

NUMERO UNICO • ANNO 4



DIDATOUR

2023 • 2024

▶▶▶ LA FABBRICA

Progetti educativi gratuiti per le scuole

TRENITALIA E IL POLO PASSEGGERI

Scoprire l'Italia (e non solo) in treno

GROTTE DI FRASASSI

Un parco naturale dalle 1.000 esperienze

SPECIALE ITINERARI IN FRIULI VENEZIA GIULIA

CULTURA, TERRITORIO, MUSEI, PARCHI TEMATICI, NATURA, TOUR VIRTUALI E MOLTO ALTRO...

WWW.DIDATOUR.IT

Gite scolastiche in treno



Organizza i tuoi viaggi d'istruzione con la guida **“Gite scolastiche in treno”**, realizzata da Trenord in collaborazione con Didatour. Sfoglia e scopri tutti gli itinerari e le offerte didattiche dedicate alle scuole che scelgono di viaggiare in treno con Trenord.

Per informazioni:

E-mail: comitive@trenord.it

Sito web: www.trenord.it/gruppi - Contact Center: 02.72.49.49.49



Scansiona il QR Code per scaricare la guida
e conoscere gli sconti riservati ai gruppi scolastici



Leonardo3 Museum

ENTRA NELLA MENTE DEL GENIO

PROPOSTA DIDATTICA LEONARDO3 MUSEUM 2023-2024



Il Leonardo3 Museum consente di scoprire il vero **Leonardo da Vinci artista e inventore**, grazie a **ricostruzioni inedite** delle sue **macchine** e **restauri digitali** dei suoi **dipinti**. **Stazioni multimediali** consentono al pubblico di **interagire** in prima persona con le macchine, le opere artistiche e i **codici di Leonardo** con **oltre 200 ricostruzioni 3D** interattive.

La proposta didattica del Leonardo3 Museum per il nuovo anno scolastico include:

- **visite guidate generali o tematiche;**
- **visite guidate con attività** proposte durante il percorso (giochi, enigmi, interazioni...);
- **visite guidate con laboratorio**, cioè con attività manuali da svolgere al termine della visita;
- **“dentro e fuori il museo”**, ossia visite guidate al Leonardo3 Museum + attività da svolgere in luoghi esterni (es. Castello Sforzesco, Acquario Civico, ecc.).

A CHI SI RIVOLGE?

Il taglio didattico e il ricorso a **tecnologie multimediali e interattive**, pensate per **diversi livelli di approfondimento**, rendono il museo particolarmente indicato per le scuole. Le proposte del Leonardo3 Museum sono divise per grado scolastico, e ogni percorso di visita viene ideato e modulato in base all'età degli studenti.

QUALI ARGOMENTI VENGONO TRATTATI?

Leonardo è stato una delle **personalità più poliedriche della storia** e la sua curiosità lo ha spinto a occuparsi degli **argomenti più disparati**. A lui si ispira la nostra **offerta didattica**, caratterizzata da una **grande varietà di temi e approfondimenti**: dai più noti **studi sul volo**, alle meno conosciute, ma altrettanto affascinanti, **macchine musicali**; dall'**osservazione della natura**, all'analisi degli **strumenti e utensili** di cui disponeva.

Oltre alle visite tematiche, è disponibile una **visita guidata generale** che offre una panoramica sulla vita di Leonardo e i suoi progetti più celebri.

LE VISITE E LE ATTIVITÀ SONO SOLO IN ITALIANO?

Le **visite guidate**, a seconda della disponibilità, **possono essere richieste in altre lingue** (inglese, spagnolo, francese, tedesco, portoghese e LIS). Le **attività e i laboratori** sono disponibili in **italiano e inglese**.



QUALI SONO I COSTI?

Il costo del biglietto d'ingresso per le scuole è di **€ 7 a studente**. Per ogni classe non è previsto un minimo, ma un **massimo di 28 studenti**. Sono inoltre inclusi **due biglietti gratuiti per gli accompagnatori** delle singole classi. Ogni accompagnatore aggiuntivo paga un biglietto di € 7. **Gli studenti con disabilità entrano gratuitamente**. Per ciascun gruppo classe è prevista una **guida**, il cui **costo varia a seconda dell'attività scelta**.

È OBBLIGATORIO AVERE UNA GUIDA?

È possibile visitare il museo da soli o con la propria guida, previa prenotazione degli ingressi, **inviando un'e-mail all'ufficio gruppi e didattica**.

QUANTO DURA UNA VISITA?

La durata varia a seconda delle diverse proposte: da un minimo di 1 ora a un massimo di 2 ore.

DI QUALI SPAZI E SERVIZI DISPONE IL MUSEO?

Sono presenti guardaroba e servizi igienici. Il museo non dispone di aule laboratorio: tutte le attività si svolgono in aree dedicate. Non sono presenti aree ristoro o spazi in cui le classi possano sostare.



