



ARCHEOCAMUNI: DESTINAZIONE FUORICLASSE!
**L'OFFERTA DIDATTICA DEL SITO UNESCO "ARTE RUPESTRE
DELLA VALLE CAMONICA" PER LA SCUOLA PRIMARIA**



ARCHEOCAMUNI

CON NOI AL PARCO NAZIONALE
DELLE INCISIONI RUPESTRI

ARCHEOCAMUNI offre servizi destinati alla Scuola nell'ambito del **patrimonio archeologico**, in particolare al **Parco Nazionale delle Incisioni Rupestri di Capo di Ponte**. Realizza **metodologie e didattiche esclusive**, applicandole direttamente nei **Parchi** e nei **propri laboratori**. **Obiettivo fondamentale** di ogni visita è l'**approccio alla preistoria camuna**, che non può avvenire prescindendo dalla **visita al Parco**. La lunga esperienza raccomanda l'**approccio diretto al documento storico**, la sua constatazione, lettura e interpretazione, ai fini della ricostruzione, in via di ipotesi, della vita quotidiana e spirituale dell'uomo antico. **L'allievo è posto in condizioni di "ricercare"**, indotto a **guardare, osservare, analizzare, dedurre in via di ipotesi**, grazie all'azione degli operatori preparati al lavoro didattico in questo tipo di ricerca scientifica.





Via Naquane
25044 Capo di Ponte
(sede legale)
Via Briscioli 42
25044 Capo di Ponte
(sede operativa)
0364.42212
377.1681778
info@archeocamuni.it
www.archeocamuni.it



L'OFFERTA DIDATTICA PER LA SCUOLA PRIMARIA NELL'ARTE RUPESTRE CAMUNA

Nelle pagine che seguono, ARCHEOCAMUNI
propone alcune offerte didattiche selezionate
nell'ambito del progetto:



L'insegnante può anche abbinare più programmi,
per creare un soggiorno di più giornate.



PREISTORIA BASE

OBIETTIVI

Effettuato il programma, grazie alla metodologia e alla didattica applicata, l'allievo è in grado di possedere corrette informazioni sullo stadio evolutivo dell'uomo preistorico camuno, sulle sue conquiste tecnologiche, sui costumi di vita, sulla sfera spirituale e sull'organizzazione sociale.

Il laboratorio attiva gli allievi in esperienze legate alla ricerca preistorica utilizzata nell'ambito di un più ampio progetto educativo. L'esperienza viva dell'azione manuale fa emergere problematiche tecniche, stimola riflessioni, promuove tentativi e suscita soluzioni, delineando nella mente degli allievi i meccanismi del progresso tecnologico, le relazioni causa-effetto su cui si fondano, nonché l'intuizione di buone qualità, quali la tenacia, la pazienza, la costanza, la precisione, necessarie per raggiungere il risultato prefisso.

Una doverosa rivalutazione dell'uomo preistorico scaturisce spontanea dalla constatazione delle sue ampie conoscenze empiriche, così come rilevarne un meno convulso impiego del tempo fa riflettere sullo stressante uso del nostro.

L'arricchimento del lessico (terminologie relative ad azioni, strumenti, attrezzi e tecniche) si pone fra gli obiettivi.

Elemento qualificante del metodo di lavoro è, infine, il rispetto di regole tecniche (procedure e modalità) e comportamentali (silenzio, concentrazione, reciproco rispetto, pulizia dell'ambiente).

I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA

III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI

Durante la **visita guidata al Parco**, gli allievi si avvicinano al documento primario (le incisioni rupestri) nell'ambito di una metodologia di ricerca storica. Nei documenti originali, l'allievo deve cercare e trovare informazioni adatte e sufficienti a delineare nella sua mente l'immagine concreta dell'uomo del passato. In consonanza con lo scopo, **l'allievo viene posto in condizioni di "ricercare", indotto a guardare, osservare, analizzare, dedurre in via di ipotesi, grazie all'azione degli operatori, preparati specificamente al lavoro didattico.**

I **laboratori** sono caratterizzati dal **lavoro diretto da parte degli allievi**, sempre protagonisti nelle **attività manuali preistoriche** proposte e durante il **rilevamento delle incisioni**.

