MagicLand

School Days

La scuola senza pareti più grande d'Italia

12 • 13
MAGGIO 2027

OLTRE 50 PROGETTI DIDATTICI

Legalità e Cittadinanza • Sicurezza e Prevenzione • Salute e Benessere
Ambiente e Sostenibilità • STEM, Scienza e Tecnologia
Orientamento e Mondo del Lavoro

In collaborazione con Forze Armate, Forze dell'Ordine,
Istituzioni e Partner Specializzati

LA SCUOLA SENZA PARETI PIÙ GRANDE D'ITALIA

12 • 13
MAGGIO 2027

School Days è il grande progetto educativo di MagicLand che porta l'apprendimento fuori dall'aula e trasforma l'intero Parco in uno spazio di formazione, incontro e sperimentazione.
Per due giornate, studenti e docenti partecipano ad attività, laboratori, dimostrazioni e simulazioni realizzati insieme a Forze Armate, Forze dell'Ordine, Istituzioni e partner specializzati.
Anche il Parco diventa parte del percorso educativo: alcuni progetti sono sviluppati appositamente per MagicLand e trasformano spazi e attrazioni in strumenti di apprendimento.

2 GIORNATE
interamente dedicate alle scuole

OLTRE 50 PROGETTI DIDATTICI
tra attività, laboratori, dimostrazioni e simulazioni

OLTRE 10.000 STUDENTI
da tutta Italia nell'edizione 2026

UN'ESPERIENZA DA INSERIRE NEL PTOF

Le attività degli School Days possono essere integrate nel PTOF e nella programmazione didattica, in funzione degli obiettivi formativi dei singoli istituti.

INSIEME PER EDUCARE

Con la partecipazione di Forze Armate, Forze dell'Ordine, Istituzioni e partner specializzati.

COSTRUISCI IL TUO SCHOOL DAY

Oltre 50 progetti didattici tra cui scegliere per costruire il percorso più adatto alla tua classe.

1

SCEGLI

Fino a 3 progetti al giorno in base all'età degli studenti e agli obiettivi didattici.

2

CREA

Combina progetti e ambiti diversi in base agli obiettivi della tua classe.

3

VIVI

Partecipa a laboratori, simulazioni. dimostrazioni e attività sul campo.

UNA O DUE GIORNATE?

È possibile partecipare a una o a entrambe le giornate, scegliendo ogni giorno progetti diversi.

VIVI ANCHE IL PARCO

Durante la giornata puoi vivere anche le attrazioni di MagicLand.

Più di una gita scolastica

UN'ESPERIENZA CHE LASCIA IL SEGNO

LE AREE DIDATTICHE

Oltre 50 progetti, organizzati in 6 aree didattiche.

- LEGALITÀ E CITTADINANZA
- SICUREZZA E PREVENZIONE
- SALUTE E BENESSERE
- AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ
- STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA
- ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

Ogni area è identificata da un colore,
che accompagnerà i progetti nelle pagine successive.

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 1

EDUCAZIONE AI SENTIMENTI E PREVENZIONE DELLA VIOLENZA DI GENERE

A cura di: Polizia di Stato

Un incontro ad alto impatto emotivo ed educativo, pensato per guidare ragazze e ragazzi verso una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie relazioni. L'obiettivo è promuovere l'educazione ai sentimenti, sviluppare empatia e favorire la capacità di costruire legami sani, equilibrati e rispettosi. Durante l'attività verranno forniti strumenti pratici per riconoscere i primi segnali di una relazione tossica o violenta, imparare a gestire le emozioni in modo costruttivo e capire quando e come chiedere aiuto. Un momento di riflessione fondamentale per prevenire il disagio e coltivare una cultura del rispetto e dell'ascolto.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 2

WELFARE, SPORT E RISPETTO DELLE REGOLE

A cura di: Polizia di Stato

Un percorso promosso dalla Polizia di Stato dedicato alla diffusione della cultura del rispetto delle regole nei diversi ambiti della vita quotidiana. Con la partecipazione delle Fiamme Oro, gli studenti scopriranno l'importanza dei valori sportivi come disciplina, correttezza e spirito di squadra. Operatori specializzati della Polizia affronteranno invece i temi della sicurezza stradale e della sicurezza in viaggio sui binari, sensibilizzando i ragazzi a comportamenti responsabili. Completa il progetto l'intervento di un addestratore cinofilo, che guiderà gli studenti alla scoperta del rapporto uomo-animale e dell'importanza del rispetto per i nostri amici a quattro zampe.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 3

SPORT E LEGALITÀ

A cura di: Polizia Penitenziaria

Il progetto valorizza lo sport come strumento educativo utilizzato dal Gruppo Sportivo Fiamme Azzurre del Corpo di Polizia Penitenziaria per promuovere la cultura della legalità, del rispetto delle regole e delle istituzioni. Lo sport è presentato come un mezzo efficace di prevenzione della devianza e di contrasto ai fenomeni di criminalità. Il progetto mette in luce il ruolo attivo della Polizia Penitenziaria nella diffusione, anche tra i più giovani, di valori etici fondamentali per una società più giusta, sicura e consapevole.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Shock

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 4

EDUCAZIONE COMPORTAMENTALE E AFFETTIVA #MAIPIUSARA

A cura di: Rete della Salute

L'iniziativa propone un percorso di sensibilizzazione sul femminicidio e sulla violenza di genere attraverso la storia di Sara Di Pietrantonio, giovane vittima nel 2016 di un episodio che ha segnato l'opinione pubblica italiana. L'attività prevede una breve introduzione, la proiezione di un docufilm sulla sua vicenda e l'intervento di esperti nella prevenzione e nell'educazione alle relazioni. Con il contributo di familiari e amici, il progetto approfondisce i meccanismi che precedono la violenza e invita a riflettere sui segnali da non ignorare, sugli stereotipi culturali e sugli strumenti per prevenire situazioni di rischio, promuovendo consapevolezza e responsabilità.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 5

GIOCA PULITO CON L'AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

A cura di: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Un progetto interattivo curato dall'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli, che unisce apprendimento e divertimento, per educare i più giovani al gioco sicuro, legale e consapevole. Attraverso quiz, momenti interattivi e brevi spiegazioni in diretta, i ragazzi imparano a distinguere il gioco legale da quello illecito, a comprendere l'importanza delle regole e a scoprire il ruolo cruciale dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli nel garantire sicurezza e giustizia.

