



ATTIVITÀ E LABORATORI

Anno scolastico 2020 – 2021

GIORNATA DI PREISTORIA

Programma adatto alla Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado

progr	mattino	pomeriggio	arrivo
progr 1 P+M+R	VISITA-INCHIESTA GUIDATA A NAQUANE, PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI Sussidio: individuale scheda d'indagine. Pranzo secondo le modalità prenotate.	+ LABORATORI a - MANUALITÀ PREISTORICA b - RILEVAMENTO INCISIONI Materiali: tutto il necessario in loco.	<i>Arrivo consigliato fra le ore 9 e le 10.</i>
progr 2 P+M+R+F	VISITA-INCHIESTA GUIDATA A NAQUANE, PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI Sussidio: individuale scheda d'indagine. Pranzo secondo le modalità prenotate.	+ LABORATORI a - MANUALITÀ PREISTORICA b - RILEVAMENTO INCISIONI c - FUSIONE DEI METALLI Materiali: tutto il necessario in loco.	<i>Ricevimento del gruppo da parte dei nostri operatori alla discesa dal bus.</i>
progr 3 P+S	VISITA-INCHIESTA GUIDATA A NAQUANE, PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI Sussidio: individuale scheda d'indagine. Pranzo secondo le modalità prenotate.	+ LABORATORIO DI SCAVO ARCHEOLOGICO SIMULATO Materiali: tutto il necessario in loco.	<i>Mezz'ora circa di sistemazione (servizi, merendina).</i>

NOTE

- 1 - Nel giorno di chiusura del Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte - (Lunedì) e in caso di chiusura straordinaria ad opera del Ministero dei beni e delle attività culturali la visita si effettua al Parco Archeologico Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte (UNESCO 94).
- 2 - I programmi sono rivolti alla scuola dell'obbligo che affronti i temi della Preistoria.
- 3 - I programmi possono essere svolti anche in presenza di disabili motori (eventuale disponibilità auto per trasporto ove possibile).
- 4 - La successione delle attività è definita in sede di prenotazione secondo la disponibilità degli impianti.
- 5 - Tutte le attività di laboratorio sono svolte in spazi coperti.

PORTARE

- 1 - Elenco nominativo di docenti accompagnatori ed alunni su carta intestata dell'Istituto e sottoscritto dal Dirigente scolastico (non saranno accettati elenchi completamente o parzialmente scritti a mano);
- 2 - Estremi fiscali dell'ente, agenzia o persona cui rilasciare le ricevute di pagamento dei servizi.
- 3 - Abbigliamento comodo dal vestiario alle scarpe; portare per sicurezza un ombrellino da viaggio.

GIORNATA DI SENSORIALITÀ NATURALISTICA

Programma adatto alla Scuola Primaria (classi prime e seconde) e alla Scuola Dell'Infanzia

progr 4 riservato alle classi <u>Prima</u> <u>e Seconda</u> primaria e Infanzia	LA STREGALIGNA, GLI GNOMI E I SENSI RUBATI Durata: 6 ore nell'arco della giornata. Pranzo secondo le modalità prenotate.	NOTE 1 - Il programma è riservato alle classi 1a e 2a della scuola primaria e alla scuola dell'infanzia. 2 - Tutte le attività sono svolte all'aperto (in caso di maltempo è suggerita l'ipotesi dello spostamento di data). 3 - ABBIGLIAMENTO comodo. Scarpe chiuse (no sandali).	<i>Arrivo consigliato tra le 9 e le 10.</i>
--	---	---	---

GIORNATA ROMANITÀ

Programma adatto alla Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado

progr	mattino	pomeriggio	arrivo
progr 5	VISITA GUIDATA AL MUSEO ARCHEOLOGICO E AL PARCO ARCHEOLOGICO DEL TEATRO-ANFITEATRO IN CIVIDATE CAMUNO Pranzo e trasferimento a Breno.	+ VISITA GUIDATA AL PARCO ARCHEOLOGICO DEL SANTUARIO DI MINERVA + LABORATORIO DI TEATRO ANTICO	Arrivo consigliato fra le ore 9 e le 10.