PROGRAMMA

I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

Ogni classe è affidata a un operatore-guida, che avvicina gli allievi ad alcune rocce incise del Parco. Ogni allievo ricerca visivamente le figure che ritiene degne di attenzione e le propone agli altri. Su alcune di esse, particolarmente ricche di spunti, **l'operatore orienta l'indagine**, dalla quale gli allievi fanno emergere le informazioni deducibili, integrate da quelle che l'operatore offre opportunamente. **Intorno alle figure si intreccia un lavoro intenso**, orientato dagli operatori, ma attivamente svolto dagli allievi, grazie al quale si crea e **si accresce un bagaglio tanto ricco da consentire agli insegnanti di attingervi** in modo interdisciplinare nel prosieguo del lavoro in classe.

Argomenti

L'indagine per sua natura richiama un ventaglio ampio di aree disciplinari, fra le quali assumono particolare rilievo le seguenti:

- metodologia della ricerca;
- storia e preistoria;
- antropologia (vita materiale e spirituale);
- geografia (morfologia territoriale, risorse naturali, collocazione geografica);
- geologia;
- tecnologia e progresso.

Schede di indagine

Per accentuare la praticità e l'efficacia del lavoro di indagine, ogni allievo viene dotato di una **scheda di ricerca figurata**, utile ed adatta a vincolarne l'attenzione per tutto il tempo necessario.



II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA

Durante le attività di laboratorio, tutti gli allievi operano contemporaneamente, ciascuno in un proprio posto di lavoro, a rotazione su tutte le attività previste.

Atelier delle azioni di vita quotidiana

Ricevuta una breve dimostrazione, gli allievi eseguono:

- **tessitura su telai verticali di tipo preistorico** (sperimentazione dei movimenti per conseguire intrecci, verifica dei risultati, definizioni lessicali);
- **accensione del fuoco** (tentativi) con i procedimenti preistorici delle **pietre focaie** e dei **bastoncini rotanti** (corretta e coordinata esecuzione di movimenti, intuizione empirica delle leggi fisiche di termica e meccanica);
- **levigatura della pietra**, per la realizzazione di asce litiche;
- **macinazione di cereali** con l'uso di macine e macinelli;
- **produzione di polveri coloranti**, mediante macinazione di materiale colorante.

III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI

Atelier di rilevamento incisioni

Ponendo in essere uno dei **metodi di documentazione usato dagli archeologi**, ogni allievo esegue con il **sistema del frottage** due-tre **calchi in carta** di incisioni rupestri riprodotte sperimentalmente e scelte con criteri tali da consentire ad ogni classe la creazione di uno schedario iconografico attivo, da utilizzare per ricerche differenziate (i personaggi, gli animali, i simboli, le azioni, le attività, la vita associata, etc.).

1

INFORMAZIONI PRATICHE

Le tariffe applicate si riferiscono al numero di allievi e relativi operatori assegnati
Sono complessive e IVA compresa
Docenti accompagnatori: gratuito

€	da 10 a 18	1	€ 174,00
	da 19 a 25	1	€ 227,00
	da 26 a 50	2	€ 450,00
	da 51 a 70	3	€ 675,00
	da 71 a 100	4	€ 900,00
	da 101 a 120	5	€ 1125,00
	da 121 a 150	6	€ 1348,00

Sempre

Giornata intera - può articolarsi con modalità più o meno complesse e approfondite

Parco: 2 ore

Laboratori: 1,5 - 2 ore

Arrivo consigliato tra le 9.00 e le 10.00

Partenza tra le 16.00 e le 17.00

Con pausa pranzo



A Capo di Ponte:

Parco Nazionale di Naquane

Parco Comunale di Seradina-Bedolina



Stradette e sentieri collinari in dolce saliscendi

Parco: 2 ore



Parchi: aree archeologiche all'aperto

Atelier: strutture coperte all'aperto



Accessibile



Pause pranzo, merende e servizi igienici in

sale riservate al costo di € 1,50 p.c.