CONSIGLIATO PER: Classi 3ª, 4ª e 5ª della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area Tonga

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 6

FAI LA MOSSA GIUSTA, PROTEGGITI DAL FALSO CON L'AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI

A cura di: Agenzia delle Dogane e dei Monopoli

Un progetto interattivo dell'Agenzia delle Dogane e dei Monopoli che insegna ai più giovani a riconoscere i falsi nei giochi di carte collezionabili. Con le strumentazioni del laboratorio mobile, osservazioni al microscopio e un influencer esperto del settore, i ragazzi scopriranno i dettagli che distinguono un mazzo autentico da uno falso e il ruolo dell'Agenzia nella tutela del commercio lecito e nella lotta alla contraffazione. Un'esperienza coinvolgente sui temi della legalità e della protezione del mercato, semplice, concreta e vicina al loro linguaggio.

CONSIGLIATO PER: Classi 3ª, 4ª e 5ª della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area Tonga

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 7

CARABINIERI IN AZIONE: SICUREZZA, LEGALITÀ E AMICI A QUATTRO ZAMPE

A cura di: Arma dei Carabinieri, A.Cu.D.I.P.A e Centro Cinofili

Un progetto didattico pensato per avvicinare i bambini ai temi della sicurezza e della legalità in modo semplice, coinvolgente e divertente. Le attività vedranno la partecipazione delle unità del Centro Cinofili di Firenze, con dimostrazioni dedicate al lavoro dei Carabinieri e dei loro cani.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia e Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante il Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 8

AIUTA FINZY! SCOPRI LA LEGALITÀ ECONOMICO-FINANZIARIA

A cura di: Guardia di Finanza

Un'attività educativa e interattiva per avvicinare i bambini ai temi della legalità economico-finanziaria attraverso le avventure di Finzy, la mascotte della Guardia di Finanza. La proiezione di cartoni animati sarà accompagnata da giochi e quiz interattivi per coinvolgere gli studenti e far conoscere, con un linguaggio semplice e divertente, i temi istituzionali e le attività del Corpo.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 30 minuti

LOCATION Area Tonga

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 9

IL FARO DELLA SICUREZZA IN MARE. SULLE ROTTE DELLA LEGALITÀ.

A cura di: Guardia di Finanza

Un'attività ludico-didattica dedicata agli esclusivi compiti di polizia del mare demandati al Corpo. Attraverso una versione istituzionale del tradizionale gioco "guardie e ladri", denominato per l'occasione "vedette e contrabbandieri", due squadre di studenti si sfideranno simulando controlli con funzioni di contrasto al contrabbando, al traffico di stupefacenti e all'immigrazione clandestina, per conoscere in modo coinvolgente le attività svolte dal Servizio Navale della Guardia di Finanza in questo ambito.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area Tonga / Jungle Express

NOVITÀ

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 10

SICUREZZA MONETARIA: RICONOSCERE IL FALSO CON LA TECNOLOGIA UV

A cura di: Arma dei Carabinieri e NOAM

Un'attività dedicata alla sicurezza monetaria, per imparare a distinguere le banconote false da quelle autentiche. Attraverso l'utilizzo di speciali luci UV, gli studenti potranno osservare e riconoscere i dettagli e gli elementi di sicurezza delle banconote invisibili a occhio nudo.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 11

STOP ALLA VIOLENZA INVISIBILE

A cura di: Arma dei Carabinieri

Un progetto dedicato al riconoscimento e alla prevenzione della violenza psicologica e fisica. Attraverso attività educative guidate, gli studenti saranno accompagnati a conoscere e riconoscere le diverse forme di violenza, affrontando un tema particolarmente importante attraverso un percorso pensato per la loro età.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LEGALITÀ E CITTADINANZA

PROGETTO 12

BULLISMO E CYBERBULLISMO: LA VIOLENZA TRA I MINORI E I REATI CONNESSI

A cura di: Arma dei Carabinieri e A.Cu.D.I.P.A

Un incontro formativo per aiutare gli studenti a riconoscere e affrontare bullismo e cyberbullismo nella vita reale e online. Attraverso esempi concreti e testimonianze, impareranno a distinguere provocazioni e prevaricazioni, riconoscere i segnali del bullismo e reagire alle diverse forme di violenza.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 13

JUNGLE CAMP: CACCIA AL TESORO SICURO

A cura di: Guardia di Finanza

All'interno del playground Jungle Camp, i bambini parteciperanno a una caccia al tesoro alla ricerca di oggetti nascosti non sicuri o non conformi agli standard di sicurezza imposti dalle normative. Completata la missione, gli oggetti ritrovati saranno analizzati insieme ai finanzieri, che spiegheranno i rischi per la salute del consumatore e i danni all'economia legale provocati dall'acquisto di prodotti non sicuri o contraffatti. Un gioco finalizzato a conoscere e riconoscere i pericoli nascosti nei consumi quotidiani, promuovendo legalità e consapevolezza.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Playground Jungle Camp Area Tonga

LIMITI DI ALTEZZA minima: 100cm accompagnati: sotto i 120cm

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 14

USO CONSAPEVOLE DI SOCIAL, VIDEOGIOCHI E APP

A cura di: Polizia di Stato

Un incontro formativo per aiutare gli studenti a sviluppare un rapporto più consapevole, critico e sicuro con il mondo digitale. Attraverso esempi concreti e un dialogo aperto, si affrontano i principali rischi e disturbi legati all'uso improprio della rete, dei social e dei videogiochi, insieme alle opportunità che questi strumenti possono offrire se utilizzati con responsabilità e consapevolezza. Un momento di confronto essenziale per promuovere educazione digitale, prevenzione e autonomia nell'utilizzo dei dispositivi tecnologici nella vita quotidiana.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 15

CYBERSTALKING, REVENGE PORN, SEXEXTORTION E USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

A cura di: Polizia di Stato

Un progetto a cura di operatori specializzati della Polizia Postale e della Questura di Roma, finalizzato alla prevenzione e al contrasto dei fenomeni sempre più frequenti di approccio e adescamento in rete. Attraverso esempi concreti e testimonianze, gli studenti saranno guidati a riconoscere e comprendere i rischi connessi all'utilizzo improprio del web e dei social network, con particolare attenzione a temi delicati come cyberstalking, revenge porn e sexextortion. L'obiettivo è sviluppare negli studenti una maggiore consapevolezza digitale e fornire strumenti utili per un utilizzo sicuro, responsabile e rispettoso delle tecnologie.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 16

