



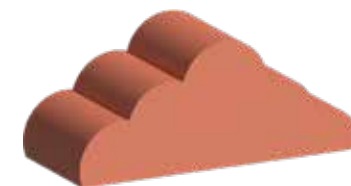
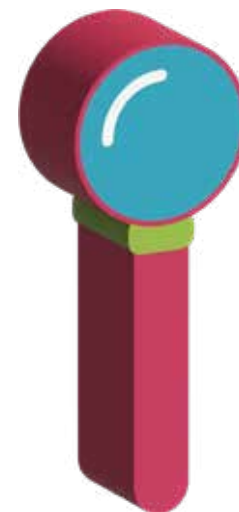
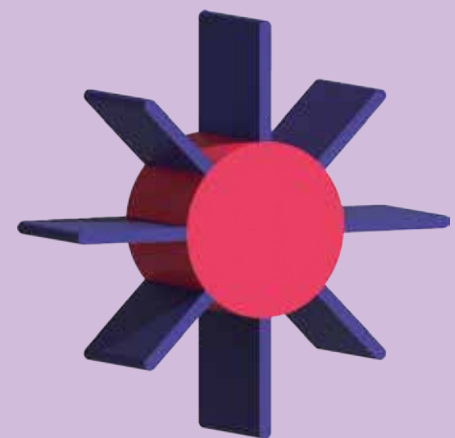
ARGONAUTA

OFFERTA
FORMATIVA

LABORATORI E USCITE DIDATTICHE

SCUOLA DELL'INFANZIA
SCUOLA PRIMARIA
SCUOLA SECONDARIA
DI PRIMO E SECONDO GRADO

2025
2026



**ARGONAUTA COOP SOCIALE
DIDATTICA E SERVIZI PER LA CULTURA**

Via Venezia, n° 10
84092 Bellizzi (SA)
CF / P.IVA 04956610655
n. iscrizione Albo Cooperative A215058

**ASSOCIAZIONE CULTURALE ARGONAUTA
ARTE, CULTURA E TERRITORIO**

Via S. Antonino, n° 20
84045 Altavilla Silentina (SA)
CF 91039320659

PAESTUM
ALLE RADICI
DI UN MITO

PERCORSI DIDATTICI
DI ARCHEOLOGIA

SERRE
PALEOVILLAGE

UN GIORNO NELLA PREISTORIA

EBOLI
EMOZIONI IN ERBA

ESPERIENZE DA VIVERE E
STORIE DA RACCONTARE

PONTECAGNANO
KERAMIKOS

PERCORSO NELL'EVOLUZIONE DELLE
TECNICHE DI LAVORAZIONE DELL'ARGILLA
DALLA PREISTORIA AI GIORNI NOSTRI

NOVITÀ
MERAVIGLIE CHE NON
TI ASPETTI

TOUR A SORPRESA

INDICE

LABORATORI
DIDATTICI

- 6 **CREAZIONI ARTISTICHE**
magia di natale
- 7 **LA STORIA IN GIOCO**
c'era una volta... un uomo a quattro zampe
- 8 **IL GIOCO DELL'ARTE**
tra gocce di colore ed improbabili figure
- 9 **IL GIARDINO DELLE MERAVIGLIE**
percorso sensoriale tra spezie ed erbe officinali
- 10 **NELLA BOTTEGA DELL'ARTISTA**
scoperta e sperimentazione delle tecniche dell'arte
- 11 **PRATICARTE**
alla scoperta pratica delle tecniche dell'arte
- 12 **UN GIORNO NELLA PREISTORIA**
vita e arte dal paleolitico al neolitico
- 13 **SULLE ANTICHE SPONDE DEL NILO**
curiosando tra tradizioni e misteri della civiltà più affascinante di tutti i tempi
- 14 **TRATTI E RITRATTI**
dal disegno secondo i "canoni" alla ricerca creativa
- 15 **NULLA SI CREA NULLA SI DISTRUGGE...**
...ma tutto si ricicla
- 16 **GLI ETRUSCHI DI AMINA**
corredi principeschi a raccontare storie
- 17 **AL TEMPO DEI ROMANI**
percorso alla scoperta di vita e tempo libero dei romani