Fontane presenti



Presenti e accessibili a persone con disabilità



Parcheggio Hotel GraffitiPark

Via Briscioli 42, Capo di Ponte



Parcheggio Hotel GraffitiPark

Via Briscioli 42, Capo di Ponte



- Propedeutici (Didatticamuna, la rivista)

- Durante la visita di istruzione

- Di approfondimento al termine della visita

PREISTORIA AVANZATO (PREISTORIA BASE + LABORATORIO DI METALLURGIA PREISTORICA)

OBIETTIVI

Effettuato il programma, grazie alla metodologia e alla didattica applicata, l'allievo è in grado di possedere corrette informazioni sullo stadio evolutivo dell'uomo preistorico camuno, sulle sue conquiste tecnologiche, sui costumi di vita, sulla sfera spirituale e sull'organizzazione sociale. Il laboratorio attiva gli allievi in esperienze legate alla ricerca preistorica utilizzata nell'ambito di un più ampio progetto educativo. L'esperienza viva dell'azione manuale fa emergere problematiche tecniche, stimola riflessioni, promuove tentativi e suscita soluzioni, delineando nella mente degli allievi i meccanismi del progresso tecnologico, le relazioni causa-effetto su cui si fondano, nonché l'intuizione di buone qualità, quali la tenacia, la pazienza, la costanza, la precisione, necessarie per raggiungere il risultato prefisso. Una doverosa rivalutazione dell'uomo preistorico scaturisce spontanea dalla constatazione delle sue ampie conoscenze empiriche, così come rilevarne un meno convulso impiego del tempo fa riflettere sullo stressante uso del nostro. L'arricchimento del lessico (terminologie relative ad azioni, strumenti, attrezzi e tecniche) si pone fra gli obiettivi. Elemento qualificante del metodo di lavoro è, infine, il rispetto di regole tecniche (procedure e modalità) e comportamentali (silenzio, concentrazione, reciproco rispetto, pulizia dell'ambiente).

Gli obiettivi del laboratorio di metallurgia:

- dare corpo al concetto astratto di metallurgia attraverso un'esperienza semplice, ma concreta;
- rendere percepibili le conoscenze e le capacità tecnologiche dei preistorici delle Età dei Metalli;
- aprire gli orizzonti sulla conoscenza dei metalli, sulle loro proprietà, sulla loro reperibilità in natura, sulla elementare tecnologia odierna che li concerne;
- sollecitare le capacità di osservazione degli allievi, arricchendone il lessico.

I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI IV. METALLURGIA PREISTORICA

Durante la **visita guidata al Parco**, gli allievi si avvicinano al documento primario (le incisioni rupestri) nell'ambito di una metodologia di ricerca storica. Nei documenti originali, l'allievo deve cercare e trovare informazioni adatte e sufficienti a delineare nella sua mente l'immagine concreta dell'uomo del passato. In consonanza con lo scopo, **l'allievo viene posto in condizioni di "ricercare", indotto a guardare, osservare, analizzare, dedurre in via di ipotesi, grazie all'azione degli operatori, preparati specificamente al lavoro didattico.**

I **laboratori** sono caratterizzati dal **lavoro diretto da parte degli allievi**, sempre protagonisti nelle **attività manuali preistoriche** proposte e durante il **rilevamento delle incisioni**.

Nell'atelier-fucina si svolge la fusione dei metalli dal vivo. La delicatezza delle procedure e l'intrinseca potenzialità di rischio hanno suggerito una **strutturazione dimostrativa**, senza che ciò riduca a passività la presenza degli allievi, che vengono intrattenuti partecipativamente con continue interlocuzioni.

PROGRAMMA

I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

Ogni classe è affidata a un operatore-guida, che avvicina gli allievi ad alcune rocce incise del Parco. Ogni allievo ricerca visivamente le figure che ritiene degne di attenzione e le propone agli altri. Su alcune di esse, particolarmente ricche di spunti, **l'operatore orienta l'indagine**, dalla quale gli allievi fanno emergere le informazioni deducibili, integrate da quelle che l'operatore offre opportunamente. **Intorno alle figure si intreccia un lavoro intenso**, orientato dagli operatori, ma attivamente svolto dagli allievi, grazie al quale si crea e **si accresce un bagaglio tanto ricco da consentire agli insegnanti di attingervi** in modo interdisciplinare nel prosieguo del lavoro in classe.

Argomenti

L'indagine richiama un ventaglio ampio di aree disciplinari, dove assumono particolare rilievo:

- metodologia di ricerca;
- storia e preistoria;
- antropologia;
- geografia;
- geologia;
- tecnologia e progresso.