LA PROPOSTA DIDATTICA COMPLETA È SCARICABILE DAL SITO LEONARDO3.NET O DAL SITO DIDATOUR.IT

VISITE GUIDATE

Alla scoperta di Leonardo (per tutte le scuole)

Una visita guidata generale del museo, durante la quale si tratterà la figura di Leonardo, il contesto storico in cui visse e la sua eredità, grazie all'analisi delle macchine ricostruite dal centro studi Leonardo3 attraverso lo studio dei manoscritti originali del genio di Vinci.

Il motore di Leonardo (per la scuola secondaria di secondo grado)

Sapevate che Leonardo da Vinci progettò degli incredibili automi? Si trattava di veri e propri robot programmabili, i cui motori furono concepiti e realizzati con sistemi di propulsione decisamente all'avanguardia per l'epoca.

VISITE GUIDATE CON ATTIVITÀ

La melodia di Leonardo (per la scuola primaria e la 1ª secondaria di I grado)

Il Leonardo3 Museum ospita la più grande collezione di strumenti musicali di Leonardo, a testimonianza del suo immenso amore per la musica!

Il volo del nibbio (per la scuola primaria)

Nel suo Codice del Volo, Leonardo analizza scrupolosamente le acrobazie di un piccolo rapace: il nibbio. Saprete riconoscerle tutte?

Il segreto della portanza (per la scuola secondaria di I grado)

Leonardo sognava di poter far volare gli uomini come gli uccelli, ma quanto era prossimo a raggiungere questo traguardo? Approfondiamo i suoi scritti per comprende-



re i principi basilari del volo secondo Leonardo, comparandoli con le conoscenze scientifiche attuali.

Trucchi dimensionali (per la scuola secondaria di I grado e la 1ª-2ª secondaria di II grado)

Nel Rinascimento non disponevano delle stesse conoscenze scientifiche che abbiamo oggi, ma gli scienziati come Leonardo, per ottenere determinate soluzioni, potevano fare affidamento sulla curiosità e sulla logica.

VISITE GUIDATE CON LABORATORIO

Un giro in bottega (dalla classe 3ª primaria alla 2ª secondaria di II grado)

Un tuffo nel passato alla scoperta degli attrezzi di lavoro utilizzati in una bottega rinascimentale. Come venivano istruiti gli artisti?

Svita e avvita (dalla 2ª secondaria di I grado alla 2ª secondaria di II grado)

I macchinari più complessi di Leonardo sono costituiti da macchine semplici (ingranaggi, cunei, carrucole, ecc.) e da componenti meccanici elementari come le viti.

Leonardo e la natura (per la scuola primaria)

Leonardo è stato un attento osservatore della natura e da

questa ha preso spunto per progettare le sue macchine. Esaminiamo le sue invenzioni e cerchiamo di capire cosa lo ha ispirato.

SOLO ATTIVITÀ

Caccia al dettaglio (per la scuola secondaria di II grado)

Per tutti coloro che desiderano visitare il museo in modo alternativo, ma senza visita guidata, abbiamo ideato la "Caccia al dettaglio".

CONTATTI



Piazza della Scala, angolo Galleria Vittorio Emanuele II
20121 Milano

Tel. 345 7114131

gruppi@leonardo3.net | leonardo3.net

[f leonardo3museum](https://www.facebook.com/leonardo3museum)

[ig leonardo3_museum](https://www.instagram.com/leonardo3_museum)

MEET Centro di Cultura Digitale

IMPARIAMO AD ORIENTARCI NEL MONDO DEL DIGITALE



MEET è il **primo Centro di Cultura Digitale in Italia**, aperto dal 2021, che offre al pubblico esperienze che spaziano dall'arte immersiva ai mondi virtuali, dall'intelligenza artificiale alla robotica, dalla digital literacy alla cittadinanza digitale. MEET ha il più vasto catalogo italiano di opere e contenuti digitali da fruire in sala immersiva, in teatro, con i visori nello spazio VR o nelle sale laboratorio.

L'obiettivo di MEET è far conoscere e provare esperienze digitali, generare riflessione e senso critico sulle potenzialità e i rischi del digitale, sviluppando competenze creative per l'interazione.

Le scuole che arrivano in visita a MEET sperimentano **laboratori interattivi ed esperienze di arte immersiva** attraverso cui comprendere e dibattere il rapporto tra mondo digitale, intelligenza artificiale, cultura e società.

MEET propone format didattici, che possono durare dalle 2 alle 4 ore, adatti alle scuole di tutti gli ordini e gradi, a seconda delle preferenze e del numero di allievi.

Ogni format è accompagnato da uno o più educatori che introdurranno alunni e docenti a sperimentare tecnologie e linguaggi per comprendere in profondità il senso e le potenzialità della trasformazione digitale.



MEET IMMERSIVE EXPERIENCE

Laboratori di Arte Digitale, Intelligenza Artificiale e Realtà Virtuale

Immagini e testi sono sempre di più organizzati e fruiti attraverso linguaggi digitali e programmi di intelligenza artificiale. Il laboratorio aiuterà a sperimentare immersività e interattività attraverso la visione guidata di opere d'arte digitale. Grazie a videoproiezioni e visori, si esplorerà il futuro di cinema, arte e videogiochi nella realtà e nei mondi virtuali, evidenziando il ruolo dell'emozione e dell'empatia nelle nuove forme di condivisione e apprendimento.