Escludere il Lunedì, giorno di chiusura del Museo Archeologico Nazionale di Vallecmonica di Cividate Camuno.

GIORNATA NEL MEDIOEVO STORICO-TECNOLOGICO

Programma adatto alla Scuola Primaria e Secondaria di Primo e Secondo Grado

progr	mattino	pomeriggio	arrivo
progr 6	VISITA GUIDATA A BIENNO, BORGÒ DEI MAGLI MEDIEVALI Fucina - Museo Etnografico del Ferro, Mulino in attività, Borgo medievale, Chiesa di Santa Maria Annunziata. <i>(Successione delle visite nell'arco del giorno in armonia con gruppi contemporanei)</i> <i>Pranzo secondo le modalità prenotate.</i>		Appuntamento a Bienno fra le 9 e le 10.

2 IPOTESI DI SOGGIORNO NELLA PREISTORIA

Programma adatto alla Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado

1° giorno	2° giorno	3° giorno
Incontro con gli operatori di Archeocamuni a Capo di Ponte (ore 10-12). Accesso all'Hotel. Assegnazione camere. <i>Pranzo al sacco nei locali dell'Hotel.</i> 1 – Introduzione “La Valle e il Fiume”. 2 - Laboratorio di Scavo archeologico simulato. <i>Rientro in Hotel. Cena al ristorante dell'Hotel.</i> 3 - Laboratorio di Escursione notturna nel bosco preistorico. <i>Rientro in Hotel. Riposo notturno.</i>	<i>Risveglio. Approntamento della persona e del bagaglio. Prima colazione in Hotel.</i> 4 - Visita-inchiesta guidata al Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri. <i>Rientro in Hotel. Pranzo al ristorante.</i> 5 - Laboratorio di azioni di vita quotidiana, Laboratorio di rilevamento di incisioni rupestri, Laboratorio dimostrativo di metallurgia preistorica. <i>Commiato dagli operatori di Archeocamuni. Partenza per casa (ore 16 circa).</i>	
Incontro con gli operatori di Archeocamuni a Capo di Ponte (ore 10-12). Accesso all'Hotel. Assegnazione camere. <i>Pranzo al sacco nei locali dell'Hotel.</i> 1 – Introduzione “La Valle e il Fiume”. 2 - Laboratorio di azioni di vita quotidiana, Laboratorio di rilevamento di incisioni rupestri 3 - Laboratorio di Escursione notturna nel bosco preistorico. <i>Rientro in Hotel. Riposo notturno.</i>	<i>Risveglio. Prima colazione in Hotel.</i> 4 - Visita-inchiesta guidata al Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri. <i>Rientro in Hotel. Pranzo al ristorante.</i> 5 - Laboratorio di Scavo archeologico simulato. <i>Rientro in hotel. Cena.</i> 6 – Laboratorio dimostrativo di metallurgia preistorica. <i>Rientro in Hotel. Riposo notturno.</i>	<i>Risveglio. Approntamento della persona e del bagaglio. Prima colazione.</i> 7 – Laboratorio attivo di costruzione ripari preistorici. <i>Pranzo al ristorante dell'Hotel.</i> <i>Commiato dagli operatori di Archeocamuni. Partenza per casa (ore 14 circa).</i> <i>(È possibile integrare anche con un'attività pomeridiana con partenza prevista per le ore 16 circa).</i>

La metodologia impiegata nelle esperienze di soggiorno si fonda sulla ricerca in concentrazione psicologica e, pertanto, sui silenzi nelle fasi di percezione, sull'impiego controllato della voce e sui comportamenti rispettosi delle persone e del patrimonio naturalistico ed archeologico. Costante è l'impiego della percezione visiva, uditiva e tattile, per far emergere gli elementi della realtà, dei quali indagare le ragioni e le connessioni. La ricerca sul campo è effettuata tramite schede operative individuali, disegno, cerchi di ipotesi e di sintesi. Ampio spazio viene attribuito alla sfera delle sensazioni, delle emozioni, della fantasia.

