



ARCHEOPARK

ARCHEOPARK: DESTINAZIONE FUORICLASSE!

**L'OFFERTA DIDATTICA DEL SITO UNESCO "ARTE RUPESTRE
DELLA VALLE CAMONICA" PER LA SCUOLA PRIMARIA**



ARCHEOPARK

*UN GRANDE MUSEO ALL'APERTO PER VIAGGIARE
NEL TEMPO E RIVIVERE LA PREISTORIA*



ARCHEOPARK

L'**ARCHEOPARK** consente di percorrere **15.000 anni di storia** alla scoperta degli antichi Camuni, attraverso la **ricostruzione di insediamenti preistorici**: la GROTTA santuario, il RIPARO SOTTOROCCIA dei nomadi mesolitici, la FATTORIA NEOLITICA ricca di attrezzi dell'uomo agricoltore; il grande VILLAGGIO PALAFITTICOLO, proteso sul lago; il CASTELLIERE, villaggio fortificato costruito per sfuggire alle incursioni nemiche; il VILLAGGIO DEGLI ARTIGIANI con case di tronchi; infine, il grande LABIRINTO desunto anche dalle incisioni rupestri.

Nei **laboratori di archeologia sperimentale** ci si immerge nelle attività quotidiane della preistoria: battere il rame, fondere i metalli, lavorare l'argilla, macinare il grano e cuocere il pane, tirare con l'arco, attraversare il lago con zattera e piroghe.



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

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



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



Località Gattaro 4
25047 Darfo B. T. (BS)
0364.529552
info@archeopark.net
www.archeopark.net



INCISIONI RUPESTRI E ARCHEOPARK CON LABORATORI E ATTIVITÀ

L'animatore culturale svela all'alunno le "pagine di roccia" che documentano la presenza dell'uomo in Valle.

Lo guida a leggere quei segni che raccontano ogni momento della sua vita, fatta di caccia, raccolta, agricoltura, artigianato, riti, credenze, soprannaturale...

Nei laboratori dell'**Archeopark**, inseriti nel contesto abitativo, ripete lui stesso i gesti visti sulle incisioni, vivendo un viaggio nel tempo.

OBIETTIVI

- Capire le motivazioni che hanno spinto l'uomo ad incidere sulla roccia;
- leggere e interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio;
- rivivere le esperienze umane preistoriche;
- valorizzare le proprie capacità manuali;
- tornare a sentirsi parte dell'ambiente per scongiurare la nostra stessa estinzione.

PROGRAMMA

I. Visita ad un Parco delle incisioni rupestri

(a scelta da parte dell'insegnante):

- a. Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte;
- b. Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte;
- c. Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme.

II. Trasferimento all'Archeopark

III. Visita ad una struttura abitativa

IV. Laboratori didattici

L'alunno sperimenta tutti i laboratori seguenti:

- manipolazione dell'argilla: ogni alunno crea un suo manufatto;
- battitura di una lamina di rame: ogni alunno realizza una sua ciotola;
- macinatura del grano;
- cottura del pane;
- tiro con l'arco;
- utilizzo dei trapani a volano;
- esperienza della tessitura nella preistoria dal funzionamento di un telaio verticale desunto dalle incisioni;
- tecnica del frottage per rilevare un'incisione su pietra sperimentando il lavoro dell'archeologo;
- rito iniziatico nel percorrere il labirinto di pietra;
- utilizzo della zattera per solcare il laghetto;
- breve arrampicata con corde a parete;
- ponte tibetano;
- conoscenza degli animali che vivono nel contesto naturale del parco legati alla preistoria (cinghiali, capre, daini...).

1



INFORMAZIONI PRATICHE

Ad alunno: € 17,00

Min. 15 alunni

Alunni con disabilità (L.104/92): ridotto, € 8,00

Insegnanti: gratuito

Genitori: € 17,00 a testa

€ 12,00 se non partecipano al laboratorio, più ingresso al parco Incisioni (da pagarsi in loco)

Da marzo a novembre

Arrivo: 9,30 - 10,00

Partenza: 16,30 - 17,00

1) Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

2) Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

3) Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme (1 - 1,5 ore)

Camminate, facili:

- dal parcheggio all'Archeopark: 10 min.

- dal parcheggio al parco incisioni scelto:

Naquane 15 min.

Seradina 10 min.