MEET ROBOTICS

(in partnership con Scuola di Robotica)

Laboratori di progettazione e coding con i robot

Il rapporto tra umani e macchine richiede capacità di progettazione, programmazione (coding) e problem solving. Nel laboratorio si lavorerà in gruppi, utilizzando kit di robotica, computer e tablet, per programmare le azioni dei robot e portarli a compiere le missioni desiderate, adoperando creatività e pensiero computazionale. Giocare con i robot stimolerà creatività, pensiero computazionale e lavoro di squadra.

MEET OPEN THE BOX

(in partnership con gli esperti di Open the Box)
Laboratori di data e media literacy

Oggi più che mai occorre orientarsi tra i pericoli della disinformazione. Il Laboratorio punta sull'interazione diretta con gli studenti che attraverso sfide e dibattiti si confronteranno su meme, immagini modificate, fake news e intelligenza artificiale, con l'obiettivo di apprendere tecniche di verifica delle fonti, sviluppare spirito critico verso le informazioni che s'incontrano online e porsi domande sui grandi temi di privacy, responsabilità e cittadinanza digitale.

CONTATTI

MEET DIGITAL CULTURE CENTER | Fondazione CARIPLO

Viale Vittorio Veneto, 2 – 20124 Milano
Tel. 02 36769011 (dopo la voce registrata premere 4)

info@meetcenter.it

www.meetcenter.it

f MEET Digital Culture Center

@meet.digitalculturecenter

Pinacoteca Ambrosiana

IL MUSEO PUBBLICO PIÙ ANTICO DI MILANO, NEL CUORE DELLA CITTÀ



L'**Ambrosiana** è uno scrigno che racchiude in sé **una Biblioteca, una Pinacoteca e un'Accademia**: una realtà che da 400 anni, nel centro della città, sui resti dell'antico foro romano, promuove **l'amore per le lettere, le arti, la scienza e il bello**. La Pinacoteca fu istituita nell'aprile del 1618, quando il Cardinale Federico Borromeo donò la sua collezione di dipinti, statue e disegni alla Biblioteca Ambrosiana, da lui stesso fondata nel 1607.

LA PINACOTECA AMBROSIANA

All'interno del percorso espositivo, articolato in 24 sale, si possono ammirare alcuni dei più straordinari capolavori di tutti i tempi: il *Musico* di **Leonardo**, la *Canestra di frutta* di **Caravaggio**, il Cartone preparatorio per la *Scuola di Atene* di **Raffaello**, l'*Adorazione dei Magi* di **Tiziano**, la *Madonna del Padiglione* di **Botticelli** e gli splendidi *Vasi di fiori* di Jan **Brueghel**. Oltre a opere di epoca rinascimentale, il museo annovera tra le sue collezioni importanti autori del Seicento, del Settecento e un notevole nucleo di autori ottocenteschi e del primo Novecento. Il percorso termina nell'antica sala di lettura della Biblioteca, che ospita la mostra permanente del **Codice Atlantico**, la **più ampia raccolta** al mondo di scritti e disegni autografi di **Leonardo da Vinci**.

L'AMBROSIANA SOTTERRANEA

L'antica **chiesa di San Sepolcro**, costruita su due livelli, racconta una storia millenaria che, partendo dalla fondazione di **epoca romana**, passa attraverso i magnifici affreschi del **Trecento** riscoperti dopo il recente restauro e incrocia vicende che hanno riguardato personaggi come Leonardo e San Carlo Borromeo. Inoltre, sotto l'Ambrosiana giace la testimonianza archeologica dell'antico **foro romano** di Milano, un tempo la piazza principale della città.

LABORATORI E VISITE GUIDATE A CURA DI ADARTEM

I nostri percorsi e/o laboratori didattici offrono la possibilità agli allievi di fare esperienze dirette con il museo e l'arte. Grazie ai laboratori i ragazzi potranno addentrarsi nella bottega di Raffaello per scoprire la tecnica dello spolvero e la storia del cartone della Scuola di Atene, ma anche, ispirati dalla *Canestra* di Caravaggio esplorare le consistenze di diversi materiali e provare a ricrearne una versione tattile. Per avvicinarsi ai tesori della Biblioteca scopriranno la storia del libro e quanto questo supporto è cambiato nei secoli, dedicandosi, infine alla realizzazione di un piccolo libro personale di immagini e parole. Le visite guidate sono indirizzate a gradi e ordini di scuola differenti.



Leonardo: pensieri e parole

L'obiettivo è conoscere il genio di Leonardo in una sorta di percorso "letterario", grazie alle parole dei tanti studiosi che nel corso dei secoli si sono occupati dell'artista toscano.

Caravaggio: più vero del vero

Il percorso porta i ragazzi alla scoperta di opere che danno grande importanza alla rappresentazione della realtà.

Anche i muri parlano. Raffaello e la storia di un affresco

Un immenso disegno, uno straordinario artista, ma che cos'è un cartone preparatorio? E come si realizza un affresco?