EDUCAZIONE STRADALE A MOTORGIUNGLA

A cura di: Polizia Stradale di Roma e Polizia Locale

Un percorso educativo su strada, nel cuore del divertimento, per imparare le regole della sicurezza stradale. Guidati dagli agenti della Polizia Stradale di Roma e della Polizia Locale, gli studenti apprenderanno i principi della circolazione, i comportamenti corretti e la segnaletica. Poi, tutti "in pista" su Motorgiungla: a bordo delle macchinine elettriche sperimenteranno un circuito urbano in miniatura con segnali, incroci e situazioni reali. La presenza degli agenti sul percorso rende l'esperienza immersiva e coinvolgente, per imparare a diventare pedoni e ciclisti consapevoli e futuri automobilisti responsabili.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA 1 ora

LOCATION Attrazione Motorgiungla

LIMITI DI ALTEZZA minima 105 cm – massima 140 cm

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 17

SICUREZZA STRADALE: LE CONSEGUENZE DI UNA SCELTA SBAGLIATA

A cura di: Polizia Stradale di Roma e Polizia Locale

Un'esperienza educativa sui rischi della guida pericolosa e sulle conseguenze di comportamenti scorretti. Un agente della Polizia Stradale racconta un caso reale di incidente legato alla velocità o alla distrazione. Gli studenti utilizzeranno poi speciali occhiali che simulano gli effetti dell'ebbrezza o della stanchezza sulla percezione, sperimentando quanto queste condizioni compromettano la capacità di muoversi e reagire in sicurezza. Un percorso concreto per sensibilizzare i ragazzi sull'importanza di scelte responsabili e consapevoli sulla strada.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Motorgiungla

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 18

PICCOLI GRANDI SOCCORRITORI

A cura di: Rete della Salute

Il progetto insegna, in modo semplice e coinvolgente, come comportarsi in situazioni di emergenza. Attraverso attività guidate e adatte all'età, i bambini apprendono il concetto di soccorso passivo. Imparano a riconoscere quando qualcosa non va senza esporsi a pericoli. Vengono illustrati i principali segnali di allarme, come infortuni, fumo o persone in difficoltà. Durante l'incontro sono spiegate le azioni sicure che ogni bambino può compiere. Un momento centrale è dedicato all'uso del Numero Unico di Emergenza 112. I partecipanti apprendono cosa dire all'operatore e come restare calmi. L'attività è strutturata in modo interattivo e partecipativo. Favorisce consapevolezza, responsabilità e spirito di collaborazione. Il progetto insegna che anche i più piccoli possono fare una grande differenza.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

CASA SICURA: ALLA SCOPERTA DEI PERICOLI NASCOSTI

A cura di: Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e ANVVF di Roma

Un percorso educativo a piedi all'interno di una scenografia immersiva, pensato per insegnare agli studenti a riconoscere i principali pericoli domestici e adottare comportamenti sicuri in caso di emergenza. Accompagnati dai Vigili del Fuoco, i partecipanti esploreranno ambienti ricostruiti con insidie nascoste, come prese scoperte, fughe di gas, cavi danneggiati, bombole mal posizionate, e dovranno individuare i segnali di pericolo per avanzare nella simulazione. Un'esperienza interattiva che stimola attenzione, spirito critico e senso di responsabilità nei contesti della vita quotidiana.

CONSIGLIATO PER:
Classi 4° e 5° della Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA
45 minuti

LOCATION
Attrazione Día De Los Muertos
Area Old West

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

POMPIEROPOLI: VIGILE DEL FUOCO PER UN GIORNO

A cura di: Comando Provinciale dei Vigili del Fuoco e ANVVF di Roma

Un'attività immersiva pensata per gli studenti, che potranno mettersi alla prova con un vero percorso operativo, ispirato agli allenamenti dei Vigili del Fuoco. Prove di agilità, percorsi a ostacoli ed esercitazioni simboliche di soccorso permetteranno ai partecipanti di vivere in prima persona le competenze fisiche e mentali richieste in caso di intervento. Un'occasione unica anche in chiave orientativa, per scoprire da vicino il valore e il significato del lavoro nel Corpo dei Vigili del Fuoco.

CONSIGLIATO PER:
Tutti i livelli scolastici

DURATA
45 minuti

LOCATION
Area Old West

PROGETTO PES: PREVENIRE, EDUCARE, SENSIBILIZZARE

Associazione Familiari e Vittime della Strada

A cura di: AFVS – Associazione Familiari Vittime della Strada, in collaborazione con Polizia Stradale

Il Progetto PES – Prevenire, Educare, Sensibilizzare, promosso dall'AFVS – Associazione Familiari e Vittime della Strada ETS, diffonde tra i giovani la cultura della sicurezza stradale. In collaborazione con la Polizia Stradale, propone un percorso coinvolgente per promuovere comportamenti responsabili alla guida, sviluppare la percezione del rischio, approfondire normativa e nuove tecnologie per la sicurezza e comprendere l'impatto sociale dei sinistri, attraverso testimonianze di familiari di vittime o autori di reato. Un'attività educativa per formare cittadini consapevoli e responsabili.

CONSIGLIATO PER:
Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA
1 ora

LOCATION
Teatro Music Hall

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

UNA STORIA DA RICORDARE: LABORATORIO CON TESTIMONIANZA

Associazione Familiari e Vittime della Strada

A cura di: AFVS – Associazione Familiari Vittime della Strada

Un laboratorio all'aperto, pensato per offrire agli studenti un momento autentico di riflessione e condivisione, attraverso il racconto diretto di chi ha vissuto l'esperienza di un incidente stradale. Le testimonianze, sempre condotte con grande empatia da parte dei volontari AFVS, non si concentrano solo sulla perdita, ma mirano a trasmettere l'importanza della vita, la consapevolezza e la responsabilità individuale, anche con un messaggio positivo e adatto a un pubblico giovane. Un'occasione preziosa per educare all'ascolto, alla sicurezza e al rispetto, attraverso la forza delle parole e delle emozioni vere.

