

# CITTÀ ROMANA

Kit costruzione





# CITTÀ ROMANA

## LA CELEBRAZIONE DEL SUCCESSO ATTRAVERSO L'UBANISTICA

IV secolo d.C.

### UNO SCHEMA URBANISTICO NUOVO E REGOLARE

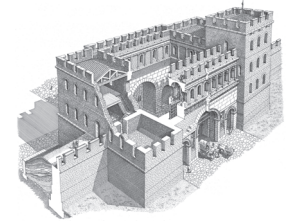
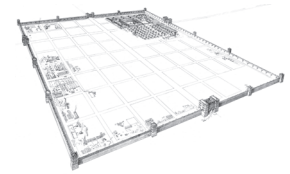
A partire dal IV secolo d.C. Roma si espande conquistando territori e fondando colonie, città con diversi livelli di "sottomissione" all'Impero. Il loro piano regolatore mescola il modello organizzativo dell'accampamento militare, il castrum, con quello che essi apprezzano delle città greche e etrusche. Inventano un nuovo modello urbano talmente efficiente che è ancor visibile nelle città di oggi e costituisce una grande eredità, insieme all'organizzazione del territorio (centuriazione).

La pianta è regolare, una scacchiera di vie ortogonali (che si incrociano ad angolo retto) che formano gli isolati con abitazioni e negozi; la città è racchiusa dentro a una spessa cinta muraria, di solito quadrangolare, difesa da torri. In corrispondenza delle due vie principali, il Cardo Maximo e il Decumano Maximo, sorgono le porte di accesso alla città, difese da un corpo di guardia. Le vie principali proseguivano anche fuori città, come viali alberati dove venivano poste tombe, monumenti sepolcrali e statue. La città svolge due compiti: essere un centro di servizi e controllare il territorio. In città si trovano tutti i servizi di cui gli abitanti possono aver bisogno: i negozi, le terme, luoghi per il culto e per il tempo libero, il foro, ecc...

### LA FONDAZIONE DI UNA NUOVA CITTÀ

I Romani scelgono con cura il luogo dove fondare la nuova città, sia geograficamente che strategicamente. Meglio zone pianeggianti, facilmente raggiungibili dagli acquedotti, con buona visibilità sul territorio circostante per la difesa; meglio vicino a corsi d'acqua ma in zone non paludose e a rischio di allagamento. Distanza circa 20 Km tra loro, così che un uomo a cavallo possa raggiungere la successiva in giornata, e sono collegate da una rete di strade e ponti.

Il rito di fondazione segue regole precise; i sacerdoti consultano il volere degli Dei studiando il volo



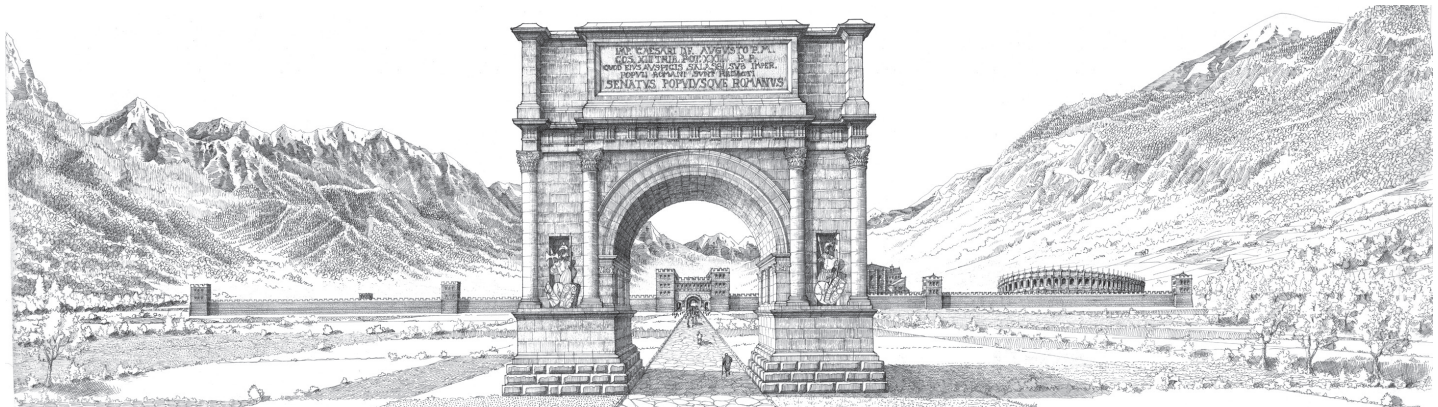
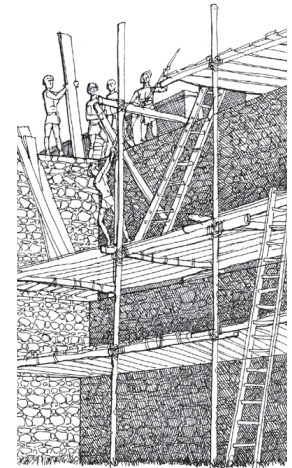
degli uccelli e le interiora di animali donati in sacrificio. Se le divinità mostrano il loro favore, si scava, il mundus, (una fossa da cui le anime dei morti risalgono sulla terra) e vi si getta una manciata della terra sacra di Roma. Poi si scava un solco con un aratro trainato da buoi bianchi: questo sarà il confine della futura città. Da ora questo perimetro è zona sacra: nessuno può varcare le mura armate senza suscitare l'ira degli Dei.