I programmi delle esperienze, inviati a richiesta, sono personalizzati. Le esperienze sono seguite dai nostri operatori, sempre presenti, esclusa la notte. Gli allievi sono ospitati in Hotel *** alla quota di 360 metri s.l.m. Come mezzo di trasporto è ipotizzabile anche il treno (linea Brescia-Edolo).

TARIFFE **SERVIZI DIDATTICI** PER ESPERIENZE DI 1 GIORNO a.s. 2020-2021

alle quote devono essere aggiunti gli eventuali biglietti di ingresso come indicato in nota

NUMERO ALLIEVI	GUIDE assegnate	PROGRAM 1 P+M+R	PROGRAM 2 P+M+R+F	PROGRAM 3 P+S	PROGRAM 4 Sensorialità	PROGRAM 5 Cividate	PROGRAM 6 Bienno
19 - 25	1	€ 227,00	€ 277,00	€ 288,00	€ 203,00	€ 277,00	€ 227,00
26 - 50	2	€ 450,00	€ 554,00	€ 577,00	€ 404,00	€ 554,00	€ 450,00
51 - 70	3	€ 675,00	€ 829,00	€ 866,00	€ 607,00	€ 829,00	€ 675,00
71 - 100	4	€ 900,00	€ 1.106,00	€ 1.154,00	/	€ 1.106,00	€ 900,00
101 - 120	5	€ 1.125,00	€ 1.385,00	/	/	€ 1.385,00	€ 1.125,00
121 - 150	6	€ 1.348,00	€ 1.662,00	/	/	€ 1.662,00	€ 1.348,00

1 - Le quote sono da intendersi forfettarie e finite (comprendono l'assistenza degli operatori per l'arco della giornata, sussidi, impianti, materiali di consumo, carichi fiscali); **non sono previste gratuità o riduzioni di alcun tipo, anche per eventuali assenze dell'ultima ora.**

2 - Consistenze numeriche inferiori ai 19 allievi saranno valutate direttamente in sede informativa o di prenotazione.

3 - Pagamento da effettuarsi il giorno della visita o successivamente tramite bonifico bancario **entro 30 giorni.**

BIGLIETTI D'INGRESSO AI SITI (in aggiunta ai costi didattici).

- PARCO NAZIONALE NAQUANE (solo adulti, docenti non in ruolo, assistenti, genitori, ecc.):

- € 6,00 pro capite per biglietto ingresso Parco Nazionale (**obbligatorio** se si accede);
- € 68,00 globali finiti per eventuale apposito servizio guida (facoltativo); qualora un gruppo nutrito (10/15 persone) di genitori non volesse usufruire di tale servizio, si chiede cortesemente che non si aggreghi al gruppo degli allievi per evitare interferenze con il lavoro didattico.

- PARCO ARCHEOLOGICO COMUNALE DI SERADINA-BEDOLINA

- Gratuito

- BORGO MEDIEVALE DI BIENNO (allievi e adulti, esclusi solo docenti accompagnatori):

- € 3,00 pro capite per biglietto cumulativo d'ingresso a tutti i siti da visitare.
- € 50,00 complessivi per dimostrazione lavorazione del ferro in fucina museo.

