla scoperta del mondo delle piante attraverso i cinque sensi. Bambine e bambini ricevono il titolo di "Apprendisti Erboristi" e vengono coinvolti in una missione speciale: raccogliere gli indizi della natura necessari per preparare la pozione del buon sonno, una miscela ispirata alle proprietà delle piante aromatiche e officinali. Attraverso un percorso fatto di suoni, profumi, forme e consistenze, i piccoli esploratori imparano a osservare il mondo vegetale, riconoscere le caratteristiche delle diverse parti della pianta e collaborare nella creazione di una grande opera naturale collettiva.
mezza giornata • € 15



Infanzia e primaria classi I e II

IL VIAGGIO DI ANGELICA: LA PIANTA CHE CUSTODIVA I SEGRETI DEL GIARDINO | L ★
Lettura animata itinerante per scoprire la storia di una pianta speciale attraverso parole, immagini, sensi e piccoli giochi di esplorazione. Bambine e bambini accompagnano Angelica, una giovane pianta, alla ricerca della propria storia: nel viaggio incontrano indizi nascosti e scoprono che ogni parte della pianta (radici, foglie, fiori e semi) custodisce un piccolo segreto. Tra racconto, osservazione e attività sensoriali, il percorso unisce fantasia e botanica.
mezza giornata • € 15

Primaria classi I e II

ALLA SCOPERTA DEL TEMPO BALSAMICO | L ★
Le piante seguono un loro calendario. Durante l'anno cambiano aspetto e ogni loro parte – foglie, fiori, frutti, semi, cortecce e radici – raggiunge un momento speciale in cui è più ricca di profumi, colori e sostanze caratteristiche. Questo momento è il tempo balsamico. Attraverso giochi di osservazione, attività manipolative e una grande ruota delle stagioni, bambine e bambini scoprono che la natura segue i suoi ritmi e che è importante conoscere il momento giusto per raccogliere una pianta.
mezza giornata • € 15



PROFUMI NEL CESTO | L ★
Perché le piante producono profumi? A cosa servono gli aromi delle erbe aromatiche e officinali? Attraverso un percorso tra essiccatoio, biblioteca delle erbe e laboratorio, alunne e alunni scoprono che i profumi non sono soltanto piacevoli: rappresentano un vero linguaggio con cui le piante comunicano con insetti, animali e ambiente. Indagando come piccoli detective della natura, osservano, formulano ipotesi e mettono alla prova il proprio olfatto per comprendere che ogni profumo racconta una strategia di sopravvivenza.
mezza giornata • € 15





Primaria classi III, IV e V

L'ANTICA SPEZIERIA: LA MATEMATICA DELLE ERBE | L ★

Come facevano gli antichi speziali a preparare miscele di erbe sempre equilibrate? Studentesse e studenti entrano nella bottega di un'antica spezieria e diventano piccoli esperti di piante officinali. Attraverso un compito collaborativo progettano una miscela botanica seguendo una "ricetta dell'erborista", imparando a dosare, pesare e bilanciare diversi ingredienti. Tra bilance, erbe aromatiche e antichi saperi, matematica e botanica si incontrano nella creazione di una tisana personalizzata.
mezza giornata • € 15

IL PASSAPORTO DELLE PIANTE: CACCIA AL CODICE | L ★

Tutte le piante hanno un nome, ma siamo sicuri che tutti intendano la stessa cosa quando lo pronunciano? In questo gioco investigativo studentesse e studenti diventano botanici esploratori e devono identificare alcune piante officinali partendo da indizi, immagini e informazioni incomplete. Attraverso una caccia al tesoro scoprono che i nomi comuni possono creare confusione e che per riconoscere una pianta in tutto il mondo esiste un vero e proprio "codice universale": il nome scientifico introdotto da Linneo. Alla fine dell'attività ogni gruppo costruisce il passaporto della propria pianta, ricostruendone identità, origine e caratteristiche.
mezza giornata • € 15

Secondaria I grado

LABORATORIO DI ESTRAZIONE: LA CHIMICA IN TAZZA | L ★

Come fa una pianta secca a diventare una bevanda profumata? Ragazze e ragazzi diventano ricercatori e studiano il processo di estrazione - il passaggio delle sostanze contenute nelle piante all'acqua dell'infuso. Attraverso un vero esperimento scientifico, i gruppi modificano una sola variabile alla volta e osservano come temperatura, tempo di infusione e dimensione del materiale vegetale influenzino il risultato finale. Tra misurazioni, osservazioni e confronto dei dati, scoprono che anche preparare una tisana è un processo chimico controllato.
mezza giornata • € 15