Luine 20 min.

- all'interno dei parchi gli spostamenti sono minimi, solo se si visita anche Bedolina, la camminata di collegamento con Seradina è di circa 20 min.

In caso di pioggia, o su richiesta, visita al MuPre (Museo Nazionale della Preistoria) a Capo di Ponte, oppure visita alle strutture abitative dell'Archeopark (tutta la giornata all'Archeopark)

L'Archeopark è accessibile a tutti

In Archeopark:

- al sacco, in ampi porticati ben riparati

- al ristorante interno al parco (convenzionato e solo su prenotazione)

- sala al chiuso, su prenotazione

Anche per persone con disabilità, presso l'Archeopark

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Schede di lavoro per l'approfondimento in classe

Mappa del parco per ogni alunno

Manufatti realizzati dagli alunni

VISITA ALLE INCISIONI RUPESTRI E ALL'ARCHEOPARK

L'animatore culturale svela all'alunno le "pagine di roccia" che documentano la presenza dell'uomo in Valle.

Lo guida a leggere quei segni che raccontano ogni momento della sua vita, fatta di caccia, raccolta, agricoltura, artigianato, riti, credenze, soprannaturale...

In **Archeopark**, entra nelle strutture abitative che sono ricche di arredi e oggetti visti sulle rocce, che tocca, usa e confronta con gli attuali.

OBIETTIVI

- Capire le motivazioni che hanno spinto l'uomo ad incidere sulla roccia;
- leggere e interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio;
- rivivere le esperienze umane preistoriche;
- valorizzare le proprie capacità manuali;
- tornare a sentirsi parte dell'ambiente per scongiurare la nostra stessa estinzione.

PROGRAMMA

I. Visita ad un Parco delle incisioni rupestri

(a scelta da parte dell'insegnante):

- a. Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte;
- b. Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte;
- c. Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme.

II. Trasferimento all'Archeopark

III. Visita dell'Archeopark

Durante la visita all'ARCHEOPARK, l'alunno può:

- rivivere il passato entrando nelle strutture abitative:
 - LA GROTTA santuario preistorica;
 - il RIPARO SOTTOROCCIA per i primi nomadi;
 - la FATTORIA NEOLITICA arredata con giacigli, focolari e oggetti della vita quotidiana;
- INCONTRARE ÖTZI, la mummia emersa dal ghiacciaio del Similaun;
- sostare nelle capanne del grande VILLAGGIO PALAFITTICOLO;
- vedere concretamente come avveniva la tessitura nella preistoria, dal funzionamento del TELAIO VERTICALE, riprodotto su modello di un'incisione;
- risalire la collina per conquistare il CASTELLIERE, tipico villaggio fortificato costruito per sfuggire a incursioni nemiche;
- entrare nel VILLAGGIO DEGLI ARTIGIANI con le case di tronchi per osservare artigiani all'opera con le antiche tecniche;
- percorrere il LABIRINTO DI PIETRE simile a quello rappresentato sulla roccia n. 1 di Naquane a Capo di Ponte;
- conoscere gli ANIMALI che vivono nel contesto naturale del parco legati alla preistoria (cinghiali, capre, daini...);
- sperimentare la tecnica del frottage per rilevare un'incisione su pietra, imitando il lavoro dell'archeologo.

2

INFORMAZIONI PRATICHE

Ad alunno: € 15,00

Min. 15 alunni

Alunni con disabilità (L.104/92): ridotto, € 8,00

Insegnanti: gratuito

Genitori: € 15,00 a testa

più ingresso al parco rupestre (da pagarsi in loco)

Da marzo a novembre

Arrivo: 9,30 - 10,00

Partenza: 16,30 - 17,00

a) Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

b) Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

c) Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme (1 - 1,5 ore)

Camminate, facili:

- dal parcheggio all'Archeopark: 10 min.,

- dal parcheggio al parco incisioni scelto:

Naquane 15 min.

Seradina 10 min.

Luine 20 min.

- all'interno dei parchi gli spostamenti sono minimi, solo se si visita anche Bedolina, la camminata di collegamento con Seradina è di circa 20 min.

