



S..PASSO DI CORVO

PARCO ARCHEOLOGICO "PASSO DI CORVO"

**Attività
Didattiche per
l'A.S. 2016/2017**

**Associazione
promozione culturale GHEA**

Anche per l'anno scolastico 2016-2017 l'Associazione GHEA e il 'Parco Archeologico di Passo di Corvo' propongono alle scuole una ricca e diversificata offerta di laboratori volti alla conoscenza del patrimonio culturale del territorio. In tutti i percorsi i ragazzi saranno protagonisti assoluti, impareranno divertendosi e nella parte pratica potranno realizzare un oggetto da portare a casa.



**A
CHI?**

Le attività didattiche sono rivolte:

- scuola dell'infanzia 😊
- scuola primaria 😊
- scuola secondaria di primo grado 😊
- scuola secondaria di secondo grado 😊

Chiamaci per saperne di più e prenotare:
Parco Archeologico di Passo di Corvo
S.P. 26 Foggia-San Marco in Lamis,
Loc. Arpinova (Fg)

3347151171/3289126543/3403082654
gheassociazione@libero.it



**QUANDO
E
DOVE**

I laboratori e i progetti speciali si svolgeranno presso: il Parco Archeologico di Passo di Corvo o direttamente nella vostra classe!

Ogni laboratorio didattico verrà svolto in orario mattutino e /o pomeridiano. E' obbligatoria la prenotazione segnalando il numero dei partecipanti.

Attività didattiche presso Parco Archeologico di Passo di Corvo: 5 euro ad alunno.

Pacchetti, comprensivi di 2 attività a scelta, (di cui una da svolgere in classe, l'altra a Passo di Corvo): 8 euro ad alunno.

Feste a tema: 5 euro ad invitato (ogni bambino porterà a casa un ricordo della festa).

**QUANTO
COSTA ?**

Selce a "colazione"

Approfondimento sul Paleolitico del Gargano

Lezione multimediale sul Paleolitico con dimostrazioni di archeologia sperimentale: accensione del fuoco, scheggiatura selce, utilizzo di pigmenti naturali



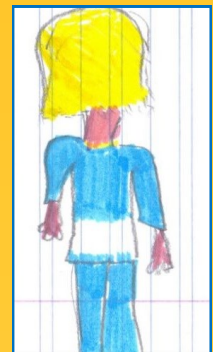
Documentario molto interessante, sotto il profilo didattico e laboratoriale; pieno di contenuti e dedicato sia a livello conoscitivo che didattico. Ottima la preparazione e la disponibilità degli operatori dell'associazione GHEA.

S..passo di Corvo

Approfondimento sul Neolitico del Tavoliere

Lezione multimediale sul Neolitico, abbinata ad una fase di archeologia sperimentale: levigatura della pietra, riproduzione di armi e vasi in materiale fittile.

Attività pratica: ogni alunno ricostruirà una capanna neolitica con argilla, paglia, legnetti; in alternativa, realizzazione della statuetta della dea madre



Archeologia



Preistorico... a chi?

Approfondimento sull'evoluzione dell'uomo

Lezione multimediale sull'evoluzione umana attraverso i reperti recuperati negli scavi: chopper, bifacciale, punta, raschiatoio

Attività pratica: ogni alunno realizzerà il calco del cranio o dell'orma di un individuo della specie ominide



Piccoli Daunii crescono

Approfondimento sui Daunii (epoca pre-romana)

Lezione multimediale con ricostruzione della vita nelle città daunie e con focus sulle stele

Attività pratica: ogni alunno riprodurrà l'immagine di Medusa, rappresentata sulle antefisse fittili; in alternativa, realizzerà una tipica stele daunia



Archeologia

Mummie dietro l'angolo

Approfondimento sull'antico Egitto

Lezione multimediale sulla vita quotidiana nell'antico Egitto.

Attività pratica: ogni alunno realizzerà un gioiello egizio



Roma caput mundi. E noi?

Approfondimento sull'antica Roma

Lezione multimediale sulla vita degli antichi Romani nelle colonie della Daunia.

Attività pratica: ogni alunno riprodurrà una moneta; in alternativa, realizzazione di un antico gioco in argilla



Da grande farò l'archeologo

Lezione multimediale sulla ricerca archeologica e sull'attività dell'archeologo

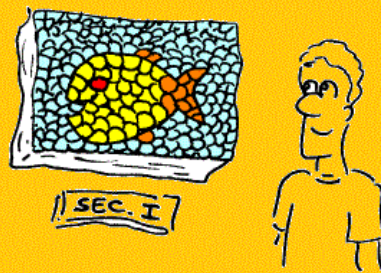
Attività pratica: i ragazzi, divisi in gruppi, effettueranno un vero e proprio scavo archeologico. Ogni alunno, dotato degli strumenti di lavoro (trowel, paletta, calderina, spazzola e pennello) sarà "archeologo" per un giorno e troverà i reperti (ceramiche, ossa animali, ecc..) all'interno di uno scavo, simulato dagli operatori culturale. Ogni "scoperta" archeologica sarà conservata, fotografata e documentata attraverso la compilazione di una scheda di unità stratigrafica.



Restauratore per un giorno

Lezione multimediale sulle pratiche conservative durante uno scavo archeologico e sull'attività di un restauratore.

Attività pratica: i ragazzi simuleranno il rinvenimento di vari frammenti appartenenti ad un vaso e successivamente potranno ricostruire la forma ceramica originaria con le opportune documentazioni.



Musaikòn

Lezione multimediale sull'arte antica del mosaico.

Attività pratica: ogni alunno riprodurrà una porzione di mosaico con tessere tagliate a mano secondo tecniche antiche



Pronti, partenza...viaaaa!