2

Schede di indagine

Per accentuare la praticità e l'efficacia del lavoro di indagine, ogni allievo viene dotato di una **scheda di ricerca figurata**, utile ed adatta a vincolarne l'attenzione per il tempo necessario.

II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA Atelier delle azioni di vita quotidiana

Durante il laboratorio, tutti gli allievi operano contemporaneamente, ciascuno nel proprio posto di lavoro, a rotazione su tutte le attività previste. Dopo una breve dimostrazione, gli allievi eseguono:

- **tessitura su telai verticali di tipo preistorico** (sperimentazione movimenti per conseguire intrecci, verifica risultati, definizioni lessicali);
- **accensione del fuoco** (tentativi) con i procedimenti preistorici delle **pietre focaie** e **bastoncini rotanti** (esecuzione di movimenti, intuizione empirica delle leggi fisiche di termica e meccanica);
- **levigatura della pietra**, per realizzare asce litiche;
- **macinazione di cereali** con macine e macinelli;
- **produzione di polveri coloranti**, mediante macinazione di materiale colorante.

III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI - Atelier di rilevamento incisioni

Ponendo in essere uno dei **metodi di documentazione usato dagli archeologi**, ogni allievo esegue con il **sistema del frottage** due-tre **calchi in carta** di incisioni rupestri riprodotte sperimentalmente e scelte con criteri tali da consentire ad ogni classe la **creazione di uno schedario iconografico attivo**, da utilizzare per ricerche differenziate (personaggi, animali, simboli, azioni, attività, vita associata, etc.).

IV. METALLURGIA PREISTORICA Atelier fucina

Un'introduzione sui **miti legati al fuoco** prelude all'esperienza. In particolare, il racconto del **mito greco di Prometeo** viene proposto 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 e a integrare le conoscenze di questi ultimi sui **metalli**, a chiarire le loro **caratteristiche e proprietà**, **presenza in natura e fruibilità dell'uomo**. Continui i **richiami alle incisioni rupestri** camune osservate nel **Parco Nazionale**. Ipotesi sulle prime esperienze metallurgiche dell'uomo preistorico conducono all'esperimento vero e proprio. Della **fucina** vengono esplorate parti, scoperti nomi di materiali, attrezzi, 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...**

INFORMAZIONI PRATICHE

Le tariffe applicate si riferiscono al numero di allievi e relativi operatori assegnati
Sono complessive e IVA compresa
Docenti accompagnatori: gratuito

€	da 10 a 18	1	€ 214,00
	da 19 a 25	1	€ 277,00
	da 26 a 50	2	€ 554,00
	da 51 a 70	3	€ 829,00
	da 71 a 100	4	€ 1106,00
	da 101 a 120	5	€ 1385,00
	da 121 a 150	6	€ 1662,00

 Sempre
Giornata intera
può articolarsi con modalità più o meno complesse e approfondite
Parco: 2 ore
Laboratori: 2 - 2,5 ore
Arrivo consigliato tra le 9.00 e le 10.00
Partenza tra le 16.00 e le 17.00
Con pausa pranzo

 A Capo di Ponte:
Parco Nazionale di Naquane
Parco Comunale di Seradina-Bedolina

 Stradette e sentieri collinari in dolce saliscendi
Parco: 2 ore

 Parchi: aree archeologiche all'aperto
Atelier: strutture coperte all'aperto

 Accessibile

 Pause pranzo, merende e servizi igienici in sale riservate al costo di € 1,50 p.c.
Fontane presenti

 Presenti e accessibili a persone con disabilità

 Parcheggio Hotel GraffitiPark
Via Briscioli 42, Capo di Ponte

 Parcheggio Hotel GraffitiPark
Via Briscioli 42, Capo di Ponte

 - Propedeutici (Didatticamuna, la rivista)
- Durante la visita di istruzione
- Di approfondimento al termine della visita

ARCHEOLOGIA E PREISTORIA

I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI

Durante la **visita guidata al Parco**, gli allievi si avvicinano al documento primario (le incisioni rupestri) nell'ambito di una metodologia di ricerca storica. Nei documenti originali, l'allievo deve cercare e trovare informazioni adatte e sufficienti a delineare nella sua mente l'immagine concreta dell'uomo del passato.