In caso di pioggia, o su richiesta, visita al MuPre (Museo Nazionale della Preistoria) a Capo di Ponte, oppure visita alle strutture abitative dell'Archeopark (tutta la giornata all'Archeopark)

L'Archeopark è accessibile a tutti

In Archeopark:

- al sacco, in ampi porticati ben riparati

- al ristorante interno al parco

(convenzionato e solo su prenotazione)

- sala al chiuso, su prenotazione

Anche per persone con disabilità, presso l'Archeopark

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Schede di lavoro per l'approfondimento in classe

Mappa del parco per ogni alunno

GIORNATA IN ARCHEOPARK: VISITA ALLE STRUTTURE E LABORATORI

In **Archeopark**, l'alunno esplora le strutture - grotta, riparo sottoroccia, fattoria, palafitte - tocca con mano le trasformazioni subite da arredi, armi, oggetti quotidiani, strumenti di lavoro.

Negli spaziosi e ben attrezzati laboratori didattici dell'**Archeopark**, inseriti nel contesto abitativo preistorico, ripete lui stesso i gesti compiuti dall'uomo della preistoria, vivendo un **viaggio nel tempo**.

OBIETTIVI

- Cogliere le trasformazioni di uomini, oggetti, ambienti connesse col trascorrere del tempo;
- rivivere le esperienze umane preistoriche;
- cogliere i progressi tecnologici che l'uomo ha compiuto nel tempo;
- valorizzare le proprie capacità manuali;
- tornare a sentirsi parte dell'ambiente per scongiurare la nostra stessa estinzione.

3



PROGRAMMA

I. Visita all'Archeopark

Durante la visita all'**Archeopark**, l'alunno può:

- rivivere il passato entrando nelle strutture abitative:
 - LA GROTTA santuario preistorica;
 - il RIPARO SOTTOROCCIA per i primi nomadi;
 - la FATTORIA NEOLITICA arredata con giacigli, focolari e oggetti della vita quotidiana;
- INCONTRARE ÖTZI, la mummia emersa dal ghiacciaio del Similaun;
- sostare nelle capanne del grande VILLAGGIO PALAFITTICOLO;
- vedere concretamente come avveniva la tessitura nella preistoria, dal funzionamento del TELAIO VERTICALE riprodotto su modello di un'incisione;
- risalire la collina per conquistare il CASTELLIERE, tipico villaggio fortificato costruito per sfuggire a incursioni nemiche;
- entrare nel VILLAGGIO DEGLI ARTIGIANI con le case di tronchi per osservare artigiani all'opera con le antiche tecniche;
- entrare e percorrere il LABIRINTO DI PIETRE simile a quello rappresentato sulla roccia n. 1 di Naquane a Capo di Ponte;
- conoscere gli ANIMALI che vivono nel contesto naturale del parco legati alla preistoria (cinghiali, capre, daini...).

II. Laboratori didattici

L'alunno sperimenta tutti i laboratori seguenti:

- manipolazione dell'argilla: ogni alunno crea un suo manufatto;
- battitura di una lamina di rame: ogni alunno realizza una sua ciotola;
- macinatura del grano;
- cottura del pane;
- tiro con l'arco;
- utilizzo dei trapani a volano;
- esperienza concreta di come avveniva la tessitura nella preistoria dal funzionamento di un telaio verticale desunto dalle incisioni;
- tecnica del frottage per rilevare un'incisione su pietra sperimentando il lavoro dell'archeologo;
- rito iniziatico nel percorrere il labirinto di pietra;
- utilizzo della zattera per solcare il laghetto;
- breve arrampicata con corde a parete;
- ponte tibetano.

INFORMAZIONI PRATICHE

Ad alunno: € 17,00

Min. 15 alunni

Alunni con disabilità (L.104/92): ridotto, € 8,00

Insegnanti: gratuito

Genitori: € 17,00 a testa

€ 12,00 se non partecipano al laboratorio, più ingresso al parco Incisioni (da pagarsi in loco).



Da marzo a novembre

Arrivo: 9,30 - 10,00

Partenza: 16,30 - 17,00



Questa proposta non prevede visite ai parchi rupestri



Camminate, facili:

- dal parcheggio del Centro Congressi di Boario Terme all'Archeopark: 10 min.