USCITE
DIDATTICHE

- 20 **PAESTUM. ALLE RADICI DI UN MITO**
percorsi didattici di archeologia
- 22 **SERRE. PALEOVILLAGE**
un giorno nella preistoria
- 24 **EBOLI. EMOZIONI IN ERBA**
esperienze da vivere e storie da raccontare
- 26 **PONTECAGNANO. KERAMIKOS**
percorso nell'evoluzione delle tecniche di lavorazione dell'argilla dalla preistoria ai giorni nostri
- 28 **NOVITÀ. MERAVIGLIE CHE NON TI ASPETTI**
tour a sorpresa
- 30 **SALERNO. GIARDINO DELLA MINERVA - CHIESA DI S.PIETRO A CORTE - DUOMO**
SALERNO TRA ARTE, SCIENZA E CULTURA
- 31 **AMALFI. DUOMO - CHIOSTRO DEL PARADISO - MUSEO DELLA CARTA - MUSEO DELLA BUSSOLA**
AMALFI. IL MARE E LA TERRA RACCONTANO
- 32 **BUCCINO. MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE - MAM MUSEO D'ARTE MANGONE**
MITI ANTICHI, VISIONI MODERNE
- 33 **PIOPPI-ASCEA. AREA ARCHEOLOGICA DI ELEA-VELIA - MUSEO VIVO DEL MARE - ECOMUSEO DELLA DIETA MEDITERRANEA**
CILENTO: UN MARE DI SCOPERTE
- 34 **PERTOSA-PADULA. GROTTE DI PERTOSA - AULETTA - CERTOSA DI PADULA**
TESORI D'ARTE E NATURA NEL VALLO DI DIANO
- 35 **CASERTA.REGGIA DI CASERTA - PARCO REALE**
ALLA CORTE DEI BORBONE
- 36 **CASERTA-ACERRA. REGGIA DI CASERTA - MUSEO DI PULCINELLA, DEL FOLKLORE E DELLA CIVILTÀ CONTADINA**
DI REGGE E CASTELLI
- 37 **S.M. CAPUA VETERE-CASERTA. ANFITEATRO - MUSEO DEI GLADIATORI - OASI WWF BOSCO SAN SILVESTRO**
DALLE "REALI DELIZIE" ALL'ARENA DI SPARTACO
- 38 **ERCOLANO. SCAVI ARCHEOLOGICI DI ERCOLANO - MAV: MUSEO ARCHEOLOGICO VIRTUALE**
TRA REALE E VIRTUALE: STORIE DA UN'ERUZIONE
- 39 **ERCOLANO-PORTICI. SCAVI ARCHEOLOGICI DI ERCOLANO - MUSEO FERROVIARIO DI PIETRARSA**
SUI BINARI DELLA STORIA
- 40 **POMPEI. SCAVI ARCHEOLOGICI DI POMPEI - MUSEO DEL PARCO NAZIONALE DEL VESUVIO**
UN GIORNO DEL 79 D.C.
- 41 **NAPOLI. PALAZZO REALE - PIAZZA DEL PLEBISCITO - BORGO DI S. LUCIA - GALLERIA UMBERTO I - TEATRO SAN CARLO (ESTERNO)**
NAPOLI REALE
- 42 **NAPOLI. REGGIA DI CAPODIMONTE - REAL BOSCO**
NAPOLI GRANDIOSA
- 43 **NAPOLI. CERTOSA DI SAN MARTINO - ACQUARIO ANTON DOHRN**
NAPOLI TRA CIELO E MARE
- 44 **NAPOLI. ORTO BOTANICO - MANN (MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI)**
BOTANICA E ARCHEOLOGIA A NAPOLI

- 45 **NAPOLI. CAPPELLA SAN SEVERO - CHIESA DI SANTA CHIARA - CHIESA DI SAN DOMENICO MAGGIORE - CHIESA DEL GESÙ NUOVO**
BELLEZZA E MISTERO NEL CUORE DI NAPOLI
- 46 **NAPOLI. CENTRO MUSEI DELLE SCIENZE NATURALI - CENTRO STORICO**
ESPLORAZIONI URBANE: TRA SCIENZA E STORIA
- 47 **POZZUOLI-BAIA. ANFITEATRO DI POZZUOLI - TEMPIO DI SERAPIDE - CASINA VANVITELLIANA**
DELLA SIBILLA E DI ALTRE STORIE
- 48 **BACOLI. PISCINA MIRABILIS - TOMBA DI AGRIPPINA - LAGO MISENO**
IL PERCORSO DELL'ACQUA
- 49 **BAGNOLI-CUMA. CITTÀ DELLA SCIENZA - PARCO ARCHEOLOGICO DI CUMA**
UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO
- 50 **MELFI-MONTICCHIO. CASTELLO DI MELFI - LAGHI DI MONTICCHIO**
LA LUCANIA DI FEDERICO II
- 51 **MATERA. SASSI DI MATERA**
LA CULTURA PRIMA DI TUTTO
- 54 **ALTRI POSSIBILI ITINERARI**
NEL LAZIO E NELLA PUGLIA