TARIFFE **SERVIZI DI RISTORO** PER ESPERIENZE DI 1 GIORNO a.s. 2020-2021

TIPO	SERVIZIO	COSTO pro-capite	CONDIZIONI
CAPO DI PONTE	PIZZA (minimo 30 pp)	Pizza (tre scelte), bibita, coperto.	€ 10,00
	PASTO COMPLETO	Bis di primi, secondo piatto, contorno, acqua, coperto.	€ 11,00
	SOLO PRIMO PIATTO	Bis di primi, acqua, coperto.	€ 8,00
	SOLO SECONDO PIATTO	Secondo, contorno, acqua, coperto.	€ 9,00
	COPERTO SACCO	Posto a sedere (con servizi igienici)	€ 1,50
	MENÙ ADULTI ACCOMPAGNATORI	Da concordare, in luogo o per telefono, direttamente. Quote a partire da € 13,00 pro capite	
BIENNO	COPERTO SACCO	€ 1,50 pro capite	1 - Tutti i servizi devono essere prenotati . La prenotazione vincola i richiedenti ed i prestatori al servizio, salvo modifiche da segnalarsi almeno 4 giorni prima della data prevista.
			2 - La prenotazione avviene in forma scritta (fax o E-mail) direttamente dai richiedenti agli esercizi o tramite Archeocamuni.
			3 - Contenuto e prezzo del servizio devono essere ulteriormente chiariti e reciprocamente confermati fra il responsabile del gruppo e il titolare al momento dell'accesso ai locali.
			4 - Prestazioni singole non già prenotate devono essere richieste direttamente dal gruppo all'accesso ai locali.
			5 - PAGAMENTI : direttamente alla cassa del locale.

Dieci giorni prima della visita, il docente di riferimento riceverà via E-mail l'indicazione dell'ora e del luogo di **appuntamento** con le guide assegnate al gruppo, nonché del **locale** ospitante, nel caso sia stato prenotato.

TARIFFE PER **ESPERIENZE DI SOGGIORNO** a.s. 2020-2021

GIORNI	NUMERO ALLIEVI	GUIDE	TARIFFE DIDATTICA	TARIFFE OSPITALITÀ ALBERGHIERA (1 gratuità ogni 25 paganti)*	
				ALLIEVI	DOCENTI / ALTRI
2 giorni	Da 20 a 24	1	€ 793,00 forfait finiti	€ 42,00 pro capite	€ 48,00 pro capite + € 2,50 per camera singola
	Da 40 a 49	2	€ 1.589,00 forfait finiti	€ 42,00 pro capite	€ 48,00 pro capite + € 2,50 per camera singola
3 giorni	Da 20 a 24	1	€ 1.131,00 forfait finiti	€ 84,00 pro capite	€ 96,00 pro capite + € 5,00 per camera singola
	Da 40 a 49	2	€ 2.259,00 forfait finiti	€ 84,00 pro capite	€ 96,00 pro capite + € 5,00 per camera singola

Il quadro offre i costi indicativi per un'esperienza di 2/3 giorni da parte di due gruppi di diversa composizione numerica.

Il costo definitivo di ogni esperienza è indicato nei progetti specifici inviati preventivamente ed è determinato in relazione alla composizione numerica del gruppo, alla durata dell'esperienza e al numero di nostri operatori concordato.

Ai docenti accompagnatori si applicano solo i costi alberghieri per loro appositamente previsti, maggiorati, ove sia assegnata, la camera singola.

I costi indicati si intendono ivati e finiti. Quelli didattici comprendono gli operatori assegnati, i sussidi, i materiali di consumo e l'uso di tutti gli impianti previsti. Quelli alberghieri comprendono 1-2 pensioni complete e l'ospitalità per il consumo del proprio pranzo al sacco il giorno di arrivo.

I trasporti sono sempre a cura e carico degli utenti.

***OFFERTA HOTEL PERIODO 1 NOVEMBRE- 31 MARZO 2 GRATUITA' OGNI 25 PARTECIPANTI (tariffa adulti)**

SINTESI DESCrittiva DI SITI, PROGRAMMI E LABORATORI

PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

Mentre le grandi civiltà mediorientali e mediterranee segnavano profondamente gli ultimi millenni prima di Cristo, nella vallata alpina del Fiume Oglio misteriose genti antiche svolgevano lentamente il filo della propria vicenda umana: i CAMUNI, tenaci abitatori di montagne, alle cui rocce affidarono, incidendovi per migliaia di anni, segni forse di magia, di religiosità, di iniziazione, racconti mitici che meritaroni alla Valle Camonica di essere inserita nel 1979 dall'UNESCO nella *Lista del Patrimonio Mondiale*, ove figurano i siti archeologici, storici e naturalistici di valenza universale.