Indovina chi è

Ha gli occhiali? Indossa il cappello? Ispirandoci a un gioco, scopriremo i tanti personaggi che abitano le sale della Pinacoteca.

L'Ambrosiana e la cripta di San Sepolcro

Un affascinante percorso che dai capolavori della Pinacoteca conduce al passato millenario di Milano, fino alla Cripta di San Sepolcro.



CONTATTI



Piazza Pio XI, 2 – 20123 Milano

Tel. 02 806921

contatti@ambrosiana.it | www.ambrosiana.it

f Pinacoteca Ambrosiana

@pinacotecaambrosiana

✕ @Ambrosiana1609

STEP FuturAbility District

LO SPAZIO DI CONNESSIONE CON IL FUTURO



STEP FuturAbility District è una **destinazione urbana di aggregazione sociale e culturale**.

La struttura, oltre al **percorso di visita**, offre **attività specifiche per le scuole**.

Installazioni dinamiche e spazi immersivi permettono di scoprire i temi legati alla trasformazione digitale in atto e alle nuove tecnologie che influenzeranno la vita quotidiana, le nuove professioni e la cura del pianeta.

La visita in STEP non è solo un'esperienza, ma il punto di partenza per tracciare nuovi sentieri di arricchimento personale. Infatti, grazie ad un'app che accompagna l'intero percorso, la visita in STEP consente di ricevere la FuturAbility, un profilo personalizzato sulla propria attitudine al futuro e alle competenze digitali, con suggerimenti specifici su corsi, libri, contenuti multimediali, laboratori utili per il proprio sviluppo.



LA NOSTRA PROPOSTA DIDATTICA

La nostra proposta è pensata per ragazzi dall'ultimo anno delle scuole primarie all'ultimo anno delle scuole secondarie ed è *in collaborazione con Civita Mostre e Musei*.

PERCORSO DI VISITA

Durata: 1 ora circa

In STEP le ragazze e i ragazzi scopriranno in modo divertente e tecnologico **la propria attitudine al futuro e alla rivoluzione digitale in corso**.

Utilizzando uno smartphone messo a sua disposizione, ciascun ragazzo sarà esploratore attivo di contenuti stimolanti e interagirà in tempo reale con l'ambiente e le installazioni tecnologiche del percorso. I ragazzi potranno vivere un'esperienza interattiva attraverso un percorso a

tappe e potranno sfidare se stessi per scoprire la propria FuturAbility ossia la dose di futuro che hanno dentro di sé. A rendere ancora più magica e speciale l'esperienza ci sarà **FORWARD**, creatura virtuale e **guida vocale**, che scandirà le dieci tappe del viaggio in STEP.

PERCORSO DI VISITA + LABORATORIO DIDATTICO

Durata: 2 ore circa

Proponiamo di abbinare al percorso di visita uno dei nostri laboratori progettati per approfondire i temi incontrati nel percorso di visita. Ogni attività si focalizza sull'apprendimento delle discipline STEAM (Science, Technology, Engineering, Art and Mathematics) e delle tematiche legate allo sviluppo della creatività del futuro. La nostra proposta è ricca, articolata e divisa per fasce di età e comprende 18 attività didattiche.

PENSIERO COMPUTAZIONALE

- Hologram - 10/15 anni
- Code dance - 10/15 anni

GALATEO DIGITALE

- My Password - 10/15 anni
- Digital tracks - 14/18 anni
- True or false - 11/18 anni

DESIGN THINKING

- Next art - 10/18 anni
- See you tomorrow - 11/18 anni
- New Sound - 11/18 anni

IDENTITÀ DIGITALE

- Future room - 14/15 anni
- Brand Identity - 16/18 anni

SVILUPPO SOSTENIBILE

- Garbage for the future - 11/18 anni
- Watergate with Minecraft - 11/18 anni

SCIENCE & TECH

- The beauty of imaging - 11/18 anni
Progetto realizzato in collaborazione con Bracco per la scuola



- My mobility for the future - 11/18 anni
Progetto realizzato in collaborazione con Trenord
- Humanoids for Agenda 2030 - 11/18 anni
Progetto realizzato in collaborazione con Scuola di robotica.
- Delivery Bot - 11/18 anni
Progetto realizzato in collaborazione con Scuola di robotica.
- Costruisci il tuo metaverso - 14/18 anni.
Progetto realizzato in collaborazione con Scuola di robotica.
- Blockchain lab - 11/18 anni.
Progetto realizzato in collaborazione con Scuola di robotica.

Consulta la nostra proposta completa sul sito www.steptothefuture.it.

CONTATTI

STEP

FuturAbility District

Piazza A. Olivetti, 1 – 20139 Milano

Tel. +39 02 33020088

(attivo dal lunedì al venerdì dalle ore 9 alle 17
e il sabato dalle ore 9 alle 13)

info@steptothefuture.it

www.steptothefuture.it

Museo Alfa Romeo

LA MACCHINA DEL TEMPO



IL MITO E IL FUTURO. IN UN LUOGO UNICO

La storia di un'azienda, i suoi prodotti, i suoi personaggi raccontano un secolo di storia d'Italia e del Mondo. Dal 1910 al futuro.