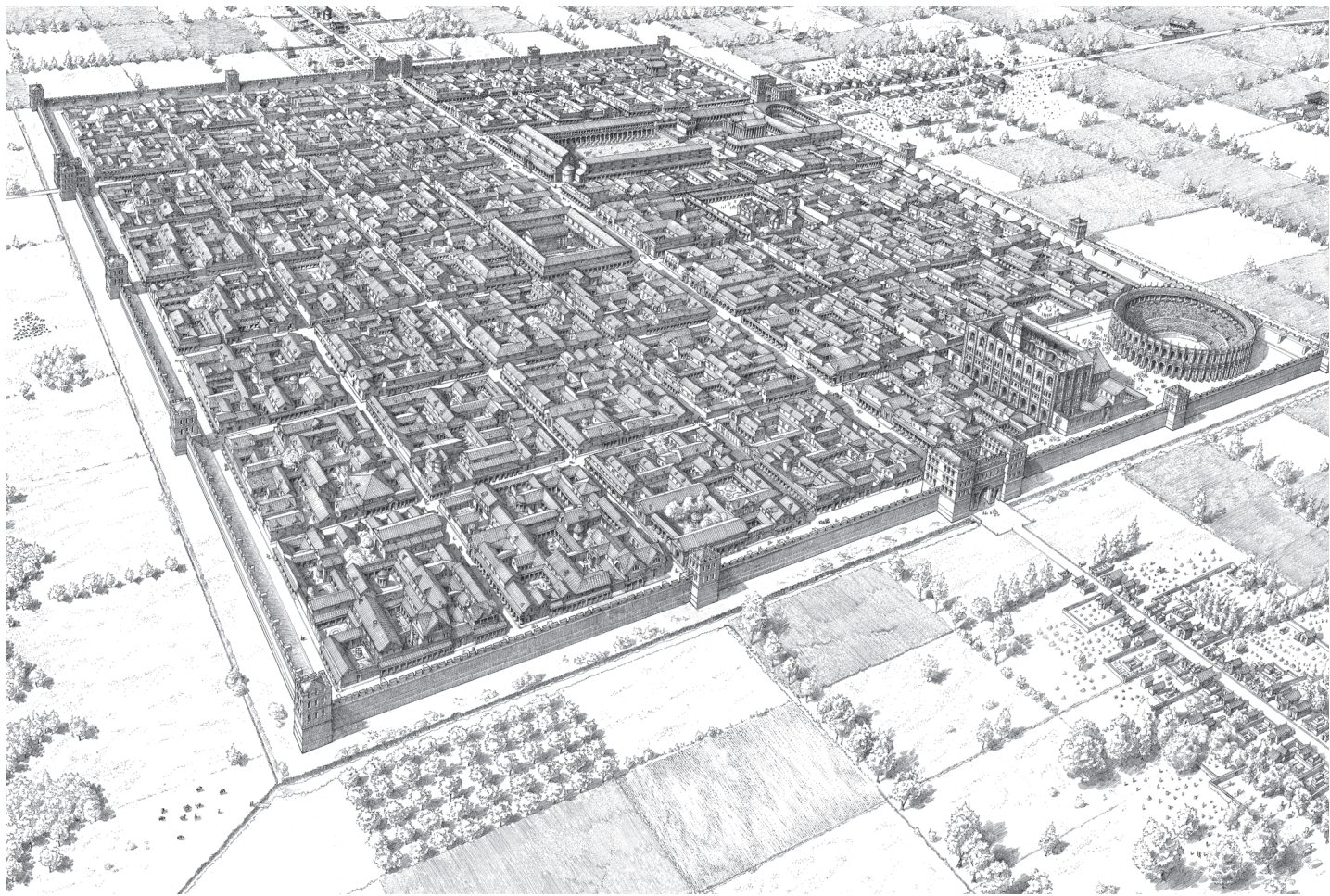
## LA CINTA MURARIA

La città è per i Romani un bene assoluto, il cuore stesso della civiltà. Le mura sono il confine preciso tra civiltà e barbarie: queste sono imponenti e vengono costruite con la tecnica a sacco, con due lati di blocchi squadrati di marmo tra i quali si getta del calcestruzzo di malta e sassi. All'interno, il muro viene rinforzato da robusti contrafforti e da un terrapieno.

## L'IMMAGINE DELLA CITTÀ

Per i romani la regolarità e la modularità sono criteri estetici importanti, la base per la bellezza. La città regolare non è solo un insieme di monumenti ma diventa un monumento essa stessa, distesa e simmetrica da ammirare alla giusta distanza.





# SISTEMA COSÌ I MATERIALI UNA VOLTA FINITO:



# ARCHITPLAYCITY 4.0

costruiamo cittadinanza attiva



**ARCHITPLAYCITY 4.0** è un progetto educativo multidisciplinare che ha come focus la città, il suo sviluppo e la sua evoluzione nel tempo. Ha come obiettivo finale l'educazione alla cittadinanza attiva, cioè quello di sviluppare nel ragazzo il senso di consapevolezza del bene comune, di appartenenza alla propria città e di partecipazione ai processi decisionali nella propria realtà quotidiana.

Si rivolge principalmente ai ragazzi in età scolare ma è pensato per adattarsi a tutti i tipi di pubblico.