Oltre 300.000 incisioni rupestri sinora note interessano 70 chilometri di Valcamonica, concentrate in località speciali, la più importante delle quali occupa la collina di NAQUANE, nel Comune di Capo di Ponte. Qui più di 100 rocce, alcune delle quali maestose, emergono dal dorso collinare, in un ambiente di splendida natura prealpina, a 4-500 metri di altitudine. Ombrosi sentieri, serpeggianti fra betulle, frassini, abeti, castagni e larici, accompagnano nella sorprendente scoperta degli antichi segni, immersi nei sereni silenzi di un luogo integralmente protetto.

Nel 1955 lo Stato Italiano vi ha costituito il PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI, 60 ettari di museo all'aperto gestito dal Ministero per i Beni e le Attività culturali.

LABORATORIO DI BASE

Costante denominatore è il lavoro diretto da parte degli allievi, mai spettatori, sempre protagonisti. In quattro atelier separati, vi possono operare contemporaneamente quattro gruppi di 25 unità, seguiti da un proprio archeoanimatore. Tutti gli allievi operano contemporaneamente, ciascuno in un proprio posto di lavoro, a rotazione su tutte le attività previste, per una durata di 1,30-2 ore.

Atelier del Rilevamento di incisioni rupestri: ponendo in essere uno dei metodi di rilevamento usato dagli archeologi, ogni allievo esegue con il sistema del frottage 2-3 calchi cartacei di incisioni rupestri riprodotti sperimentalmente (gli originali sono intangibili) e scelte con criteri tali da consentire la creazione di uno schedario iconografico attivo, da utilizzare a scuola per mostre o ricerche differenziate. Atelier delle antiche attività Manuali: gli allievi, ricevuta una breve descrizione e dimostrazione, eseguono in modo autonomo, operazioni legate all'attività pratica dell'uomo antico come la tessitura con il telaio verticale, la macinatura del grano, la levigatura delle asce, la produzione di polveri coloranti e le difficili prove di accensione del fuoco con la tecnica dell'archetto.

LABORATORIO DIMOSTRATIVO DI METALLURGIA

La delicatezza delle procedure e l'intrinseca potenzialità di rischio hanno suggerito la sola modalità dimostrativa di questa attività, intrattenendo comunque partecipativamente gli allievi con un continuo dialogo.

La fucina preistorica occupa il centro di un anfiteatro di sedili in doppia fila, su cui possono trovare posto due classi di consistenza media, che assistono contemporaneamente agli esperimenti per una durata compresa fra i 20 ed i 60 minuti, secondo le rispettive disponibilità di tempo.

Un'introduzione sui miti legati al fuoco o sull'esperienza quotidiana dei ragazzi prelude all'esperienza in un'atmosfera magica di grande suggestione che gli allievi dimostrano di assaporare pienamente. Un ricco dialogo fra il "fabbro" e gli allievi tende a mettere in luce ed integrare le conoscenze di questi ultimi sui metalli, a chiarire le loro elementari caratteristiche e proprietà, la presenza in natura e la fruibilità da parte dell'uomo. Ipotesi sulle prime esperienze metallurgiche umane conducono poi all'esperimento vero e proprio, in un crescendo di attesa che satura l'ambiente. Della fucina vengono esplorate le parti, vengono scoperti nomi di materiali, attrezzi ed azioni, mentre queste ultime si snodano in successione, fino al momento magico in cui la colata di metallo fuso si adagia negli stampi e assume la forma di pugnali, asce, ornamenti...

LABORATORIO DI SCAVO ARCHEOLOGICO

L'esperienza si svolge negli spazi didattici propri di Archeocamuni. La disponibilità esclusiva del luogo e l'assenza di pericoli rendono agevole la protezione e la sorveglianza degli allievi. Accessibile solo su prenotazione, il laboratorio opera per la Scuola Primaria e Secondaria di 1° grado.

