

TEMPIO GRECO

Kit costruzione





TEMPIO GRECO

L'ANTICA GRECIA E IL TEMPIO

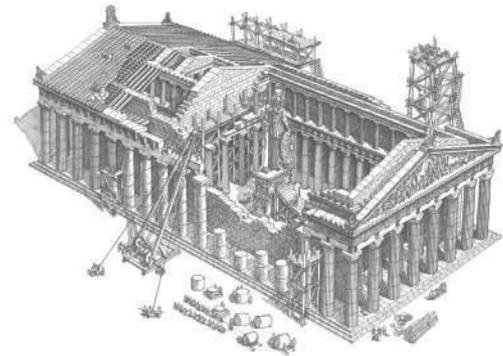
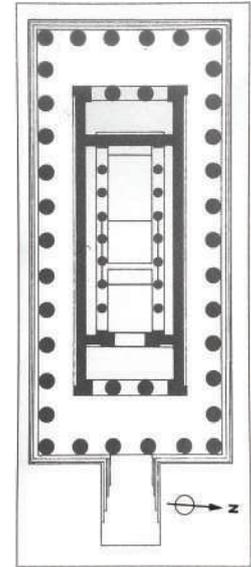
X-VIII secolo a.C.

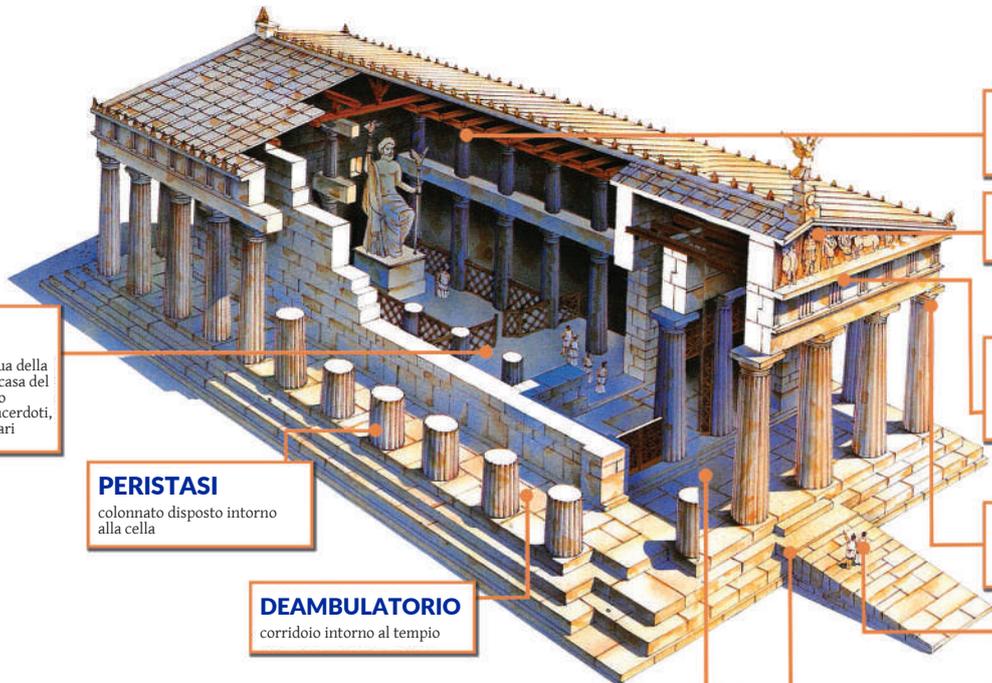
IL TEMPIO GRECO

I templi greci, inizialmente in legno, intorno al VI-VII secolo iniziarono ad essere costruiti in pietra. La struttura era orientata lungo l'asse est-ovest, con l'ingresso sul lato est. Ogni sua ala era destinata a una funzione specifica. Il culto veniva officiato nel recinto sacro, contenente il tempio, e su un altare antistante all'edificio.

Il fulcro del tempio era, però, il Naos, la cella con la statua del dio, luogo accessibile solo al sacerdote; lo spazio ad essa antistante era detto pronaos, quello sul retro opisto domo. Le colonne che costituivano il perimetro esterno del tempio appoggiavano sul crepidoma, una pedana rialzata per mezzo di gradini.

L'ultimo gradino del crepidoma è detto stilobate e rappresenta il piano su cui si elevano le colonne. Il colonnato, infine, era sormontato dalla trabeazione e, sui lati corti, da due frontoni.





CELLA

l'ambiente che custodiva la statua della divinità. Simbolicamente era la casa del dio stesso e per questo è proibito entrarci: potevano farlo solo i sacerdoti, gli altri solo in festività particolari

PERISTASI

colonnato disposto intorno alla cella

DEAMBULATORIO

corridoio intorno al tempio

PRONAO

portico davanti l'entrata della cella

STILOBATE

piano su cui poggia il colonnato

CAPRIATA

struttura in legno che sostiene il tetto

ACROTERIO

decorazione del frontone

FRONTONE

struttura triangolare situata sulla facciata al di sopra della trabeazione

TRABEAZIONE

struttura orizzontale tra le colonne ed il frontone

CREPIDOMA

bade del tempio formato da gradini

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



Responsabile:

Paolo Cantagallo

Tel. 3341128533

info@architplaycity.it