CONSIGLIATO PER:
Classi 4° e 5° della Scuola Primaria, Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA
45 minuti

LOCATION
Piazza Centrale

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 23

STRADA SICURA, SCELTE RESPONSABILI

A cura di: Anas

Un percorso educativo per comprendere la sicurezza stradale in modo chiaro, concreto e vicino alla vita quotidiana. Attraverso giochi, video, attività interattive e momenti di confronto, gli studenti imparano l'importanza di attraversare sulle strisce, usare la cintura in auto ed evitare distrazioni alla guida, in bicicletta o a piedi. Con esempi reali e situazioni quotidiane, scoprono che anche una piccola distrazione può avere conseguenze gravi e che ognuno può fare la differenza con comportamenti responsabili. Il messaggio è chiaro: la strada è di tutti e rispettarla significa prendersi cura di sé e degli altri. La sicurezza nasce da scelte consapevoli, attenzione e rispetto.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Teatro Music Hall

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 24

ANAS: LA SICUREZZA È UN GIOCO SERIO

A cura di: Anas

Un'attività educativa e interattiva all'aperto, promossa da Anas per trasmettere in modo coinvolgente e concreto i valori della sicurezza stradale. Attraverso momenti di confronto, gaming educativo ed esperienze immersive, gli studenti verranno guidati in un percorso che li porterà a riflettere sull'importanza di comportamenti corretti e responsabili, sia quando si è alla guida che come utenti della strada. L'attività si concluderà con la proiezione dello spot della campagna sulla sicurezza stradale "Guida e basta", promossa da Anas in collaborazione con il Ministero delle Infrastrutture e dei Trasporti e la Polizia di Stato: un messaggio potente e diretto per ricordare che la sicurezza stradale comincia dalla consapevolezza.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Piazza Centrale

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 25

CANI DA SALVATAGGIO SI RACCONTANO

A cura di: Istruttori SICS – Scuola Italiana Cani da Salvataggio

Un incontro educativo con gli Istruttori SICS e i loro cani da salvataggio, per scoprire l'importanza del lavoro di squadra tra uomo e animale e della sicurezza in acqua. Durante l'attività, i partecipanti impareranno ad approcciarsi in modo corretto ai cani, tramite domande e contatto diretto. L'incontro si concluderà con una dimostrazione di soccorso simulato nel lago, in collaborazione con la Guardia Costiera. Un'attività che unisce educazione civica, sicurezza e amore per gli animali.

CONSIGLIATO PER: Tutti i livelli scolastici

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 26

PICCOLI SOCCORRITORI CRESCONO: ALLA SCOPERTA DEL CANE DA SALVATAGGIO

A cura di: Guardie Zoofile di FareAmbiente

Un'esperienza coinvolgente per avvicinare i bambini al mondo della Protezione Civile. Gli operatori del Nucleo Operativo Soccorso X raccontano, con linguaggio semplice e immagini reali, come un cane da soccorso diventa unità operativa. Attraverso dimostrazioni e simulazioni di ricerca di persone disperse, gli studenti comprendono il valore del lavoro di squadra, dell'aiuto reciproco e delle regole, sviluppando empatia, senso civico e fiducia nelle istituzioni. Uno spazio finale per le domande stimola curiosità, partecipazione e apprendimento emozionale.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Radura dei Geyser

NOVITÀ

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 27

CONOSCERE I RISCHI, VIVERE IL DIVERTIMENTO

A cura di: Protezione Civile di Roma Capitale con la collaborazione delle Organizzazioni di Volontariato di Protezione Civile

Un progetto interattivo curato dalla Protezione Civile di Roma Capitale, che unisce apprendimento e divertimento, per educare i più giovani alla cultura della sicurezza, della resilienza e delle buone pratiche di protezione civile. Nell'area della Protezione civile Village, attraverso quiz, momenti interattivi, brevi spiegazioni in diretta e simulazioni, i ragazzi imparano a riconoscere i rischi del territorio, a comprendere l'importanza della prevenzione e a scoprire il ruolo cruciale delle istituzioni e dei volontari nel garantire la sicurezza e la salvaguardia della nostra comunità.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante il Castello

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

SICUREZZA E PREVENZIONE

PROGETTO 28

SICUREZZA STRADALE

A cura di: Arma dei Carabinieri e Nucleo Radiomobile

Un percorso dedicato ai pericoli della guida in stato di alterazione. Gli studenti potranno provare speciali occhiali che simulano gli effetti dell'alcol e sperimentare, attraverso visori VR, una simulazione di guida a 360°, comprendendo concretamente i rischi legati a comportamenti non sicuri.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 29

EDUCAZIONE COMPORTAMENTALE AFFETTIVA

A cura di: Rete della Salute

Il progetto di Educazione Comportamentale ha come obiettivo quello di illustrare ai giovani i corretti comportamenti da adottare per migliorare le relazioni affettive. Il programma mira a fornire conoscenze e competenze utili a riconoscere e praticare comportamenti rispettosi, empatici e consapevoli nelle relazioni interpersonali, da applicare nella vita quotidiana. In un contesto sociale sempre più complesso, il progetto affronta temi quali rispetto reciproco, comunicazione efficace, gestione dei conflitti, consenso ed empatia, con il supporto di esperti in ambito psicologico e relazionale.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 30

EDUCAZIONE AL SOCCORSO: CODICE BLU EMERGENZA SCUOLA

A cura di: Rete della Salute

Il progetto "Educazione al Soccorso – Codice Blu Emergenza Scuola" prepara gli studenti alla gestione consapevole e tempestiva di emergenze sanitarie come malori, crisi convulsive, difficoltà respiratorie, traumi o gravi reazioni allergiche. Il percorso prevede sensibilizzazione alla cittadinanza e al soccorso passivo, seguita da attività teoriche e pratiche con personale qualificato per imparare a riconoscere i segnali di allarme, attivare correttamente il 112 e gestire in sicurezza le prime fasi dell'intervento. Può includere la creazione di una squadra interna per l'attivazione del "Codice Blu", diffondendo una cultura della prevenzione, della sicurezza e della collaborazione.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Dungeons

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 31

MILITARY FITNESS: L'IMPORTANZA DELLA PREPARAZIONE FISICA

A cura di: Esercito Italiano

Allenamento funzionale ad alta intensità per sviluppare benessere fisico, valori e consapevolezza attraverso il "Military Fitness", utilizzato nella preparazione atletica dei soldati. Su una parete artificiale di arrampicata, i partecipanti si metteranno alla prova con istruttori dell'Esercito, sviluppando equilibrio, concentrazione e capacità motorie. L'attività prevede: focus su sport, salute, movimento verticale, gestione dello stress e sicurezza in arrampicata; challenge di gruppo con esercizi di coordinazione, equilibrio e potenziamento; vertical experience con prova di arrampicata in sicurezza con esperti militari. Un'esperienza coinvolgente sull'importanza della preparazione fisica, della concentrazione e della fiducia in sé stessi, nel rispetto reciproco e nello spirito dello sport.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area Picnic

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 32

CON GOCCIOLINA ALLA SCOPERTA DEL DONO PIÙ PREZIOSO

A cura di: Donatori Sangue Ospedale Pediatrico Bambino Gesù OdV

Un laboratorio ludico e interattivo per avvicinare i bambini al tema della donazione del sangue. Attraverso quiz, indovinelli e giochi di immedesimazione, guidati da medici e volontari, gli studenti scopriranno l'importanza di questo gesto e come anche i più piccoli possano diventare Ambasciatori del Dono.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 30 minuti