Un museo completamente nuovo, sicuro e moderno è lo specchio di un Marchio che a livello internazionale è un'icona del "made in Italy", in cui si intrecciano cultura, economia, design ed eccellenza. Ma anche si scoprono i valori della sostenibilità, della sicurezza e della passione vissuta consapevolmente.

SICUREZZA, PRATICITÀ E FLESSIBILITÀ

Sicurezza: il Museo è un'area sicura, delimitata e sorvegliata. Tutti i passaggi ed i percorsi sono al **coperto**, **climatizzati** e **privi di barriere architettoniche**.

Praticità: il Museo dispone di **parking interno**, **Bookshop**, **Showroom** e **Bar/Ristorante**.

Flessibilità: i percorsi, le sale e gli orari possono essere gestiti con la più totale flessibilità secondo le vostre esigenze.

UN PROGRAMMA PER OGNI ETÀ

L'offerta formativa del Museo Alfa Romeo si rivolge alle **scuole di ogni ordine e grado**, con **programmi**

differenziati e dedicati, dalla scuola dell'infanzia ai Master post-laurea.

I programmi possono essere adattati, modificati o studiati appositamente con i Docenti.

Le attività possono avere diversa durata e complessità a seconda delle esigenze dei Docenti.

Tre tipologie di attività:

- **Visita guidata tematica** per inserirsi nel programma formativo di ciascuna classe: **Italian Design, Evoluzione della Meccanica e della sicurezza, Alfa Romeo specchio del '900**.
- **Laboratorio didattico:** un'attività per ogni età e per ogni esigenza: sicurezza stradale, sostenibilità e riciclaggio sono temi esplorati dai laboratori per i più piccoli (**Costruisco riciclando** e **Sicurquiz**) e per le attività di gruppo dedicate alla scuola secondaria di I grado (**Caccia al Tesoro**).
- **Workshop:** lezioni frontali, workshop e approfondimenti con audiovisivi per la scuola secondaria di II grado: **Storia del Car Design, Aerodinamica, Comunicazione e Marketing, Architettura e Multimedialità**.
- **Caccia al tesoro:** un'attività dinamica di **Team Building** con una formula dedicata per ogni

età, per educare al lavoro di squadra, migliorare la comunicazione, stimolare il pensiero creativo e sviluppare la capacità di problem-solving.

E molte altre attività da scoprire o sviluppare insieme...

CINEMA 4D

Al termine del percorso museale, una sala **Cinema 4D** con poltrone interattive ed effetti speciali.

L'esperienza è **sempre inclusa** nel biglietto di ingresso.

COSTI E MODALITÀ DI INGRESSO

Visita autonoma: 3€/alunno

Visita guidata tematica (1h30): 6€/alunno

Visita guidata tematica + laboratorio didattico/workshop o Caccia al Tesoro (2h30): 6€/alunno

Ingresso gratuito per 2 insegnanti ogni 25 alunni.

ORARI DI APERTURA

Il Museo Storico Alfa Romeo è aperto tutti i giorni dalle 10:00 alle 18:00. Chiuso il martedì.

Il Museo è dotato di ampio parcheggio bus interno ed è raggiungibile con bus dalla stazione di Rho Fiera.



CONTATTI



Viale Alfa Romeo – 20020 Arese (MI)

www.museoalfaromeo.com

Info, prenotazioni e offerta didattica completa:

didattica@museoalfaromeo.com

info@museoalfaromeo.com

Tel. 02 44425561 - 02 44425511

CREMONA



Con il contributo di



Una città ricca di **storia**,
arte e **cultura**.
Una **vera opportunità didattica**
per le scuole di ogni ordine e grado

LE PROPOSTE

Cremona, una città da scoprire

Il segreto di Stradivari

La bottega del liutaio

Le Dimore Storiche Cremonesi

Laboratori didattici creativi

Cremona e i suoi musei

...e tanto altro!

Cosa aspetti? Contatta l'Infopoint e fai del tuo viaggio d'istruzione a Cremona un'esperienza indimenticabile!

Infopoint turistico: Tel. + 39 0372 407081 – www.turismocremona.it

Le Terre del Drago

VISITE GUIDATE E LABORATORI DIDATTICI A SONCINO, ABBADIA CERRETO, ROMANENGO E PESCAROLO



La Cooperativa Il Borgo di Soncino ha impostato dal 1998 un settore prettamente didattico dedicato alle scuole di ogni ordine e grado. **A partire dalla prossima stagione nascerà un nuovo format turistico, Le Terre del Drago**, che avrà lo scopo di creare una sinergia tra località di interesse turistico in cui è viva la leggenda del drago Tàranto (Bassa Bergamasca, Alto Cremasco, tra il fiume Adda e Oglio).

PROPOSTE A SONCINO (CR)

• C'ERA UNA VOLTA...

Primi due anni della scuola primaria

Itinerari dalle 2 alle 4 ore (€ 12,00/15,00):

Vestizione da cavaliere e da dama + Visita animata nella Rocca Sforzesca + Laboratorio (*Costruzione di un elmo e di una coroncina*) + Attività animata: *Scuola di Magia (un Mago Pasticcione alle prese con pozioni e incantesimi)*.