**ARCHITPLAYCITY 4.0** guida il ragazzo in un'esperienza immersiva che usa il gioco come metodo di apprendimento principale.

Si compone di diverse postazioni, ciascuna centrata su un periodo storico o su un concetto specifico. Attraverso supporti sia analogici sia digitali, il ragazzo si ingegna per costruire la città o gli elementi architettonici di quell'epoca, imparandone le caratteristiche storiche, la terminologia specifica e l'eredità che ogni epoca ci ha lasciato. Impara anche come gestire il proprio tempo e le proprie risorse e capacità in relazione a un compito che gli viene richiesto.



# LE COSTRUZIONI DIVENTANO REALI CON I 3D

con Mozaik Education

Ogni postazione è **dotata di un dispositivo digitale**, come tablet, lavagna digitale o touchscreen, che, attraverso l'impiego del software **Mozaik**, consente di esplorare il periodo storico di riferimento mediante **scene tridimensionali** e **narrate** dei monumenti e delle città. Sul dispositivo sono disponibili anche **quiz digitali** ed **esercizi interattivi** utili a **consolidare** le conoscenze apprese!

La commistione tra l'esperienza analogica del costruire e l'esperienza virtuale delle scene tridimensionali permette un **totale coinvolgimento nell'attività didattico-creativa**.



**MOZAIK** education

Inquadra il codice QR corrispondente al tuo dispositivo per scaricare l'app Mozaik 3D



App store (Apple)    Play store (Android)





[www.architplaycity.it](http://www.architplaycity.it)



***Responsabile:***

Paolo Cantagallo

Tel. 3341128533

**info@architplaycity.it**