LOCATION Piazza Centrale

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 33

DONARE SENZA PAURA

A cura di: Donatori Sangue Ospedale Pediatrico Bambino Gesù OdV

Un dialogo aperto con medici e giovani volontari per avvicinarsi al mondo della donazione di sangue a mani aperte e senza esitazioni. Un'occasione per superare dubbi e falsi miti, trasformando il prelievo in un gesto naturale e sereno. L'esperienza continuerà con una challenge creativa, dove gli studenti potranno creare campagne social per ispirare e sensibilizzare i propri coetanei.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado – classi IV e V

DURATA 45 minuti

LOCATION Piazza Centrale

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 34

UN CUORE A QUATTRO ZAMPE

A cura di: Guardie Zoofile di FareAmbiente

Un percorso ludico-educativo che favorisce la relazione tra bambini e cani, in un contesto sicuro e guidato da educatori cinofili. Attraverso giochi di conoscenza, percorsi motori di agility semplificata, momenti educativi e letture animate, gli studenti impareranno il rispetto reciproco, la fiducia e la comunicazione non verbale. L'attività promuove lo sviluppo emotivo, relazionale e sociale, valorizzando il legame tra uomo e animale.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Radura dei Geyser

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 35

SCIENZA AL SERVIZIO DELLA SALUTE: LE DIMOSTRAZIONI TECNICHE DEI NAS CARABINIERI

A cura di: Arma dei Carabinieri e NAS

Un laboratorio con strumenti analitici dedicato alle attività dei NAS Carabinieri. Gli studenti assisteranno al controllo dell'olio, al monitoraggio delle temperature, all'identificazione degli animali tramite microchip e a un'attività dimostrativa con un drone operativo utilizzato dal NAS.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 36

ALCOL, DROGA E UNITÀ CINOFILA IN AZIONE

A cura di: Arma dei Carabinieri

Un'iniziativa dedicata ai rischi legati al consumo di alcol e sostanze stupefacenti. Gli studenti assisteranno a un narcotest a scopo educativo e alla simulazione della ricerca di sostanze stupefacenti da parte dell'unità cinofila, approfondendo gli effetti fisici e psicologici delle dipendenze.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

SALUTE E BENESSERE

PROGETTO 37

SCHERMA E DIFESA PERSONALE

A cura di: Centro Sportivo Arma dei Carabinieri

Un progetto didattico dedicato alla cultura dello sport e alla sicurezza. Gli studenti potranno assistere a lezioni dimostrative e partecipare a sessioni di difesa personale sul tatami, avvicinandosi in modo diretto e coinvolgente alle attività proposte dal Centro Sportivo Carabinieri.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

PROGETTO 38

NATURA SOTTO SCORTA

A cura di: Arma dei Carabinieri, Raggruppamento CITES e Raggruppamento Biodiversità

Un progetto di educazione ambientale dedicato alla tutela della natura e al ruolo dei Carabinieri Forestali. Gli studenti scopriranno flora, fauna e rigenerazione post-incendio dell'ecosistema boschivo attraverso attività esperienziali, tra cui un suggestivo percorso educativo e sensoriale "cammino a piedi nudi".

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

PROGETTO 39

MISSIONE CITES: ANIMALI SOTTO PROTEZIONE

A cura di: Guardia di Finanza

Un'avventura educativa a bordo del trenino Jungle Express, per scoprire le specie selvatiche di flora e fauna prelevate in modo indiscriminato dalla natura all'estero e minacciate di estinzione, spesso vittime del commercio internazionale illegale.
Durante il progetto, i militari della Guardia di Finanza ragioneranno con i bambini per capire insieme come si tutelano la biodiversità e gli ecosistemi e scoprire il ruolo del Corpo nel contrasto dei traffici illeciti internazionali di specie protette.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia e Scuola Primaria

DURATA 30 minuti

LOCATION Attrazione Jungle Express Area Tonga

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

PROGETTO 40

MISSIONE MARE: SICUREZZA E TUTELA DELL'AMBIENTE CON I CARABINIERI SUBACQUEI

A cura di: Arma dei Carabinieri

Un percorso formativo dedicato alla tutela dell'ambiente e alla legalità, con simulazioni e lezioni teorico-pratiche. Gli studenti potranno conoscere le attrezzature utilizzate all'avanguardia, come i droni subacquei impiegati per i rilievi scientifici e per il recupero di reperti archeologici.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

PROGETTO 41

PROGETTO JUNIOR GUARDIAN

A cura di: Guardia Costiera

Un percorso educativo per avvicinare i più piccoli alla tutela del mare e dell'ecosistema marino attraverso l'esperienza diretta e il gioco. Gli studenti scopriranno le principali minacce ambientali, come e quando aiutare gli animali marini in difficoltà e le regole da rispettare in spiaggia. Al termine dell'attività, ogni bambino riceverà il Diploma Junior Guardian, convalidato con il timbro "Piccolo Guardiano del Mare". Verrà inoltre realizzata una foto di classe, successivamente inviata via e-mail ai docenti accompagnatori.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria

DURATA 30 minuti

LOCATION Area antistante Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

AMBIENTE E SOSTENIBILITÀ

PROGETTO 42

ESPLORIAMO I FONDALI MARINI

A cura di: Guardia Costiera

Un viaggio affascinante negli abissi marini attraverso una proiezione immersiva a 360° presso il Planetario Cosmo Academy, alla scoperta dei beni archeologici sommersi.
Gli studenti assisteranno alla visione di un video educativo commentato in diretta dal personale della Guardia Costiera e potranno porre domande e approfondire i temi legati alla tutela dell'ambiente marino e dei beni archeologici sommersi.
Il progetto sarà accompagnato dalle ormai consolidate simulazioni di soccorso nello specchio acqueo del Parco divertimenti. È inoltre in valutazione l'esposizione di mezzi del Corpo, tra cui quelli del Nucleo Subacqueo e le moto d'acqua.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Secondaria di I grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 43

LE NUOVE TECNOLOGIE AL SERVIZIO DEL CONTRASTO ALLA CRIMINALITÀ: I PILOTI UAS DEL CORPO DI POLIZIA PENITENZIARIA

A cura di: Polizia Penitenziaria

Il progetto introduce gli studenti alle nuove tecnologie per la sicurezza, con particolare riferimento ai piloti UAS (Unmanned Aircraft Systems) della Polizia Penitenziaria. Attraverso esempi concreti, scopriranno come i droni siano impiegati per prevenire e monitorare l'ingresso illecito di sostanze e oggetti negli istituti penitenziari, comprendendo il funzionamento dei sistemi a pilotaggio remoto e il loro contributo alla sicurezza e alla legalità. Il percorso illustra inoltre il supporto di queste tecnologie alle attività di Polizia Giudiziaria nella raccolta dati e nel controllo del territorio.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Shock