LABORATORI DIDATTICI

PERCHÉ SCEGLIERE UN LABORATORIO DIDATTICO?

perché la didattica laboratoriale rappresenta la soluzione ottimale per **coniugare il sapere con il saper fare**

perché attraverso il laboratorio si riesce a **produrre il pensiero a partire dall'azione e dalla manipolazione concreta della realtà**

perché l'alunno **prende atto delle sue capacità** e sviluppa progetti di vita adeguati al suo essere e alle sue attitudini.

...L'INFORMAZIONE SEPARATA
DALL'AZIONE INTELLIGENTE È COSA
MORTA ZAVORRA PER LA MENTE...
JOHN DEWEY



IN AULA

CREAZIONI ARTISTICHE

MAGIE DI NATALE

OBIETTIVI

- sviluppare della motricità fine e della coordinazione oculo-manuale
- sviluppare la percezione tattile e sensoriale
- stimolare la creatività e l'espressione

6

LABORATORIO DIDATTICO

tutte le classi PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 2 incontri di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe	



ATTIVITÀ
DALLA MENTE ALLA MANO
Introduzione: l'argilla come materiale. Che cos'è, quanti tipi di argilla conosciamo e quali sono le sue proprietà.
Tecniche di lavorazione: conosceremo alcune delle principali tecniche di lavorazione dell'argilla: a lastra, al tornio, a colombino.
Realizzazione: realizzazione di diversi manufatti a tema natalizio da regalare e/o per decorare l'albero e l'ambiente casa, aula ecc.



ATTIVITÀ
DECORA IL TUO NATALE
Introduzione: le diverse tecniche di decorazione dell'argilla cruda e sulla terracotta: incisione, ingobbio, smalto ecc.
Decorazione dei manufatti: decorazione dei manufatti precedentemente realizzati con l'ausilio di schede con diversi motivi decorativi o in base alla libera creatività di ogni partecipante.



 **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

IN AULA

LA STORIA IN GIOCO

C'ERA UNA VOLTA... UN UOMO A QUATTRO ZAMPE

OBIETTIVI

- avvicinare al concetto di tempo
- educare all'ascolto
- esercitare la motricità fine

LABORATORIO DIDATTICO

ultima classe INFANZIA (5 ANNI)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe	

 **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



7

ATTIVITÀ
VITA E ARTE NELLA PREISTORIA
Introduzione: con abiti, trucco ed ornamenti i piccoli partecipanti "vestono" letteralmente i panni dell'uomo primitivo.
Lettura animata: attraverso il racconto i partecipanti vengono condotti alla conoscenza della storia evolutiva dell'uomo e delle principali scoperte che hanno caratterizzato questo affascinante periodo storico.
Realizzazione e decorazione di piccoli e semplici manufatti in argilla con le tecniche di lavorazione (colombino e ad espansione) in uso nella preistoria e con la tecnica a stampo.



IN AULA

IL GIOCO DELL'ARTE

TRA GOCCE DI COLORE ED IMPROBABILI FIGURE

- OBIETTIVI
- apprendere nuove tecniche artistiche
 - incoraggiare il pensiero divergente
 - stimolare la creatività

8



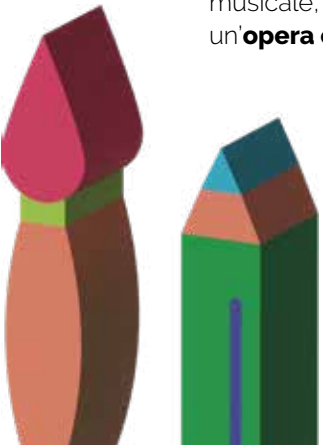
LABORATORIO DIDATTICO
ultima classe INFANZIA (CONSIGLIATO)
classe I PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

ATTIVITÀ
GOCCE D'ARTE CON JACKSON POLLOCK
Introduzione: proiezione di un corto animato sulla vita di Jackson Pollock.
A seguire, i bambini apprendono le diverse tecniche per far sgocciolare (dripping) il colore sui fogli.
Il dripping: i partecipanti dapprima si cimentano in un lavoro personale con la tecnica del **dripping soffiato** e di seguito, con l'ausilio di un sottofondo musicale, alla maniera di Pollock, realizzano un'**opera collettiva** su di una grossa tela.