• I SEGRETI DI UN BORGO MEDIOEVALE

Itinerari dalle 3 alle 5 ore (€ 10,00/16,00):

Visita (esterna o interna) della Rocca Sforzesca + Borgo medioevale + Laboratori didattici (*Scriptorium, Stampa, Carta*).



I prezzi indicati sono comprensivi di IVA, dell'ingresso ai monumenti (dove previsto), degli animatori didattici e dei lavori realizzati durante i laboratori didattici. Gli itinerari possono essere modificati e abbinati tra loro a seconda delle esigenze degli insegnanti.

Le proposte didattiche complete su www.terredeldrago.it

• IL LIBRO

Itinerari dalle 3 alle 5 ore (€ 9,00/17,00):

La storia e l'evoluzione del libro attraverso i laboratori (*Scriptorium, Carta e Stampa*) + Visita alla Rocca Sforzesca.

• UN GIORNO DA ROMANO

Itinerario dalle 3 alle 5 ore (€ 11,00/13,00):

Visita al Museo Archeologico "Aquaria" + Laboratori (*Elmo romano, Iscrizione su rame e Tessitura*) + Visita alla Rocca Sforzesca.

• UN GIORNO DA ARCHEOLOGO

Itinerario dalle 3 alle 5 ore (€ 9,00/11,00):

Simulazione di uno scavo archeologico + Visita al Museo Archeologico "Aquaria" + Visita alla Rocca Sforzesca.

• UN GIORNO NELLA PREISTORIA

Itinerario di 3 ore: (€ 7,00):

Escursione lungo il fiume Oglio + Laboratori itineranti (*Incisioni rupestri, Accensione del fuoco*).

PROPOSTA AD ABBADIA CERRETO (LO)

• LA VIA DEL MONACO

Itinerario di 3 ore (€ 10,00):

Visita all'ex complesso abbaziale cistercense (chiesa e mulino) + Laboratori (*Scriptorium e Spezieria*).

PROPOSTE A ROMANENGO (CR)

• VITA DA DAME E CAVALIERI

Itinerario di 3 ore (€ 10,00):

Visita ai resti del Castello (*percorsi tematici didattici sulla caccia nel Medioevo*) + Laboratori (*Costruzione di un elmo e una coroncina, Lucet e tiro con l'arco*).

• UN GIORNO DA LONGOBARDO

Itinerario di 3 ore (€ 10,00):

Visita ai resti del Castello (*percorsi tematici didattici sulla caccia nel Medioevo*) + Laboratori (*Costruzione di un elmo e di un bracciale*).

PROPOSTA A PESCAROLO – MUSEO DEL LINO (CR)

• UN GIORNO NEL NOVECENTO

Itinerario di 3 ore (€ 10,00):

Visita al Museo del Lino + Laboratori (*Tessitura e Giochi dei nonni*).



Filmato sulle attività didattiche su YouTube



Visite guidate personalizzate anche per scuole dell'infanzia, per scuole secondarie di II grado e per gruppi di adulti.

CONTATTI



Via Quinzani, 9 – 26029 Soncino (CR)

Tel./Fax 0374 83675

info@valledelloiglio.it

www.terredeldrago.it

AmbienteParco

IMPARARE, TOCCARE, VIVERE LA SOSTENIBILITÀ



AMBIENTEPARCO, LO SPAZIO CHE TI RICARICA

AmbienteParco è uno Science Center dedicato alla sostenibilità ambientale. **12.000 metri quadrati di verde in centro a Brescia** (a 20 minuti a piedi dalla stazione FS) dove esposizioni interattive, laboratori didattici e giochi per lo svago educano a stili di vita consapevoli e sostenibili, divertendo.

Lo spazio comprende cinque edifici che ospitano i percorsi scientifici e i laboratori, un ristorante e un'ampia area verde con parchi gioco e un laghetto visitabile attraverso un tunnel subacqueo con undici grandi vetrate.



ESPOSIZIONI DA SCOPRIRE al parco

- **Natur.acqua**, water exhibition. Rispetto e risparmio dell'acqua nei consumi quotidiani. Acqua come risorsa, acqua virtuale, acqua nel mondo, inquinamento. Giochi ed esperimenti con l'acqua.
- **Il gioco delle 4 R**. Un percorso divertente sul ciclo di vita dei rifiuti e il concetto di riduzione, riutilizzo, riciclo e recupero.
- **Alimenti.amo**, wonder.food world. Risorse, salute alimentare e consumo consapevole.
- **Casa eco.logica e Villaggio eco.cubi**, abitare smart. Percorso interattivo in una vera casa che illustra le tecnologie più nuove e le buone abitudini per abbattere l'impatto dell'abitare sull'ambiente.

MOSTRE INTERATTIVE CREATE PER STUPIRE ED EMOZIONARE, INFORMARE ED EDUCARE

In tutti i percorsi espositivi di AmbienteParco l'apprendimento è facilitato dalla componente ludica e interattiva, grazie all'utilizzo di una **metodologia hands-on**: è proibito non toccare! L'obiettivo è portare la "Scienza" fuori dai soliti laboratori, porgendola come elemento nuovo e fresco, avvicinandola al quotidiano. Le tematiche affrontate sono acqua, alimentazione sostenibile, risparmio ed efficienza energetica, raccolta differenziata dei rifiuti, mobilità e cambiamenti climatici.