DAL CAMPO ALLA CREMA: LA SCIENZA DELLA COSMESI NATURALE | L ★

Come si trasforma una pianta in un ingrediente cosmetico? La classe esplora il percorso che porta dalle materie prime vegetali ai prodotti cosmetici di uso quotidiano. Attraverso dimostrazioni ed esperienze pratiche ragazze e ragazzi scoprono diversi metodi di lavorazione ed estrazione delle sostanze naturali: essiccazione, macinazione, estrazione in olio, distillazione e analisi delle caratteristiche delle materie prime. Nella fase finale realizzano una crema mani a base di ingredienti cosmetici di origine naturale.
mezza giornata • € 15

LA FISICA DEI FILTRI: FLUIDODINAMICA IN CUCINA | L ★

Perché alcune tisane si preparano più velocemente di altre? La forma del filtro può cambiare il risultato? In questo laboratorio STEM ragazze e ragazzi analizzano il rapporto tra progettazione del filtro, materiali e movimento dei liquidi. Attraverso esperimenti comparativi osservano come diversi sistemi di infusione influenzino la diffusione del colore e delle sostanze vegetali nell'acqua. Esplorano inoltre principi di fluidodinamica, scambio tra solido e liquido e design industriale, scoprendo che anche la bustina di una tisana è il risultato di precise scelte tecnologiche.
mezza giornata • € 15

INFO UTILI

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

Segreteria didattica e organizzativa
tel +39 345 7404366
angelicaexperience@atlantide.net
www.amaparco.it/angelicaexperience

coswell Atlantide









IL BOSCO DELLE FATE

VIA STRADA PASSO CANTONIERA • CARPEGNA (PU)

KIDS

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.

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:

- 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 o dal guardiano 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



ARCHITETTURA FANTASTICA | L ★

Le porte di fate e folletti del bosco, hanno bisogno di manutenzione periodica, e chi meglio di bambini e bambine possono aiutare il piccolo popolo e partecipare a una gara per restaurare le varie abitazioni. E allora... all'opera, alla ricerca di materiali offerti dal bosco, liberate la vostra fantasia e aiutateci a rendere questo ambiente ancora più bello.
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 acquistabili 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)

STORIA E CULTURA

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.

Legenda simboli
V Visita guidata | **L** Laboratorio
D Drammatizzazione
Anche in lingua inglese

Competenze chiave

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

Metodologie prevalenti:

- Archeologia sperimentale
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education



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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Portomaggiore

VISIT EMILIA ROMAGNA

VILLA MENSA

AmaParco

VILLA MENSA

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

STORIA E CULTURA

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.

Competenze chiave

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

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Outdoor education



Legenda simboli
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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Copparo

CASTELLI ESTENSE

VISIT EMILIA ROMAGNA

ECOMUSEO DI ARGENTA

PIAZZA MARCONI 1 • ARGENTA (FE)

STORIA E CULTURA

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



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria

MESIMIMANDO | E L
Visita della 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, 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

VISITE GUIDATE | V ★
Museo Civico e Pieve di San Giorgio.
1 ora e 30 minuti • € 7

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.
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 acquistabili 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)

STORIA E CULTURA

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.

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



Legenda simboli

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

PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

VISITA GUIDATA ALLA ROCCA | V
1 ora e 30 minuti • € 6

LA MACCHINA DEL TEMPO: CATERINA SFORZA | VS
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.
1 ora e 30 minuti • € 8

Infanzia e primaria classi I e II

A CACCIA DEL DRAGO | V L
Lettura animata e itinerante nelle sale del castello e laboratorio creativo di costruzione di un piccolo 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
Gli artigiani del medioevo: laboratorio di realizzazione di un vaso in argilla locale attraverso la tecnica del colombino.
2 ore • € 7

Primaria classi III, IV, IV 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 sul territorio.
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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Riolo Terme
Parco regionale della Vena del Gesso Romagnola
VISIT EMILIA ROMAGNA









Rocca Manfrediana BRISIGHELLA

AmaParco

ROCCA MANFREDIANA DI BRISIGHELLA

VIA RONTANA 64 BRISIGHELLA (RA)

STORIA E CULTURA

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.