✍ **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



IN AULA

IL GIARDINO DELLE MERAVIGLIE

PERCORSO SENSORIALE
TRA SPEZIE ED ERBE OFFICINALI

- OBIETTIVI
- stimolare l'esercizio sensoriale
 - esercitare le abilità manuali
 - stimolare la creatività



9

LABORATORIO DIDATTICO
classe I PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

✍ **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



Il laboratorio propone un viaggio tra le erbe e le spezie più o meno note per conoscere gli usi (alimentari, medicinali e decorativi) che da tempo immemore l'uomo fa di esse, la loro provenienza da luoghi lontani e le tante storie e leggende ad esse ispirate.



ATTIVITÀ
LE ERBE OFFICINALI
Conoscenza delle erbe: proprietà e utilizzo (medicinale, cosmetico, alimentare, ecc..).
Messa a dimora di un seme (menta, rosmarino, salvia, ecc.): l'attività permette ai bambini di essere responsabili dell'impianto e crescita di una delle erbe officinali conosciute.
Raccontaci una storia: narrazione di leggende che portano i bambini a conoscenza delle tante virtù delle **piante officinali**.
Preparazione di un unguento a base di glicerina





IN AULA

NELLA BOTTEGA DELL'ARTISTA

SCOPERTA E SPERIMENTAZIONE DELLE TECNICHE DELL'ARTE

OBIETTIVI

- consolidare la conoscenza dei colori
- sperimentare diverse tecniche artistiche
- conoscere le figure geometriche piane



10

LABORATORIO DIDATTICO

classe II PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Si può scegliere un solo incontro oppure entrambi da svolgersi a distanza di qualche giorno/settimana
COSTI	€ 6,50 pro capite ad incontro (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
	N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

"Nella bottega dell'artista" è un percorso di scoperta e sperimentazione in cui il bambino, partendo dalla conoscenza degli aspetti basilari della pittura (teoria del colore: primari-secondari, caldi-freddi, trasparenze, addizioni di colore) apprende le tecniche utilizzate dai grandi artisti e si avvicina alla comprensione del linguaggio formale dell'arte.

ATTIVITÀ

KANDINSKY E LE EMOZIONI

Che cos'è il colore: definizione e aspetti percettivi del colore

Il rapporto tra i colori e le emozioni:

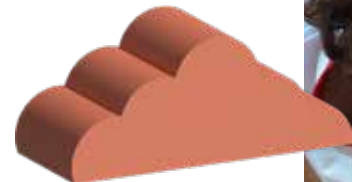
riconoscimento delle emozioni a attribuzione soggettiva del colore attraverso materiale didattico appositamente predisposto.

Kandinsky: l'uomo del colore e delle emozioni

Realizzazione di un'opera alla maniera di kandinsky fissando sulla tela le emozioni derivanti dall'ascolto di brani musicali.



Se vuoi continuare il lavoro sulle EMOZIONI puoi far seguire al laboratorio l'uscita "emozioni in erba" (vedi pag. 24)



ATTIVITÀ

GIOTTO E LE TECNICHE DEGLI ARTISTI

Giotto e la sua storia

Antiche "ricette": illustrazione di alcune "ricette" utilizzate da famosi artisti del passato.

Riproduzione di un particolare di un'opera di Giotto attraverso la tecnica utilizzata dall'artista:

preparazione del supporto, imprimitura, disegno preparatorio, spolvero, stesura del colore.



IN AULA

PRATICARTE

ALLA SCOPERTA PRATICA DELLE TECNICHE DELL'ARTE

OBIETTIVI

- sperimentare nuove tecniche artistiche e forme espressive
- riconoscere e utilizzare gli elementi del linguaggio visivo



11

LABORATORIO DIDATTICO

classe III PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
	N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

Il percorso "PraticArte", attraverso l'utilizzo della tecnica del collage vuole fornire ai partecipanti gli strumenti per giungere alla creazione artistica e nel contempo conoscere uno dei maestri dell'illustrazione in Italia.