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 44

TECNOLOGIA E INNOVAZIONE

A cura di: Esercito Italiano

Laboratorio interattivo dedicato alle telecomunicazioni e ai materiali di ultima generazione impiegati nei moderni scenari operativi, per comprendere come le tecnologie supportino il personale dell'Esercito nelle situazioni più complesse. Attraverso una dimostrazione live, gli studenti esploreranno la "rete invisibile" che mantiene i reparti connessi e in sicurezza, osservando apparati radio, droni terrestri, simulatori, veicoli "Orso" e "Lince"; strumenti di geolocalizzazione e data-video per le emergenze; Cyber & Technology, digitalizzazione e opportunità professionali tecnico-scientifiche dell'Esercito. Un'attività per stimolare curiosità e mostrare come tecnologia, valori e addestramento siano pilastri dell'Esercito Italiano per la difesa della Nazione.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area Picnic

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 45

VIAGGIO NEL CIELO A 360°: ALLA SCOPERTA DEL VOLO E DEI SEGRETI DEL METEO

A cura di: Aeronautica Militare

Un'affascinante proiezione immersiva all'interno del Planetario Cosmo Academy, realizzata dall'Aeronautica Militare, per scoprire i segreti del volo e della meteorologia. Grazie a contenuti visivi a 360° e al racconto degli esperti, gli studenti saranno accompagnati in un viaggio attraverso i principi del volo e il funzionamento degli aerei, i fenomeni atmosferici e il loro impatto sulle operazioni aeree e l'importanza della meteorologia nella sicurezza del volo. Un'attività coinvolgente per stimolare curiosità scientifica e cultura aeronautica, in un contesto altamente immersivo.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 46

ESPLORA L'UNIVERSO: VIAGGIO NEL SISTEMA SOLARE

A cura di: Space 42

Un viaggio interstellare dentro il planetario a cupola immersiva più grande d'Europa, per esplorare il Sistema Solare come non l'avete mai visto. Accompagnati da divulgatori scientifici professionisti, gli studenti saranno guidati in un'esperienza visiva e narrativa ad alto impatto: dalla Terra alla Luna, dal Sole ai pianeti giganti, fino ai confini del nostro sistema. Immagini in alta definizione, suoni avvolgenti e narrazione interattiva trasformeranno la lezione di astronomia in un'avventura memorabile.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 47

SCENA DEL CRIMINE

A cura di: Arma dei Carabinieri

Un'esperienza immersiva con un software interattivo 3D che simula una scena del crimine. Gli studenti potranno rilevare impronte digitali e analizzare gli indizi secondo le metodologie del RIS, trasformandosi per qualche ora in investigatori sul campo.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Attrazione Haunted Hotel

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 48

SAETTA IN AZIONE: IL CANE ROBOT DEI CARABINIERI TRA INNOVAZIONE E SICUREZZA

A cura di: Arma dei Carabinieri e Squadra Artificieri

Gli studenti conosceranno Saetta, il primo cane robot dell'Arma dei Carabinieri, basato sulla tecnologia Spot di Boston Dynamics. Scopriranno come è stato progettato per operare in ambienti ad alto rischio, come scenari caratterizzati dalla presenza di esplosivi o da minacce chimiche e radiologiche.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 49

IN VOLO CON GLI ELICOTTERISTI DEI CARABINIERI: SOCCORSO, AMBIENTE E SICUREZZA

A cura di: Arma dei Carabinieri e Raggruppamento Aeromobili

Un percorso formativo e coinvolgente con l'utilizzo di droni operativi. Gli studenti potranno conoscere le attività svolte dai Carabinieri Elicotteristi e scoprire come questi strumenti vengono impiegati nelle operazioni di contrasto alla criminalità, soccorso, antincendio e tutela ambientale.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante il Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 50

LE IMPRONTE DELLA VERITÀ

A cura di: Arma dei Carabinieri

Un percorso formativo dedicato alle tecniche di identificazione. Gli studenti potranno conoscere le modalità di rilevamento delle impronte digitali attraverso l'utilizzo di polveri magnetiche, i metodi di schedatura tramite dattiloscopia e il funzionamento dei database utilizzati per l'identificazione.

CONSIGLIATO PER: Scuola Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

STEM, SCIENZA E TECNOLOGIA

PROGETTO 51

CENTRALE DEL DNA: DAL CAMPIONE BIOLOGICO AL PROFILO GENETICO

A cura di: Polizia Penitenziaria

Il progetto approfondisce il ruolo del Laboratorio Centrale per la Banca Dati Nazionale del DNA "Grazia De Carli" nelle indagini. Gli studenti scopriranno il compito della Polizia Penitenziaria nella raccolta, conservazione e analisi dei campioni salivari di persone soggette a restrizione della libertà, necessari ad alimentare la Banca Dati con i profili genetici. Il percorso mostra come il Laboratorio consenta di identificare profili ignoti repertati sulle scene del crimine, contribuendo alle indagini nel rispetto della legge e dei diritti individuali. Un progetto che unisce tecnologia, responsabilità istituzionale e legalità, alla scoperta di uno degli strumenti più avanzati al servizio della giustizia.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Shock

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

PROGETTO 52

CARABINIERI ACADEMY

A cura di: Arma dei Carabinieri e Centro Nazionale Selezione e Reclutamento

Un percorso di orientamento alla conoscenza dell'Arma, con la presentazione dei valori e delle funzioni del Carabiniere e l'incontro con il Reparto di Selezione e Reclutamento. Gli studenti potranno cimentarsi nella simulazione di un test a risposta multipla e in un quiz tramite QR Code.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

PROGETTO 53

OLTRE LE SBARRE: IL LAVORO DELLA POLIZIA PENITENZIARIA

A cura di: Polizia Penitenziaria

Il progetto accompagna gli studenti alla scoperta del lavoro quotidiano della Polizia Penitenziaria, una delle componenti fondamentali del sistema di giustizia italiano. Attraverso esempi concreti e testimonianze operative, viene illustrato cosa significa operare all'interno e all'esterno degli istituti penitenziari dopo aver superato il concorso, garantendo sicurezza, ordine e legalità. Gli studenti conosceranno le diverse attività svolte dagli agenti, dalla vigilanza alla gestione delle persone detenute. Il progetto mette inoltre in luce il ruolo del Corpo nelle attività di polizia giudiziaria e di supporto alla sicurezza pubblica, offrendo uno sguardo realistico e responsabile su una professione spesso poco conosciuta ma centrale per la società.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante attrazione Shock