Competenze chiave

- Competenza personale, sociale e capacità di collaborare
- Competenza logica e di problem solving
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale

Metodologie prevalenti

- Cooperative learning
- Gamification
- Didattica laboratoriale



Legenda simboli

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

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

IL SIGILLO DELLA ROCCA | V L ★
Visita guidata alla Rocca attraverso le sue diverse epoche storiche e alla scoperta dei sigilli medievali, antichi simboli di identità, appartenenza e potere. Dopo l'esplorazione, studenti e studentesse progettano un proprio stemma personale e, utilizzando argilla e gesso del territorio, ne realizzano il calco da portare con sé.
2 ore • 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 logica, osservazione 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

Comune di Brisighella

Unione della Romagna Faentina

VISIT EMILIA ROMAGNA

Museo Ugonia BRISIGHELLA

AmaParco

MUSEO "UGONIA" BRISIGHELLA
PIAZZETTA PORTA GABOLO 1 • BRISIGHELLA (RA)

STORIA E CULTURA

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.

Competenze chiave

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

Metodologie prevalenti

- Didattica espressiva e narrativa
- Didattica laboratoriale



Legenda simboli

★ Novità | V Visita guidata | L Laboratorio
Accessibile

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

IMPRONTE DI PAESAGGIO | V L ★
Un percorso tra museo e borgo alla scoperta dei segni nascosti nel paesaggio di Brisighella. Attraverso impronte, texture e piccole matrici, studenti e studentesse sperimentano il rapporto tra osservazione e stampa, creando una personale raccolta di tracce ispirate alle opere di Ugonia.
2 ore • 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

Comune di Brisighella | Unione della Romagna Faentina | Visit Emilia Romagna

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

STORIA E CULTURA

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.

Legenda simboli
★ Novità | V Visita guidata
L Laboratorio | Accessibile

Competenze chiave

- Consapevolezza ed espressione culturali
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare
- Capacità di osservazione e interpretazione

Metodologie prevalenti:
- Didattica espressiva e narrativa
- Didattica laboratoriale



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

Comune di Faenza | Unione della Romagna Faentina | Visit Emilia Romagna

ROCCA MALATESTIANA DI CESENA

VIA CIA DEGLI ORDELAFFI 8 • CESENA (FC)

STORIA E CULTURA

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

Competenze chiave

Infanzia
- Rispetto per persone, diversità, regole e ambiente
- Capacità di risolvere problemi in modo creativo
- Sviluppo di autonomia, flessibilità, pazienza e empatia
- Partecipazione e collaborazione

Primaria
- Competenza storica e di lingua
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare, senso di iniziativa
- Partecipazione e collaborazione

Secondaria I grado
- Competenza storica e di lingua
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, senso di iniziativa
- Competenza in materia di cittadinanza



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?
1 ora e 30 minuti • € 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 | V 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: storia, 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.
1 ora e 30 minuti • € 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 per progettare e creare le proprie.
2 ore • € 8

CREATURE DI LEGGENDA: IL BESTIARIO MEDIEVALE | V 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, ragazze e ragazzi si trasformano in personaggi della corte Malatestiana, con un ruolo 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 acquistabili tramite MEPA.

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

MUSEO ARCHEOLOGICO "TOBIA ALDINI" FORLIMPOPOLI

PIAZZA ANTONIO FRATTI 5 • FORLIMPOPOLI (FC)

STORIA E CULTURA

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.

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

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



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

FURTO IN MUSEO | G ★
Un terribile furto è stato commesso in museo! La polizia ha bisogno dei migliori detective: la classe sarà capace di cogliere gli indizi e riconoscere le bugie dalla verità? Divisi in gruppi, ragazze e ragazzi affrontano varie prove per risolvere il caso, scoprire il colpevole e restituire alla comunità un prezioso simbolo del suo passato.
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

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 • € 7

IL MESTIERE DELL'INGEGNERE | L
Il mondo dell'ingegneria antica, dai romani fino a Leonardo da Vinci. Strade, ponti, acquedotti, 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 con una entusiasmante sfida a gruppi!
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 porta 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 Forlimpopoli, 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 Forlimpopoli 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 acquistabili tramite MEPA.