ESPERIENZE DA PROVARE al parco o in classe

- **Go.Green**, via.vai. Un curioso e divertente percorso interattivo per conoscere la mobilità sostenibile e quali fattori influenziamo con le nostre scelte di spostamento.
- **Precious Plastic**, percorso sui diversi tipi di plastica e sulla possibilità di renderli nuova risorsa al termine del loro utilizzo.
- **Mate.land**. Avvicinare in modo divertente e sorprendente al mondo della matematica, della geometria e delle scienze applicate.
- **Science.lab**, kit laboratoriali su acqua, aria, energia, proprietà della materia, alimentazione e tanto altro.



ANCHE A SCUOLA DA VOI!

science.Lab

ANCHE A SCUOLA DA VOI!

PRECIOUS PLASTIC

il Gioco delle 4R
RIDUZIONE RIUSO RICICLO RECUPERO

VISITE GUIDATE GRATUITE CON A2A

A2A condivide con noi l'impegno nella divulgazione della sostenibilità ambientale e supporta i percorsi di educazione non formale, per generare curiosità, consapevolezza e quindi consenso intorno alle azioni di politica ambientale. A2A offre visite guidate gratuite, controlla sui siti www.ambiente Parco.it e scuole.a2a.eu troverai tutte le offerte aggiornate!



UNA GIORNATA DIDATTICA NEL VERDE A 10 EURO AD ALUNNO

La giornata comprende due **percorsi didattici** e/o **laboratori** accompagnati dai nostri animatori scientifici, con la possibilità di avere uno **spazio al coperto per pranzo** al sacco (al costo di 2 € a persona) con servizi igienici riservati, due **aree per il gioco libero** nel parco e un **laghetto didattico con vetrate subacquee**.

CONTATTI

ambiente Parco

Largo Torrelunga, 7 – 25121 Brescia
Tel. 030 361347 – www.ambiente Parco.it

Archeopark

ITINERARI PER SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO E SECONDO GRADO



L'Archeopark è un grande **parco interattivo** nel quale rivivere il nostro passato visitando ricostruzioni di insediamenti preistorici. Nell'Archeopark si può esplorare una **grotta** come quelle in cui, oltre 10.000 anni fa, l'uomo dipingeva le figure di animali che cacciava; osservare come i nomadi mesolitici organizzavano i loro **ripari sottoroccia**; sostare nella **fattoria neolitica** e nelle capanne del grande **villaggio palafitticolo** proteso sul lago; risalire la collina per conquistare un **Castelliere**, villaggio fortificato, ed entrare nel **villaggio degli artigiani** con le case di tronchi per osservare alcuni artigiani lavorare con antiche tecniche. È possibile inoltre percorrere un grande **labirinto in pietra**. **Questo grande parco tematico non è solo da visitare ma da vivere**: i visitatori possono svolgere una serie di attività in **attrezzati laboratori di archeologia sperimentale**, guidati dai nostri animatori.



PROGRAMMI CONSIGLIATI PER LA SCUOLA PRIMARIA

Visita Archeopark con Laboratori

Obiettivo: rivivere le esperienze umane preistoriche.

Mattina: visita guidata alle strutture del parco.

Pomeriggio: laboratori di archeologia:

- manipolazione dell'argilla;
- battitura di una lamina di rame;
- macinatura del grano;

- cottura del pane;
- tiro con l'arco;
- utilizzo dei trapani a volano.

Archeopark e Incisioni Rupestri

Obiettivo: capire le motivazioni che hanno spinto l'uomo ad incidere sulla roccia.

Mattina: visita alle incisioni rupestri.

Pomeriggio: visita guidata alle strutture del parco con laboratorio didattico del frottage, oppure laboratori di archeologia sperimentale.

Archeopark ed Età Romana

Obiettivo: approfondire il concetto di fonte storica.

Mattina: visita guidata a Cividate Camuno, importante centro in età Romana.

Pomeriggio: visita al parco con simulazione di scavo archeologico e manipolazione dell'argilla.

PROGRAMMA CONSIGLIATO PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA

Incisioni Rupestri e Metallurgia

Obiettivo: cogliere i progressi tecnologici compiuti dall'uomo nel tempo.

Mattina: visita al Parco delle incisioni rupestri.

Pomeriggio:

- breve visita all'Archeopark;
- accensione del fuoco;
- fusione di un oggetto;
- battitura di una lamina di rame.

L'uomo e l'abitazione

Obiettivo: cogliere l'evoluzione nel tempo delle strutture abitative e individuare il rapporto ambiente-struttura abitativa.



Mattina: visita guidata alle strutture del parco.

Pomeriggio:

- costruzione di un attendamento;
- rito di fondazione;
- dimostrazione di accensione del fuoco;
- costruzione del bastone dello sciamano.