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

PROGETTO 54

AERONAUTICA ACADEMY: ORIENTAMENTO TRA CIELO E CARRIERA

A cura di: Aeronautica Militare

Un'attività per avvicinare gli studenti delle scuole superiori all'Aeronautica Militare e ai suoi percorsi formativi e professionali. Il progetto presenta il ruolo operativo dell'Aeronautica e le missioni in Italia e all'estero, scenari reali d'intervento e attività dei reparti. Prevede inoltre una simulazione dei test attitudinali per l'arruolamento e testimonianze di giovani cadetti sulla loro esperienza in Accademia. Un incontro concreto, ispirazionale e informativo per supportare i ragazzi nelle scelte future e far conoscere le opportunità di una carriera in uniforme.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di II grado

DURATA 1 ora

LOCATION Area antistante Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

PROGETTO 55

SULLE ORME DEL CAVALLO: ALLA SCOPERTA DELL'ARTE DELLA FERRATURA

A cura di: Arma dei Carabinieri e 4 Reggimento Carabinieri a Cavallo

Un'attività dedicata alla scoperta dell'arte e della cura del cavallo. Gli studenti potranno assistere a una suggestiva dimostrazione dal vivo della ferratura di un cavallo, eseguita dai maniscalchi del 4° Reggimento Carabinieri a Cavallo.

CONSIGLIATO PER: Scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di I e II grado

DURATA 45 minuti

LOCATION Area antistante Gran Teatro

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

NOVITÀ

ORIENTAMENTO E MONDO DEL LAVORO

PROGETTO 56

LABORATORIO FORMATIVO GIOVANI

A cura di: Guardia Costiera

Un percorso dedicato agli studenti per conoscere da vicino il mondo della Guardia Costiera e le modalità di accesso alla carriera militare. L'attività presenta il ruolo e le funzioni della Guardia Costiera nello scenario nazionale e internazionale, attraverso casi reali d'intervento e le principali attività quotidiane dei diversi reparti, offrendo un supporto concreto ai giovani nelle scelte future. È inoltre in valutazione l'esposizione del Laboratorio Mobile Ambientale, dove gli studenti scopriranno il lavoro dei biologi e potranno conoscere le procedure di analisi e campionamento delle acque.

CONSIGLIATO PER: Scuola Secondaria di I grado

DURATA 30 minuti

LOCATION Area antistante Planetario Cosmo Academy

ACCESSIBILITÀ PER I VISITATORI DIVERSAMENTE ABILI

LA MAPPA DEGLI SCHOOL DAYS

OLTRE I PROGETTI

Dimostrazioni, esibizioni e attività speciali da vivere liberamente durante le giornate, senza prenotazione.

DICONO DI NOI

Iniziative come gli School Days di MagicLand lasciano un segno profondo nei ragazzi. Non si tratta solo di imparare nuove nozioni, ma di vivere esperienze che formano il carattere, rafforzano i valori e aiutano a crescere come cittadini consapevoli. È in giornate come queste che possiamo seminare il futuro.

Dott. Roberto Massucci – Questore di Roma

Le parole dei docenti che hanno già vissuto gli School Days.

Uno School Day indimenticabile a MagicLand! Una giornata all'insegna dello sport, della prevenzione e del divertimento formativo. È stata un'occasione unica per imparare "facendo", immersi in un contesto dinamico e stimolante.

Istituto Comprensivo "Da Vinci"

Una giornata ricca di entusiasmo, scoperta e divertimento, che ha unito apprendimento e cittadinanza attiva. Oggi per i nostri alunni è stata una giornata indimenticabile.

Istituto Comprensivo "Margherita Hack

Tanti laboratori entusiasmanti tenuti da tutti i Corpi delle Forze dell'Ordine e Forze Armate! Abbiamo spento incendi, aiutato la Finanza a scovare i prodotti non a norma in una caccia al tesoro divertentissima, giocato con la Polizia Scientifica e con la Polizia Ferroviaria, chiacchierato con i Carabinieri!

Scuola "Nostra Signora di Lourdes"

Vedere lo stupore nei loro occhi e l'impegno dei professionisti in divisa nel trasmettere valori così importanti è stato il regalo più bello. Grazie a tutti i partecipanti, ai docenti e agli organizzatori per questa splendida lezione "fuori classe"!

Istituto Comprensivo "Alfredo Vinciguerra"

INFO PRENOTAZIONI SCHOOL DAYS 2027

MagicLand S.p.A.
Via della Pace snc – 00038 Valmontone (RM)
C.F./P.I. 03566320176
Cod.Univoco A4707H7
Pec parco.magicland@legalmail.it

CONTATTI UTILI
• Email: scuola@magicland.it • Telefono: 06 95318700 (tasto 4) • Sito web: www.magicland.it

TARIFFE SCHOOL DAYS
• **Tariffa studenti: €10,00**
Include l'ingresso a MagicLand, **3 progetti didattici gratuiti a scelta** e tutte le attività, dimostrazioni ed esibizioni senza prenotazione.
• **Docenti: gratuiti**
Include l'ingresso a MagicLand, **3 progetti didattici gratuiti a scelta** e tutte le attività, dimostrazioni ed esibizioni senza prenotazione.
• **Accompagnatori: € 10,00**
Include l'ingresso a MagicLand e tutte le attività, dimostrazioni ed esibizioni senza prenotazione. I progetti didattici sono riservati esclusivamente alle scuole e richiedono la prenotazione.
• **Studenti abbonati: € 10,00**
Include l'ingresso a MagicLand, **3 progetti didattici gratuiti a scelta** e tutte le attività, dimostrazioni ed esibizioni senza prenotazione.

PRANZO – MENÙ DEDICATI ALLE SCUOLE
Durante le giornate School Days è possibile prenotare menù specifici per gruppi scolastici, pensati per rispondere alle diverse preferenze. Su richiesta, possono essere predisposte varianti personalizzate in caso di esigenze alimentari particolari, allergie o intolleranze. È inoltre consentito il pranzo al sacco presso l'area pic nic (se disponibile) o presso tutti i tavoli esterni dei punti ristoro.