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

Comune di Forlimpopoli











PARCO POESIA PASCOLI

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

STORIA E CULTURA

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
D Drammatizzazione | **AI** Utilizzo di intelligenza artificiale

Competenze chiave

- Sviluppo delle capacità di ascolto attivo e comprensione
- Potenziamento delle competenze trasversali
- Approccio al linguaggio e al testo poetico

Metodologie prevalenti:

- Didattica spettacolarizzata
- Didattica laboratoriale
- Didattica ludico-cooperativa



PROPOSTE DIDATTICHE

Infanzia e primaria classi I e II

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

DELL'ETEREO SOLE | L ★
Momenti quotidiani, luoghi e personaggi dell'antica Tenuta Torre e della vita del poeta tornano in questo memory dedicato alle fotografie custodite negli archivi pascoliani. L'attività è preceduta da un breve approfondimento sulla passione del poeta per la fotografia.
1 ora • € 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 • € 8

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 Zvanì, nella cornice di Villa Torlonia.
1 ora • € 8

VILLA TORLONIA TRA STORIE INEDITE E POESIA | V
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 • € 9

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 • € 6

RICORDI D'INFANZIA, LA PIADA! | L
Al pane dei romagnoli Pascoli dedicò alcuni suoi versi! A Villa Torlonia, con le mani in pasta e tanta fantasia, si ritrovano antiche memorie di gusto (cooking lab).
1 ora e 15 minuti • € 7 (minimo 2 classi)

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 e 30 minuti • € 8

BENVENUTI A CASA PASCOLI! | VS L
Accompagnata da attori, la classe "torna" all'epoca di Pascoli per incontrare personaggi, atmosfere, suoni e profumi dell'infanzia e della gioventù del poeta. L'esperienza emozionale ispira la creazione della propria poesia. A seguire, caccia al verso smarrito!
In collaborazione con Paolo Summaria e Marco Brambini.
2 ore • € 12
Per sec. I grado: la visita spettacolo è abbinata al lab. Pascoli Jukebox







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. La visita spettacolo include il percorso poetico del Museo Multimediale.
In collaborazione con Mirko Ciorciari.
1 ora e 30 minuti • € 12

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. I partecipanti, stanza dopo stanza, sono chiamati 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

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 • € 6

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 CASO PASCOLI | L AI ★

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.
1 ora e 30 minuti • € 8

IL COMPLOTTO | 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 • € 12

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 acquistabili 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)

STORIA E CULTURA

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 | 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



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.

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 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.

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, 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*.

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

MOSAICI DAL MARE| L ★
Chi ha detto che nei mosaici romani c'erano solo motivi geometrici? Nelle ville e nelle terme gli antichi Romani amavano rappresentare anche il mare, con pesci, polpi, delfini e creature marine. Immaginiamo di essere tessellarii, gli artigiani dell'antica Roma, incaricati di decorare una villa affacciata sul Mare Adriatico. Quali animali sceglieremmo? Un polpo? Un cavalluccio marino? Una razza? O uno dei tanti pesci che ancora oggi popolano il nostro mare? Dopo aver scoperto i segreti del mosaico romano, realizziamo un'opera utilizzando tessere bianche e nere, come dei veri artisti romani.

UN PORTO CHE FA STORIA | L
Come si progettava un porto cinquecento anni fa? Per scoprirlo incontriamo il genio di Leonardo da Vinci, che contribuì a ripensare il Porto Canale di Cesenatico. Tra scrittura speculare, osservazione e invenzioni, realizziamo un semplice marchingegno ispirato ai suoi progetti. Durante il percorso scopriamo anche come il porto sia diventato, nei secoli, teatro di importanti vicende storiche, dalla navigazione commerciale fino alla celebre impresa di Giuseppe Garibaldi.

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.

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

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! Scopriamo il sorprendente mondo del plancton, minuscoli organismi che vivono sospesi nell'acqua e si lasciano trasportare dalle correnti. Attraverso semplici esperimenti esploriamo come temperatura, salinità e movimenti dell'acqua influenzino il mare e il viaggio di questi piccoli abitanti. Osserviamo poi campioni d'acqua al microscopio, imparando a riconoscere le diverse forme del plancton grazie a schede di identificazione. Al termine dell'attività ogni partecipante realizzerà la propria "goccia di mare", un ricordo creativo di questo straordinario ecosistema invisibile.