L'uomo e l'ambiente

Obiettivo: imparare a leggere un territorio al fine di individuare gli aspetti geologici, morfologici, geodinamici, climatici, vegetazionali e antropici.

Mattina:

- lettura delle trasformazioni apportate dalla natura e dall'uomo nel corso di 15.000 anni;
- escursione nel bosco e lettura dei suoi elementi (foglie e suolo).

Pomeriggio:

- osservazione, manipolazione e classificazione delle rocce e dei minerali;
- osservazione e classificazione delle foglie;
- analisi e raccolta dei diversi tipi di suolo in stratificazione;
- sbalzo su lamina di rame;
- calco di foglie su argilla.

CONTATTI

ARCHEOPARK



Località Gattaro, 4 – 25047 Darfo Boario Terme (BS)

Tel./Fax 0364 529552

info@archeopark.net | www.archeopark.net

QUESTI PROGRAMMI POSSONO ESSERE ABBINATI PER UNA VISITA D'ISTRUZIONE DI 2 GIORNI

Solferino

SOLFERINO: DALLA BATTAGLIA ALLA CROCE ROSSA



Solferino: nome che evoca una delle più **sanguinose battaglie** del XIX secolo. Da questo scontro decisivo per la Seconda Guerra d'Indipendenza nacquero **l'Italia** e l'idea della **Croce Rossa**.

Al termine della Battaglia del **24 giugno 1859**, vinta dai Francesi a Solferino e dai Sardo Piemontesi a San Martino contro gli Austriaci, **la Lombardia** venne liberata dalla dominazione asburgica e si avviò quel processo unitario che portò, meno di **due anni dopo**, alla proclamazione del **Regno d'Italia**.

Nel contempo, quello che diventerà il primo **Premio Nobel per la Pace, Henry Dunant**, trasse ispirazione proprio dai feriti della Battaglia di Solferino per la creazione della **Croce Rossa**.

Cosa visitare? Gli studenti potranno vedere: cannoni, uniformi, zaini, armi bianche e da fuoco ed oggetti della

vita quotidiana dei soldati, stampe, bandiere, dipinti nel **Museo di Solferino** e nella millenaria **Rocca di Solferino**, la "Spia d'Italia", che fu al centro degli scontri. Completano la visita l'**Ossario**, biblioteca umana con i resti dei Caduti, ed il **Memoriale della Croce Rossa**.

Laboratori didattici: Armi e insegne militari nei luoghi della battaglia, Caccia al tesoro, Ludostoria ed il Risorgimento nello Zaino: <https://www.solferinoesanmarтино.it/didattica-museale/>

Apertura: dal 17 marzo al 15 ottobre, da martedì a domenica (lunedì chiuso).

Orario: 9-12.30 / 14.30-19

Nei restanti periodi, apertura per gruppi su prenotazione: musei@solferinoesanmarтино.it



Adriana Oberto

CONTATTI



Rocca Via Vicinale del Castello – Solferino (MN)

Museo Piazza Ossario – Solferino (MN)

Tel. 0376 854019 – musei@solferinoesanmarтино.it
www.solferinoesanmarтино.it

San Martino

SAN MARTINO: IL RISORGIMENTO DIPINTO



Una Torre monumentale, un viaggio nel tempo attraverso le più importanti battaglie per **l'unità e l'indipendenza d'Italia**, affrescate alle pareti.

In questa **Torre**, dedicata al primo Re d'Italia, **Vittorio Emanuele II**, echeggiano le gesta di **coloro che fecero l'Italia**.

Dietro alla Torre, un **Museo** con curiosi cimeli, lettere dei soldati, armi, divise, cannoni, maestosi quadri: ogni oggetto riconduce gli studenti a quell'epoca in cui l'Italia era ancora un sogno.

Una grande **sala multimediale** permette ai ragazzi di avvicinare il **passato con le tecnologie del presente**.

Sono previsti i **laboratori:** Armi e insegne militari nei

luoghi della battaglia, Caccia al tesoro, Ludostoria ed il Risorgimento nello Zaino.

Per maggiori informazioni: <https://www.solferinoesanmarтино.it/didattica-museale/>

Anche a San Martino, **la Chiesa Ossario** custodisce le ossa dei prodi che morirono in Battaglia.

Apertura: tutti i giorni.

Orario: 9-12.30 / 14.30-19.

Nei giorni festivi orario continuato, dal 15 ottobre al 17 marzo orario invernale 9-12.30 / 14-17.30.

Per le scolaresche ed i gruppi è sempre necessaria la prenotazione: info@solferinoesanmarтино.it



Claudio Giugni

CONTATTI



Via Torre, 2 – San Martino della Battaglia, Desenzano (BS)

Tel. 030 9910370 – info@solferinoesanmarтино.it
www.solferinoesanmarтино.it

in treno

e' tutta un'altra gita

Scopri l'Italia (e non solo)
con Trenitalia e il Polo Passeggeri



Scansiona il QR code o visita [trenitalia.com](https://www.trenitalia.com)
e scopri le offerte per i gruppi scolastici



TRENITALIA

GRUPPO FERROVIE DELLO STATO ITALIANE