In consonanza con lo scopo, **l'allievo viene posto in condizioni di "ricercare", indotto a guardare, osservare, analizzare, dedurre in via di ipotesi, grazie all'azione degli operatori, preparati specificamente al lavoro didattico.**

II. LABORATORIO DI SCAVO ARCHEOLOGICO SIMULATO

Il **laboratorio** è caratterizzato dal **lavoro diretto da parte degli allievi**. Lo scavo, benché in area pienamente archeologica, non è condotto in terreno archeologico, non consentendolo la Legge. Esso è attuato **in condizioni simulate**, in una situazione verosimile predisposta artificialmente. In due atelier separati, **operano contemporaneamente due classi** divise in sei gruppi di 8 unità.

Tutti gli allievi lavorano contemporaneamente, ciascuno in un proprio posto di lavoro, usando **attrezzature individuali e di gruppo**.

In dettaglio:

- introduzione sulle finalità e modalità dello scavo;
- definizione dei gruppi e assegnazione degli incarichi, dei posti di lavoro e delle attrezzature (paletta, scopettino e pennello);
- consegna diario di scavo;
- dimostrazione collettiva;
- scavo;
- compilazione diario di scavo;
- sintesi interpretativa finale.

OBIETTIVI

Effettuato il programma, grazie alla metodologia e alla didattica applicata, l'allievo è in grado di possedere corrette informazioni sullo stadio evolutivo dell'uomo preistorico camuno, sulle sue conquiste tecnologiche, sui costumi di vita, sulla sfera spirituale e sull'organizzazione sociale.

Il laboratorio attiva gli allievi in un'esperienza didattica legata alla funzione della ricerca scientifica e alla figura dell'archeologo. Le finalità di conoscenza determinano negli allievi l'esigenza di mettere in atto procedure prestabilite e coerenti (scavo metodico, rilevamento a disegno e fotografico), capaci di garantire i risultati previsti, che consistono nell'individuazione dell'oggetto dello scavo (sepoltura, focolare o luogo di culto), nella sua interpretazione corretta in ordine al tempo, nel suo inquadramento in una cultura, nella deduzione delle caratteristiche della vita materiale e spirituale degli uomini antichi. L'arricchimento del lessico (terminologie relative ad azioni, strumenti, attrezzi e tecniche) si pone fra gli obiettivi. Elemento qualificante del metodo di lavoro è, infine, il rispetto di regole tecniche (procedure e modalità) e comportamentali (silenzio, concentrazione, reciproco rispetto, pulizia dell'ambiente).



3



INFORMAZIONI PRATICHE

Le tariffe applicate si riferiscono al numero di allievi e relativi operatori assegnati
Sono complessive e IVA compresa
Docenti accompagnatori: gratuito

€	da 10 a 18	1	€ 240,00
	da 19 a 25	1	€ 288,00
	da 26 a 50	2	€ 577,00
	da 51 a 70	3	€ 866,00
	da 71 a 100	4	€ 1154,00

Sempre
Giornata intera
può articolarsi con modalità più o meno complesse e approfondite



Parco: 2 ore
Laboratorio: 2 - 2,5 ore
Arrivo consigliato tra le 9.00 e le 10.00
Partenza tra le 16.00 e le 17.00
Con pausa pranzo



A Capo di Ponte:
Parco Nazionale di Naquane
Parco Comunale di Seradina-Bedolina



Stradette e sentieri collinari in dolce saliscendi
Parco: 2 ore



Parchi: aree archeologiche all'aperto
Atelier: strutture coperte all'aperto



Accessibile



Pause pranzo, merende e servizi igienici in sale riservate al costo di € 1,50 p.c.
Fontane presenti



Presenti e accessibili a persone con disabilità



Parcheggio Hotel GraffitiPark
Via Briscioli 42, Capo di Ponte



Parcheggio Hotel Graffitipark
Via Briscioli 42, Capo di Ponte



- Propedeutici (Didatticamuna, la rivista)
- Durante la visita di istruzione
- Di approfondimento al termine della visita



4

PREISTORIA E ARCHEOLOGIA IN TRENO

Grazie all'esclusivo accordo tra **Archeocamuni** e **Trenord**, la visita di istruzione a **Capo di Ponte** è ecologica ed economica.

