

PROGETTO DIDATTICO "UN PARCO DA VIVERE"

"STORIA E NATURA NEL PARCO NAZIONALE DEL CILENTO, VALLO DI DIANA E ALBURNI"

3 giorni in pullman

OBIETTIVO DIDATTICO:

Un'esperienza di enorme valore per la crescita dei nostri alunni. Esploreremo in modo avventuroso l'area archeologica di Paestum e grazie ai nostri animatori archeologici le renderemo comprensibili ed accessibili alla percezione delle nostre classi. Cammineremo poi alla scoperta delle grotte più grandi d'Italia sempre accompagnati da guide simpatiche ed esperte che ci sapranno stupire con racconti e insoliti aneddoti. La proposta si completa poi con l'aggiunta di escursioni e laboratori nelle aree di maggior pregio del Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano.

STRUTTURA DEL PROGETTO

A) LABORATORIO DIDATTICO - Biologia fluviale:

conosceremo il fiume Tanagro direttamente dal fiume, navigandolo a bordo di gommoni governati da guide esperte. Faremo sperimentare ai vostri ragazzi il rafting come momento di aggregazione, divertimento e allo stesso tempo di conoscenza e di approfondimento dell'ambiente fluviale del parco nazionale del Cilento, Vallo di Diano e Monti Alburni.

IDEA PROGETTUALE e metodologia:

Il nostro laboratorio di biologia fluviale è immaginato come un'avventurosa esplorazione degli ecosistemi fluviali dell'alta valle Tanagro a bordo di sicurissimi gommoni. I ragazzi discenderanno, guidati dalle nostre guide ambientali, le rapide del fiume non avendo la sensazione che quella fantastica avventura sia progettata per trasmettere contenuti didattici di altissimo livello.

LABORATORIO sintesi e finalità:

Il laboratorio prevede durante il percorso:

- Geomorfologia fluviale
- geografia
- biologia
- antropologia (con particolare riferimento agli insediamenti pre e protostorici locali)
- materie prime
- bird watching
- insegnamento delle tecniche di autosoccorso fluviale

Gli studenti verranno a contatto con un "libro tangibile" attratti da argomenti come le tecniche di sopravvivenza e soccorso fluviale! .. un'esperienza di validissimo supporto alle attività didattiche in aula.

B) LABORATORIO DIDATTICO - Archeogiocando:

impariamo ad essere un clan...proprio come i nostri antenati, useremo le piante e la terra per costruire ciò che ci serve a vivere, impareremo l'importanza di conservare e l'arte di costruire giocando. Un'esperienza che lascerà i più piccoli meravigliati di capire che nelle loro mani e nella loro mente sono presenti milioni di anni di evoluzione.

L'IDEA PROGETTUALE e metodologia:

Ciò che proponiamo è un gioco-percorso ispirato e incentrato alla "cultura del non spreco". Lo scopo di questi laboratori è quello di stimolare l'interesse dei giovanissimi all'archeologia e alla cultura del passato attraverso attività ludiche manuali e virtuali semplici ma di sicuro effetto. La loro chiave interpretativa, da un punto di vista didattico e pedagogico, è quella dell'ecologia nei processi, in quanto l'utilizzo della materia prima e delle risorse disponibili spinge il giovane a ricercare risorse in sé stesso, senza alcun intermediario.

LABORATORIO sintesi e finalità:

Il laboratorio prevede più sessioni:

- Scavo archeologico
- Evoluzione attraverso l'uso delle armi
- Scheggiatura della pietra
- Lavorazione dell'argilla
- Cordami e fibre naturali
- Accensione del fuoco
- Erbe e tinture naturali

Gli studenti verranno divisi in più gruppi, ognuno dei quali affidato ad un educatore. Ogni gruppo avrà modo di sperimentare tutte le sessioni del laboratorio.

C) LABORATORIO DIDATTICO - Orienteering sull'Acropoli di Paestum:

gara di orientamento all'interno della meravigliosa area archeologica della mitica città greca di Poseidonia. Il modo migliore per apprendere la vita greca divertendosi. Dotati di bussole e cartine dettagliate, i ragazzi dovranno raggiungere gli obiettivi che di volta in volta gli saranno assegnati, per poi esplorarli con le loro mani e i loro occhi. Dall'Athenaion al Foro, dall'Ekklesiasterion (dove dovranno risolvere un problema di giustizia) fino all'ombra delle colonne del tempio di Nettuno (dove impareranno il perché delle sue forme) per poi giungere a conoscere la tomba del "Primo guerriero" della colonia magno-greca. All'arrivo i ragazzi componenti i vari team si incontreranno nell'area del Gymnasium per disputare una gara sportivo/culturale che assegnerà il premio Poseidon.