- al suo interno, per la visita



In Archeopark è possibile completare il programma anche in caso di pioggia



L'Archeopark è accessibile a tutti



In Archeopark:

- al sacco, in ampi porticati ben riparati
- al ristorante interno al parco (convenzionato e solo su prenotazione)
- sala al chiuso, su prenotazione



Anche per persone con disabilità, presso l'Archeopark



Centro Congressi di Boario Terme (Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)



Centro Congressi di Boario Terme (Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)



Schede di lavoro per l'approfondimento in classe

Mappa del parco per ogni alunno

Manufatti realizzati dagli alunni

VISITA INCISIONI RUPESTRI E METALLURGIA IN ARCHEOPARK

L'animatore culturale svela all'alunno le "pagine di roccia" che documentano la presenza dell'uomo in Valle.

Lo guida a leggere quei segni che raccontano ogni momento della sua vita, fatta di caccia, raccolta, agricoltura, artigianato, riti, credenze, soprannaturale...

In **Archeopark** visita la palafitta del metallurgo, vedendo strumenti di lavoro, rocce ricche di minerale e sperimenta la fusione creando un monile.

OBIETTIVI

- Capire le motivazioni che hanno spinto l'uomo ad incidere sulla roccia;
- leggere e interpretare le testimonianze del passato presenti sul territorio;
- comprendere le tecniche attraverso la manipolazione degli strumenti;
- cogliere i progressi tecnologici compiuti dall'uomo nel tempo;
- tornare a sentirsi parte dell'ambiente per scongiurare la nostra stessa estinzione.

PROGRAMMA

I. Visita ad un Parco delle incisioni rupestri

(a scelta da parte dell'insegnante):

- a. Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte;
- b. Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte;
- c. Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme.

II. Trasferimento all'Archeopark

III. Visita alla palafitta del metallurgo

Arredi, strumenti di lavoro, presa visione di vari campioni di rocce ricche di minerali, forme di fusione.

L'alunno sperimenta:

- accensione del fuoco;
- fusione del metallo;
- creazione di un monile;
- rifinitura del monile;
- realizzazione di una ciotola mediante battitura di una lamina di rame;
- tecnica del frottage per rilevare un'incisione su pietra, sperimentando il lavoro dell'archeologo;
- utilizzo della zattera per solcare il laghetto;
- breve arrampicata con corde a parete;
- ponte tibetano;
- conoscenza degli animali che vivono nel contesto naturale del parco legati alla preistoria (cinghiali, capre, daini...).

4



INFORMAZIONI PRATICHE

Ad alunno: € 17,00

Min. 15 alunni

Alunni con disabilità (L.104/92): ridotto, € 8,00

Insegnanti: gratuito

Genitori: € 17,00 a testa

€ 12,00 se non partecipano al laboratorio, più ingresso al parco Incisioni (da pagarsi in loco)

Da marzo a novembre

Arrivo: 9,30 - 10,00

Partenza: 16,30 - 17,00

a) Parco Nazionale di Naquane - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

b) Parco Comunale di Seradina-Bedolina - Capo di Ponte (1,5 - 2 ore)

c) Parco Comunale di Luine - Darfo Boario Terme (1 - 1,5 ore)

Camminate, facili:

- dal parcheggio all'Archeopark: 10 min.

- dal parcheggio al parco incisioni scelto:

Naquane 15 min.

Seradina 10 min.

Luine 20 min.

- all'interno dei parchi gli spostamenti sono minimi, solo se si visita anche Bedolina, la camminata di collegamento con Seradina è di circa 20 min.

In caso di pioggia - o su richiesta, visita al Museo Nazionale della Preistoria a

Capo di Ponte, oppure visita alle strutture abitative dell'Archeopark (tutta la giornata all'Archeopark)

L'Archeopark è accessibile a tutti

In Archeopark:

- al sacco, in ampi porticati ben riparati

- al ristorante interno al parco

(convenzionato e solo su prenotazione)

- sala al chiuso, su prenotazione

Anche per persone con disabilità, presso l'Archeopark

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Centro Congressi di Boario Terme

(Uscita superstrada Boario Terme - Boario sud)

Schede di lavoro per l'approfondimento in classe

Mappa del parco per ogni alunno

Manufatti realizzati dagli alunni



Arte rupestre della Valle Camonica
Primo Sito Unesco italiano - 1979



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:

Archeopark

Revisione e editing:

Voilà

Fonti delle informazioni:

Archeopark

Fotografie:

Archivio Comunità Montana di Valle Camonica
Su gentile concessione di Archeopark

Progetto grafico:

Voilà