I programmi presentati nelle pagine precedenti:

1. PREISTORIA BASE

- I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI
- II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA
- III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI

2. PREISTORIA AVANZATO

(PREISTORIA BASE + LABORATORIO DI METALLURGIA PREISTORICA)

- I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI
- II. LABORATORI DI MANUALITÀ PREISTORICA
- III. RILEVAMENTO SPERIMENTALE DI INCISIONI RUPESTRI
- IV. METALLURGIA PREISTORICA

3. ARCHEOLOGIA E PREISTORIA

- I. VISITA-INCHIESTA AL PARCO NAZIONALE DELLE INCISIONI RUPESTRI
- II. LABORATORIO DI SCAVO ARCHEOLOGICO SIMULATO

sono offerti con tariffe didattiche agevolate.

Il viaggio in treno sulla linea **Brescia-Iseo-Edolo** costa la metà per gli allievi ed è gratuito per gli accompagnatori.

La prenotazione della visita e del viaggio in treno è curata interamente dall'ufficio di **Archeocamuni**.



Le tariffe applicate si riferiscono al numero di allievi e relativi operatori assegnati
Sono complessive e IVA compresa
Docenti accompagnatori: gratuito

€	Allievi	Op.	Base	Avanz.	Archeo.
	da 19 a 25	1	€ 209	€ 255	€ 265
	da 26 a 50	2	€ 414	€ 510	€ 531
	da 51 a 70	3	€ 621	763	€ 797
	da 71 a 100	4	€ 828	€ 1018	€ 1062
	da 101 a 120	5	€ 1035	€ 1274	/
	da 121 a 150	6	€ 1240	€ 1529	/

Sempre
Giornata intera
può articolarsi con modalità più o meno complesse e approfondite
Parco: 2 ore
Laboratorio 2 - 2,5 ore
Arrivo consigliato tra le 9.00 e le 10.00
Partenza tra le 16.00 e le 17.00
Con pausa pranzo

A Capo di Ponte:
Parco Nazionale di Naquane
Parco Comunale di Seradina-Bedolina

Stradette e sentieri collinari in dolce saliscendi
Parco: 2 ore

Parchi: aree archeologiche all'aperto
Atelier: strutture coperte all'aperto

Accessibile

Pause pranzo, merende e servizi igienici in sale riservate al costo di € 1,50 p.c.
Fontane presenti

WC Presenti e accessibili a persone con disabilità

P Non previsto (treno)

Stazione ferroviaria, Capo di Ponte

- Propedeutici (Didatticamuna, la rivista)
- Durante la visita di istruzione
- Di approfondimento al termine della visita

costi periodo fruibilità alternativa in caso di maltempo WC parchi rupestri visitabili spostamenti a piedi accessibilità persone con disabilità pranzo servizi igienici parcheggio bus ritrovo materiale didattico



Arte rupestre della Valle Camonica
Primo Sito Unesco italiano - 1979

valle
camonica la Valle
dei Segni



È una produzione:

Comunità Montana di Valle Camonica
Gruppo Istituzionale di Coordinamento del Sito UNESCO n. 94

In collaborazione con:

Operatori della didattica rupestre della Valle Camonica

Realizzato nell'ambito di:

VALLE CAMONICA. DESTINAZIONE FUORICLASSE!
Progetto di promozione delle visite didattiche nel sito UNESCO
"Arte rupestre della Valle Camonica"

Con il contributo di:



MINISTERO
DELLA
CULTURA

Mic - Legge 20 febbraio 2006, n.77 - Misure speciali di tutela e fruizione dei siti italiani di interesse culturale, paesaggistico e ambientale inseriti nella "Lista del Patrimonio Mondiale", posti sotto la tutela dell'UNESCO



Regione
Lombardia



PATRIMONIO
MONDIALE
LOMBARDIA

Regione Lombardia - Progetti per la valorizzazione, promozione di istituti e luoghi della cultura, patrimonio immateriale, siti UNESCO e itinerari culturali, catalogazione del patrimonio culturale. Anni 2021-2022 - "BENTORNATI CAMUNI. Nuove azioni di comunicazione e promozione dell'offerta didattica della Valle dei Segni".

Coordinamento editoriale:



Comunità Montana
di Valle Camonica

Testi:

Archeocamuni

Revisione e editing:

Voilà

Fonti delle informazioni:

Archeocamuni

Fotografie:

Archivio Comunità Montana di Valle Camonica
Su gentile concessione di Archeocamuni

Progetto grafico:

Voilà