MATERIALI:

Durante il laboratorio i ragazzi useranno i seguenti materiali:

- bussole cartografiche
- cartine
- ricetrasmittenti
- cronometri
- schede segnapunti

PROGRAMMA DI VIAGGIO

1° GIORNO: ROMA / PERTOSA / PAESTUM

In mattinata incontro dei partecipanti al viaggio presso l'Istituto, sistemazione in pullman e partenza per Pertosa. Soste lungo il percorso. Arrivo presso il centro rafting, incontro con gli operatori specializzati e inizio dell'attività di Archeologia Sperimentale: ciò che proponiamo è un gioco-percorso ispirato e incentrato alla "cultura del non spreco". Lo scopo di questo laboratorio è quello di stimolare l'interesse dei giovanissimi all'archeologia e alla cultura del passato attraverso attività ludiche manuali e virtuali semplici ma di sicuro effetto. La loro chiave interpretativa, da un punto di vista didattico e pedagogico, è quella dell'ecologia nei processi, in quanto l'utilizzo della materia prima e delle risorse disponibili spinge il giovane a ricercare risorse in sé stesso, senza alcun intermediario. Il laboratorio prevede più sessioni: scavo archeologico, evoluzione attraverso l'uso delle armi, scheggiatura della pietra, lavorazione dell'argilla, cordami e fibre naturali, accensione del fuoco, erbe e tinture naturali (durata 03h00 circa). Al termine trasferimento in hotel a Paestum, sistemazione nelle camere riservate, cena e pernottamento.

2° GIORNO: PAESTUM / PERTOSA (Rafting + Grotte dell'Angelo + Museo Mida 2) / PAESTUM

Prima colazione in hotel. In mattinata sistemazione in pullman e partenza per Pertosa. Arrivo presso il centro rafting, incontro con gli operatori specializzati e inizio dell'attività di laboratorio didattico di Biologia Fluviale: gli studenti conosceranno il fiume direttamente dal fiume, navigandolo a bordo di gommoni governati da guide esperte. Faremo sperimentare il rafting come momento di aggregazione, divertimento e allo stesso tempo di conoscenza e di approfondimento dell'ambiente fluviale. Pranzo al cestino fornito dall'hotel. Nel pomeriggio visita guidata alle Grotte dell'Angelo (prenotazione + ingresso + servizio guida incluso nella quota): rappresentano uno dei maggiori attrattori ambientali e culturali del Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano e Alburni, che dal 2010 è stato riconosciuto Geoparco UNESCO. Al termine visita del Museo Botanico MIDA 2 (prenotazione + ingresso incluso nella quota). In serata rientro in hotel, cena e pernottamento.

3° GIORNO: PAESTUM / ROMA

Prima colazione in hotel. In mattinata sistemazione in pullman e partenza per Paestum. Arrivo al parco archeologico, incontro con l'operatore specializzato e inizio dell'attività di orienteering sull'Acropoli di Paestum, il modo migliore per apprendere la vita greca divertendosi. All'arrivo i ragazzi componenti i vari team si incontreranno nell'area del Gymnasium per disputare una gara sportivo/culturale che assegnerà il premio Poseidon: dotati di bussole e cartine dettagliate, i ragazzi dovranno raggiungere gli obiettivi che di volta in volta gli saranno assegnati, per poi esplorarli con le loro mani e i loro occhi. Dall'Athenaion al Foro, dall'Ekklesiasterion (dove dovranno risolvere un problema di giustizia) fino all'ombra delle colonne del tempio di Nettuno (dove impareranno il perché delle sue forme) per poi giungere a conoscere la tomba del "Primo guerriero" della colonia magno-greca (durata 02h00 circa). Al termine visita libera al Museo Archeologico (ingresso gratuito). Pranzo al cestino fornito dall'hotel. Al termine sistemazione in pullman e partenza per Roma con arrivo previsto in serata.