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

Comune di Cesenatico

Atlantide Formula Servizi VisitEmiliaRomagna

MUSEI DELLA CITTÀ DI BELLARIA-IGEA MARINA

BELLARIA • IGEA MARINA (RN)

STORIA E CULTURA

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.

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



Legenda simboli

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

PROPOSTE DIDATTICHE

CASA ROSSA

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 Serra, Moretti, De Pisis. Un viaggio tra le "vecchie cose" che trovano tra le sale "pace ed asilo" per riscoprire "e palàz" e Bellaria attraverso lo sguardo di Panzini. Si termina a Casa Finotti con l'esposizione *Una cosa alata*.
1 ora • € 5

NELLE CASE DI POETI E SCRITTORI | V E
Museo Casa Pascoli / Casa Rossa di Panzini
Visita guidata alla casa natale di Giovanni Pascoli alla scoperta delle principali novità biografiche sul poeta, con il supporto di schermi interattivi che mostrano aneddoti e curiosità. 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

CACCIA LETTERARIA | L
Caccia al tesoro a tema Panzini e la sua Romagna. Enigmi, prove e attività di gruppo portano la classe a conoscere lo scrittore e il suo legame con Bellaria.
2 ore • € 6

DIZIONARIO MODERNO | L
Laboratorio dedicato alle parole, per scoprire alcuni divertenti lemmi che Panzini inserì nel suo Dizionario Moderno. Gioco di società per approfondire la nostra lingua divertendoci!
2 ore • € 6

SPECCHIO DELLE MEMORIE | L
Nell'Ottocento nasce la fotografia. Le storie visive che si depositano in archivio sono tante e preziose! Dopo una breve introduzione, la classe è coinvolta in sfide e tornei di foto-puzzle. Memory e ricostruzioni a tempo delle foto d'archivio avvicinano la classe al mondo Panzini.
2 ore • € 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

MUSEO NOI

Primaria e secondaria I grado

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

ON AIR!
LA MIA RADIO FANTASTICA | V
Un viaggio tra manopole, antenne, suoni e vecchie radio d'epoca per scoprire un oggetto che un tempo portava nelle case musica, notizie e racconti dal mondo. Dopo una breve visita al Museo della Radio (in classe, dopo una breve descrizione delle radio), bambine e bambini osservano forme, colori e decorazioni degli apparecchi esposti e progettano la propria radio fantastica: unica, colorata e pronta a trasmettere messaggi speciali.
2 ore • € 6

Primaria classi III, IV e V e secondaria I grado

RADIO BELLARIA | L
Dal gracchiare delle prime trasmissioni alla voce dei podcast: la radio ha attraversato il Novecento raccontando musica, notizie, storie e cambiamenti della società. Dopo la visita al Museo della Radio (in classe, dopo una breve descrizione delle radio), la classe sperimenta il linguaggio radiofonico: scelta del tema, scrittura di una breve scaletta, prove di speakeraggio e registrazione di una mini trasmissione ispirata al museo e al territorio.
2 ore • € 6

ONDE IN ONDA | L
Come fa una voce a viaggiare nell'aria e arrivare lontano? In questo laboratorio studentesse e studenti scoprono il mondo invisibile delle onde elettromagnetiche e il funzionamento della radio attraverso esperimenti, curiosità e attività pratiche, trasformandosi in piccoli esploratori della comunicazione senza fili.
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

Comune di Bellaria Igea Marina
Case e Studi delle Persone Illustri dell'Emilia-Romagna
VISIT EMILIA ROMAGNA

ROCCA MALATESTIANA DI VERUCCHIO

VIA ROCCA 1 • VERUCCHIO (RN)

STORIA E CULTURA

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 | **L** Laboratorio
VS Visita spettacolo | **G** Gamification
D Drammatizzazione | **I** Itinerario
E Escursione

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



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 • € 6

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

UN MEDIOEVO A COLORI | L ★
Il Medioevo era un mondo ricco di colori e simboli, in cui gli stemmi araldici raccontavano l'identità, la storia e i valori delle famiglie. Dopo aver scoperto il significato di colori e figure araldiche, ragazze e ragazzi realizzano il proprio stemma personale utilizzando materiali diversi, dando libero spazio a fantasia e creatività per creare un simbolo capace di rappresentarli.
1 ora e 30 minuti • € 7