Lo scavo, per le ovvie disposizioni di legge, è attuato in condizioni simulate, che peraltro si rifanno a situazioni reali. Gli allievi lavorano direttamente. Ripartiti in 6 atelier separati, vi possono operare contemporaneamente 6 teams di 8 unità, seguiti dai docenti delle classi e da un operatore per ogni classe di media consistenza. Destinato ad allievi per lo più privi di conoscenze specifiche e vincolato a tempi ristretti, lo scavo è impostato sull'essenzialità degli interventi, con esclusione delle complicazioni e delle lentezze di uno scavo stratigrafico. L'esperienza dura circa 3 ore e prevede le seguenti modalità di svolgimento:
1 - breve introduzione in aula sulle finalità e modalità dello scavo;
2 - definizione dei teams di scavo e assegnazione delle postazioni;
3 - dimostrazione collettiva dei procedimenti;
4 - scavo vero e proprio;
5 - sintesi interpretativa finale.

LA STREGALIGNA E GLI GNOMI DEL BOSCO

Esperienza riservata alle classi 1a-2a della Scuola Primaria e alla Scuola Materna

Nella fantastica cornice della località Piè di Capo di Ponte, la Stregaligna ha privato dei sensi gli Gnomi del Bosco, che, impotenti, chiedono aiuto ai bambini. Questi dovranno seguire un percorso nel prato e nel bosco e, aiutati da Jack gномо гірамондо, superare prove speciali di Vista, Udito, Olfatto, Tutto e Gusto, per trovare i sensi da ridare agli Gnomi. Se i bambini saranno stati abili nello "studio" dell'ambiente circostante, superando dunque le prove e conquistando le favolose Noci Magiche, gli Gnomi riporteranno i sensi, la Stregaligna scomparirà nella Nube di Nera Vergogna e i bambini saranno diventati amici intimi del bosco e degli Gnomi. Una danza e la sorprendente trasformazione delle noci concluderà l'esperienza.

CIVITAS CAMUNNORUM – I ROMANI IN VALCAMONICA

Nel 16 a.C. i Romani assoggettarono la Valle Camonica, ponendo il proprio centro amministrativo e di controllo in una città edificata ex-novo, *Civitas Camunnorum*, l'odierna Cividate Camuno. Il MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE di Cividate organizza l'esposizione dei reperti ROMANI emersi in Valle, in particolar modo quelli della Civitas, in quattro sezioni, dedicate rispettivamente al territorio, alla città, ai culti (notevole la statua di Minerva) e alle necropoli.

Poco distante dal museo è visitabile il PARCO ARCHEOLOGICO dedicato agli scavi del Teatro e dell'Anfiteatro e il PARCO del Santuario della Dea Minerva sito a pochi km. Le visite sono integrate dal laboratorio di teatro antico durante il quale, dopo una breve introduzione sui generi teatrali, gli allievi interpretano, seguendone il canovaccio, una famosa commedia con l'ausilio di costumi di epoca romana.

BIENNO – BORGÒ DEI MAGLI MEDIEVALI

Bienna, ridente borgo di Valcamonica, è erede di una lunga tradizione metallurgica, di cui sono emblematici i magli ad acqua, enormi martelli montati su tronchi di rovere o castagno, che, azionati da ruote idrauliche, vibrano colpi di inaudita violenza su pezzi di ferro incandescente che, sotto l'abile manipolazione dei mastri fabbri (*màhister*), si trasformano in attrezzi da lavoro quotidiano, badili, zappe, secchi...

Oltre a un MULINO che si offre ancora nel pieno dell'attività all'emozione dell'osservatore, la FUCINA in azione con il MUSEO ETNOGRAFICO DEL FERRO fissano la memoria di tecnologie che hanno fatto storia, ma che sono ormai in via di estinzione.

La connotazione medievale e rinascimentale di Bienna è ancora assai evidente nel BORGÒ ANTICO, in cui l'angustia dei passaggi e l'architettura rievoca un passato medievale e rinascimentale.