Lezione multimediale sullo sport al tempo degli antichi

Attività pratica: preparazione ai giochi olimpici. Evento finale: Olimpiadi (da realizzare con la partecipazione di un docente di educazione fisica interno/esterno alla scuola).



Piccoli amanuensi

Lezione multimediale sulle tecniche e materiali caratteristici della miniatura medievale.

Attività pratica: ogni alunno sperimenterà l'arte della miniatura, realizzando il proprio manoscritto



E tante altre attività didattiche...

Tutti a teatro

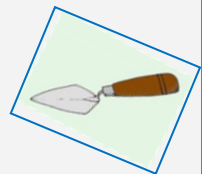
Un giorno con Federico II



Archeologia



MERENDA PARTY



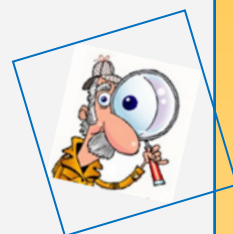
FESTECCIA il tuo COMPLEANNO al PARCO!!!

Finalmente l'occasione per trascorrere una festa indimenticabile!

Potrai vivere nel mondo degli uomini preistorici o degli antichi Dauni o dei Romani o diventare un re medievale, o essere un artista, un cacciatore di tesori, un abile vasaio, diventare protagonista di uno spettacolo teatrale, tagliare ed incollare la tua città.



Tante nuove attività creative e divertenti, giochi e sorprese da scegliere e abbinare ad una merenda a tema per festeggiare il compleanno imparando!!



Associazione culturale GHEA

Arte & Fumetto



Artisti per caso

Vorresti provare a diventare artista per un giorno e mettere alla prova la tua fantasia sperimentando tecniche e materiali diversi? Questa attività laboratoriale ti permetterà di creare la tua 'perfetta opera d'arte' con creatività e immaginazione.



LiberArte

Laboratorio d'arte in cui sarà approfondito un autore o una corrente artistica a scelta delle insegnanti. Obiettivo del laboratorio è avvicinare i bambini/ragazzi al mondo dell'arte.



A tavola a regola d'arte

Un modo divertente per conoscere l'arte attraverso il cibo e le abitudini alimentari dei popoli. Un'attività dedicata al cibo nell'arte per scoprire anche un uso estetico degli alimenti quotidiani. Nella parte pratica frutta e verdura diventeranno elementi per creare composizioni divertenti...



Paperi nella Preistoria

Il laboratorio didattico illustra la creazione e le caratteristiche di Paperino, Topolino e degli altri personaggi Disney, ponendo maggiore interesse per le storie a fumetti ambientate nella Preistoria. Nella parte pratica, i bambini potranno disegnare o colorare i personaggi Disney preistorici.



CreativitART

Potrai dare una nuova vita agli oggetti rimodellandoli e assemblandoli, proprio come faceva Marchel Duchamp; così sarai anche tu un artista coi fiocchi!!!



Arte



Dipinti...di carta, Picasso e Mirò

La lezione multimediale ha l'obiettivo di avvicinare i bambini o ragazzi al mondo dell'arte contemporanea attraverso una breve introduzione alle opere e alle tecniche usate da Picasso e Mirò.

Attività pratica: riproduzione di un'opera di Picasso a scelta con ritagli di carta o reinterpretare un disegno colorato di Mirò.



Sperimentiamo il puntinismo

Attraverso l'introduzione all'opera di Seraut e Signac i bambini/ragazzi potranno riprodurre un'opera con la tecnica del puntinismo utilizzando i colori o sperimentando l'utilizzo di materiali diversi.



Giochiamo con le immagini

ESCHER

La lezione multimediale ha lo scopo di presentare l'opera di M. C. Escher attraverso l'osservazione e il gioco con immagini in sequenza, tassellature e forme geometriche.

Attività pratica: ogni bambino colorerà un'immagine seguendo i canoni utilizzati da Escher, mentre i ragazzi più grandi proveranno a ruotare le immagini nello spazio o a costruire una tassellatura.



Cinema & fotografia

Cinema d'animazione d'autore

Il laboratorio si propone lo scopo di avvicinare i bambini/ragazzi al cinema d'animazione d'autore.

I film proposti in base alla fascia d'età sono *Kirikù e la strega Karabà* (per le classi quarte e quinte elementari e per le scuole medie), *Persepolis o Valzer con Bashir* (per le scuole medie e superiori).

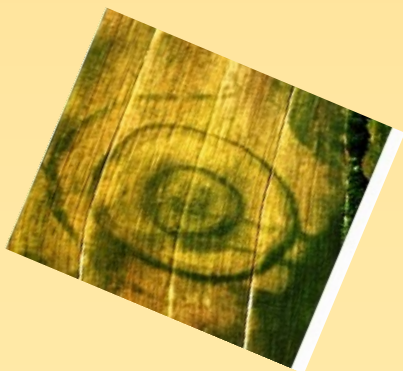
Alla visione del film seguirà una discussione sui temi trattati al fine di sensibilizzare gli utenti verso temi lontani dalla nostra società.



Missione in un click!

Il laboratorio multimediale presenta in primis la fotografia come linguaggio. Successivamente sarà analizzata la fotografia aerea che ha reso possibile le più grandi scoperte archeologiche, tra le quali anche Passo di Corvo.

Attività pratica: riconosci i fossati a "C" .



Tutti i percorsi possono essere adattati "a misura" della classe, inserendo argomenti concordati con l'insegnante.

L'Associazione GHEA, inoltre, si dichiara disponibile allo sviluppo di qualsiasi tematica in accordo con le esigenze didattiche del corpo docente.



GHEA
Associazione culturale
C.F. 94092810715 Via L. Rovelli 2 E
Foggia 71122