OFFERTA DIDATTICA E ESPERIENZE NEL PARCO
• I progetti didattici sono a numero chiuso: si consiglia di effettuare la prenotazione quanto prima per assicurarsi la partecipazione ai percorsi didattici scelti.
• Per garantire il corretto svolgimento dei percorsi è richiesta la massima puntualità presso l'area dedicata.
• Le attrazioni del parco sono incluse nel biglietto di ingresso.
• Le scuole possono prenotare l'ingresso alle giornate School Days anche senza aderire ai progetti didattici specifici. In tal caso, sarà comunque possibile partecipare a dimostrazioni, laboratori, attività libere e accedere a tutte le attrazioni del Parco. Le condizioni tariffarie restano invariate.

ACCESSIBILITÀ – UN PARCO SENZA BARRIERE
• MagicLand è impegnato a garantire un'esperienza il più possibile accessibile e inclusiva
• È possibile richiedere informazioni dettagliate sull'accessibilità alle attrazioni:
- Presso l'Info Point del Parco
- Sul sito ufficiale, alla sezione dedicata all'accessibilità
• In base alle disposizioni della Commissione Provinciale di Vigilanza, alcune attrazioni o attività potrebbero prevedere specifiche limitazioni.
• Diversi progetti didattici sono accessibili a studenti con disabilità e sono contrassegnati da un'apposita icona.
• Prima dell'arrivo al Parco è necessario compilare la "Dichiarazione informata per accompagnatori di ospiti con bisogni speciali", che dovrà essere presentata presso l'Infopoint il giorno della visita insieme alla documentazione in corso di validità che accerti la disabilità.
• In occasione degli School Days, sarà possibile presentare una certificazione cumulativa firmata dal Dirigente Scolastico, che confermi il numero totale di studenti aventi diritto alle agevolazioni previste, senza l'ostensione di dati personali.

ORARI MAGICLAND DURANTE GLI SCHOOL DAYS
• Il parco è aperto dalle ore 9:00 alle 18:00
• Accesso area parcheggio a partire dalle ore 8:30

SERVIZI AGGIUNTI SU RICHIESTA
È possibile richiedere una quotazione personalizzata per hotel e trasporto in pullman.
Parcheggio bus gratuito.

CONDIZIONI D'INGRESSO
• La prenotazione è valida per un minimo di 15 studenti paganti
• Ingresso gratuito per bambini fino a 90 cm di altezza
• I biglietti acquistati non sono rimborsabili né modificabili
• I biglietti gruppo devono essere utilizzati tutti contemporaneamente
• l'Ufficio Booking comunicherà alla scuola gli orari di partecipazione ai progetti didattici scelti 48h prima della visita; si prega di comunicare con largo anticipo esigenze particolari per verificarne la fattibilità.

MODULO DI PRENOTAZIONE SCUOLE 2027

Da compilare e inviare a: scuola@magicland.it
*compilare 1 modulo per ogni plesso/ogni grado scolastico

DATI SCUOLA
Nome istituto_____ Nome plesso_____
Indirizzo_____ Cap_____ Città_____ Prov._____
Tel. scuola_____ Email scuola_____

☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria I grado ☐ Secondaria II grado

•Classe _____ Sez _____ Studenti €10 _____ Studenti con disabilità_____ Studenti inf. 90 cm _____ Docenti _____
•Classe _____ Sez _____ Studenti €10 _____ Studenti con disabilità_____ Studenti inf. 90 cm _____ Docenti _____
•Classe _____ Sez _____ Studenti €10 _____ Studenti con disabilità_____ Studenti inf. 90 cm _____ Docenti _____
•Classe _____ Sez _____ Studenti €10 _____ Studenti con disabilità_____ Studenti inf. 90 cm _____ Docenti _____
•Classe _____ Sez _____ Studenti €10 _____ Studenti con disabilità_____ Studenti inf. 90 cm _____ Docenti _____

REFERENTI
Referente didattica
Nome e Cognome_____ Cell. _____ Email: _____
Referente per i pagamenti
Nome e Cognome_____ Cell. _____ Email: _____

DATA VISITA E ORARIO DI ARRIVO
☐ Mercoledì 12 maggio 2027 ☐ Giovedì 13 maggio 2027 Orario di arrivo previsto: _____

Classe Sez.	Codice progetti			Classe Sez.	Codice progetti			Classe Sez.	Codice progetti		
	Progetto	Progetto	Progetto		Progetto	Progetto	Progetto		Progetto	Progetto	Progetto

Classe Sez.	Codice progetti			Classe Sez.	Codice progetti			Classe Sez.	Codice progetti		
	Progetto	Progetto	Progetto		Progetto	Progetto	Progetto		Progetto	Progetto	Progetto

Motorgiungla: Altezza minima 105cm - Altezza massima 140cm

PARTECIPANTI
N° studenti paganti (ingresso + 3 progetti)_____ x €10 = Tot. €_____
N° studenti minorenni con disabilità (ingresso + 3 progetti) _____ gratuiti
N° studenti inferiori ai 90 cm (ingresso + 3 progetti) _____ gratuiti
N° docenti (ingresso + 3 progetti) _____ gratuiti
N° accompagnatori (ingresso)_____ x €10 = Tot. €_____

PRANZO
N° Menu Scuola €5,00 (panino prosciutto cotto alta qualità + stick Grana Padano + acqua 0,50cl) _____
N° Menu Burger €8,00 (Hamburger 100 g + patatine small + acqua 50cl) _____
N° Menu senza glutine €8,00 (certificati – primo o secondo a scelta + acqua 0,50cl) _____
Esigenze alimentari particolari _____

CONDIZIONI DI PRENOTAZIONE E PAGAMENTO
• Il modulo può essere inviato in qualsiasi momento per garantirsi la prenotazione, e comunque non oltre 10 giorni prima della visita.
• E' richiesto un saldo anticipato entro e non oltre 10 giorni prima della visita.

MODALITÀ DI PAGAMENTO Bonifico bancario, con invio della copia contabile a **scuola@magicland.it**

FATTURAZIONE E PUBBLICA AMMINISTRAZIONE
Richiesta fattura ☐ Sì ☐ No **Split Payment** ☐ Sì ☐ No **Acquisto tramite MePA*** ☐ Sì ☐ No
*la scuola apre la trattativa diretta sulla piattaforma (CPV 79952100-3 Servizi e organizzazione eventi culturali)

P.IVA _____ C.F. _____ SDI _____ CIG _____ PEC _____

IMPORTANTE: La prenotazione si intende confermata con l'invio a **scuola@magicland.it** di:
• Modulo compilato
• Copia del pagamento effettuato almeno 10 giorni prima

MagicLand

VALMONTONE, ROMA

Via della Pace, 00038

MagicLand | magicland_ufficiale

MagicLand School Days | magicland_schooldays