LA CUCINA NEL MEDIOEVO | L
Laboratorio di archeo-cucina per sperimentare alcune ricette medievali. La classe, in gruppi, si cimenta nella traduzione e realizzazione di alcune ricette dell'epoca.
2 ore • € 7

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 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





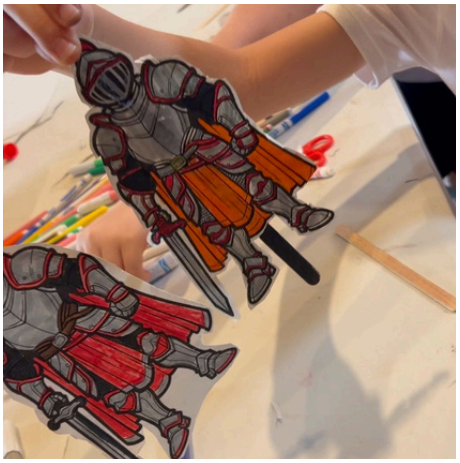
VITA DI CORTE | D
Itinerario nel Medioevo. Al mattino drammatizzazione teatrale per rivivere alcuni episodi di vita dell'epoca, al pomeriggio visita guidata alla Rocca e caccia al tesoro.
giornata intera • € 18

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 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

SAN LEO | VERUCCHIO
L'AQUILA E L'ELEFANTE | V D ★
Tra San Leo e Verucchio all'interno delle roccaforti che hanno dato dimora alle due famiglie che per secoli si sono contese il controllo su questi territori: i Montefeltro e i Malatesta.
Mattino | Fortezza di San Leo
Visita guidata alla scoperta della storia del dominio dei Montefeltro sui Malatesta e caccia al tesoro.
Pomeriggio | Rocca di Verucchio
Visita guidata e drammatizzazione dedicata all'assedio della Rocca tra Malatesta e Montefeltro.
giornata intera • € 18

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



DIDATTICA DIGITALE

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

INCONTRI IMPOSSIBILI

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
- Le attività si possono richiedere anche di sabato e domenica.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o in Rocca, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280
roccaverucchio@atlantide.net
www.amaparco.it/roccaverucchio









MUSEO ARCHEOLOGICO DI VERUCCHIO

VIA SANT'AGOSTINO 14 • VERUCCHIO (RN)

STORIA E CULTURA

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.

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



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.
2 ore • € 7

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

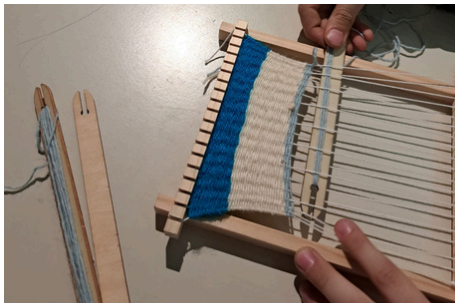
ABITARE IL PASSATO | L ★
Laboratorio manuale e creativo dedicato alla scoperta della vita quotidiana in epoca villanoviana. Bambine e bambini realizzeranno un modellino di capanna villanoviana personalizzandolo sulla base dei reperti osservati e dando forma alla vita di un'antica comunità.
1 ora e 30 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









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

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

IL MUSEO COME LO VEDO IO | V L ★
Che cos'è un museo? Solo un luogo che conserva oggetti antichi o molto altro? Dopo una visita alle sale del Museo Archeologico, durante la quale ragazze e ragazzi potranno osservare e disegnare i reperti che li hanno colpiti di più, ciascuno realizzerà il proprio museo in miniatura, utilizzando cartone, fogli colorati e tanta immaginazione.
mezza giornata • € 11

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



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
- Le attività si possono richiedere anche di sabato e domenica.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280
archeologicoverucchio@atlantide.net
www.museoarcheologicoverucchio.it

Comune di Verucchio

VISIT EMILIA ROMAGNA











PINACOTECA COMUNALE DI VERUCCHIO

VIA SANT'AGOSTINO 21 • VERUCCHIO (RN)

STORIA E CULTURA

La Pinacoteca Comunale offre un percorso coinvolgente nell'arte del Novecento attraverso una ricca collezione di dipinti, disegni e grafiche di grandi maestri, da Picasso a Fontana, da Vedova a Vasarely. Le attività stimolano l'osservazione, la lettura delle opere e il confronto tra stili, tecniche e linguaggi artistici.

Competenze chiave

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

Metodologie prevalenti

- Didattica laboratoriale
- Didattica espressiva e narrativa



Legenda simboli

★ Novità | **V** Visita guidata | **L** Laboratorio

PROPOSTE DIDATTICHE

Per tutti gli ordini scolastici

DAL NOVECENTO A VERUCCHIO: UN VIAGGIO TRA FORME E COLORI | V ★

Visita guidata alla scoperta della Pinacoteca Comunale, che conserva una ricca collezione di opere di artisti italiani e internazionali del Novecento. Attraverso l'osservazione di dipinti, disegni e grafiche, la classe approfondisce i principali linguaggi dell'arte moderna e la storia della collezione, nata dai celebri Convegni d'Arte di Verucchio.

1 ora e 30 minuti • € 6

MAESTRI E VISIONARI | V ★

Visita guidata dedicata alla scoperta delle tecniche artistiche e dei linguaggi espressivi delle opere conservate in Pinacoteca. Attraverso l'osservazione di dipinti, disegni e grafiche, studentesse e studenti approfondiscono il processo creativo degli artisti e sperimentano nuovi modi di leggere e interpretare l'arte.

1 ora e 30 minuti • € 6

Infanzia e primaria classi I e II

UN QUADRO DA ASCOLTARE | L ★

Un'opera d'arte può avere un suono? Un colore può essere allegro, morbido o rumoroso? Attraverso l'osservazione di alcune opere della Pinacoteca, bambine e bambini esplorano il rapporto tra colori, forme ed emozioni, imparando a guardare l'arte con tutti i sensi. Il percorso si conclude con una creazione collettiva in cui ogni partecipante trasforma un'emozione in colori, segni e materiali.

2 ore • € 7



Primaria e secondaria I grado

CERCATORI DI SGUARDI: LA CACCIA AI DETTAGLI NASCOSTI | L ★

Un dettaglio può raccontare un'intera opera? Attraverso una speciale caccia all'interno della Pinacoteca, bambine e bambini sono invitati a osservare le opere con uno sguardo attento, alla ricerca di forme, colori, texture e particolari nascosti. Indizi e dettagli misteriosi li guidano alla scoperta degli artisti e dei diversi linguaggi dell'arte del Novecento, stimolando curiosità, immaginazione e capacità di osservazione.

1 ora e 30 minuti • € 7

TI VEDO COSÌ | L ★

Un ritratto deve per forza assomigliare alla persona che rappresenta? Partendo dalle opere della Pinacoteca, bambine e bambini scoprono come l'arte possa raccontare un'identità attraverso forme, colori, parole e oggetti. Nel laboratorio ciascuno realizza il ritratto di un compagno utilizzando anche materiali extrapittorici, scelti per richiamarne passioni, qualità o caratteristiche, trasformando il ritratto in una personale interpretazione dell'altro.

2 ore • € 7



SEGNI IN MOVIMENTO: LA MAGIA DELLA STAMPA | L ★

Come nasce un'immagine stampata? Un segno inciso, una texture o una superficie inaspettata possono trasformarsi in una composizione artistica? Dopo l'osservazione di alcune opere grafiche della Pinacoteca, bambine e bambini scoprono il mondo della stampa e sperimentano tecniche alternative per creare immagini uniche. Attraverso matrici realizzate con materiali di recupero, ogni partecipante trasforma forme, segni e texture in una personale opera d'arte.

2 ore • € 7



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 Pinacoteca + visita a Rocca o Museo Archeologico di Verucchio (2 siti) € 10.
- Visita guidata Pinacoteca + visita a Rocca e Museo Archeologico di Verucchio (3 siti) € 12.
- Le attività si possono richiedere anche di sabato e domenica.
- Chiedi un preventivo per attività in classe o al museo, gite con i genitori o feste di fine anno scolastico.
- Attività acquistabili tramite MEPA.

Segreteria didattica e organizzativa
tel 0541 670280
archeologicoverucchio@atlantide.net
www.amaparco.it/pinacotecaverucchio

Comune di Verucchio

VISIT EMILIA ROMAGNA