ATTIVITÀ

IL COLLAGE DI LELE LUZZATI

"Di fronte alle sue scenografie si ha quasi sempre l'impressione di finire mani, piedi e pensieri dentro un sogno". Giorgio Strehler

Artista e illustratore contemporaneo, Emanuele Luzzati è stato maestro in ogni campo dell'arte applicata.

Ha partecipato alla realizzazione di alcuni film di animazione e ha illustrato molti libri dedicati all'infanzia, producendo alcune opere di cui è autore anche del testo letterario ("Tarantella di Pulcinella", "I tre fratelli") e illustrando le fiabe italiane di Italo Calvino nonché diversi testi e filastrocche di Gianni Rodari.

Tra i numerosi testi da lui illustrati troviamo "Ho visto un Re" di Dario Fo.

Realizzazione, con la tecnica del collage, delle illustrazioni del testo "Ho visto un Re", ascoltando e analizzandone il testo nella sua funzione educativa.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it



IN AULA

UN GIORNO NELLA PREISTORIA

VITA E ARTE DAL PALEOLITICO AL NEOLITICO

OBIETTIVI

- approfondire il concetto di tempo
- conoscere le principali tappe evolutive dell'uomo
- esercitare le abilità manuali



“Un giorno nella preistoria” è un viaggio straordinario che i bambini intraprendono per scoprire non soltanto gli aspetti del quotidiano tra Paleolitico e Neolitico ma anche le primissime esperienze artistiche, dall'arte mobiliare a quella rupestre.

LABORATORIO DIDATTICO
classe III PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore.
COSTI	€ 6,50 pro capite ad incontro (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe	

ATTIVITÀ
VIVERE NELLA PREISTORIA
Storia dell'evoluzione dell'uomo: la costruzione dei primi ripari, la fabbricazione di strumenti in osso, selce e ossidiana, la costruzione delle armi secondo le antiche tecniche primitive.
Travestimento: i partecipanti vestono i “panni” degli uomini primitivi e decorano il volto con appositi colori.
Dimostrazione delle fasi di accensione del fuoco.
Utilizzo del trapano a volano per la realizzazione di “un manufatto decorativo”.
Riproduzione di antiche pitture rupestri: i partecipanti raffigurano scene di vita quotidiana, figure umane stilizzate, animali e scene di caccia provenienti dai più importanti siti preistorici europei.



CONTATTI
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

IN AULA

SULLE ANTICHE SPONDE DEL NILO

CURIOSANDO TRA TRADIZIONI E MISTERI DELLA CIVILTÀ PIÙ AFFASCINANTE DI TUTTI I TEMPI

OBIETTIVI

- approfondire la conoscenza dell' antica civiltà egizia
- conoscere le figure geometriche solide
- esercitare le abilità manuali



LABORATORIO DIDATTICO
classe IV PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Si può scegliere un solo incontro oppure entrambi da svolgersi a distanza di qualche giorno/settimana
COSTI	€ 6,50 pro capite ad incontro (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe	

“Sulle antiche sponde del Nilo” è un insolito viaggio nel tempo che permette ai piccoli partecipanti di scoprire gli aspetti fondamentali della civiltà egizia come il culto funerario, la religione, la vita quotidiana, le arti e i mestieri.

ATTIVITÀ
FRA MUMMIE E PIRAMIDI
Introduzione: gli Egizi e gli aspetti della vita nell'aldilà.
Le diverse tipologie di costruzioni funerarie.
Realizzazione su cartoncino di una maschera di un personaggio o di una divinità.
Ideazione della formula-maledizione per proteggere le tombe dei faraoni dai profanatori.
Progettazione e costruzione di una piramide su modello in cartoncino.



ATTIVITÀ
ARTI E MESTIERI NELL'ANTICO EGITTO
Introduzione sugli antichi mestieri e sui primi rudimenti dell'arte egizia.
Come gli antichi egizi: i bambini indossano “preziosi” pettorali e decorano il volto con i colori tradizionali.
Il trucco come funzione estetica e non solo..
I principali supporti scrittori e il difficile mestiere dello scriba.
Scrittura ed interpretazione dei geroglifici.
Raffigurazione su supporto in terracotta di una divinità egizia.

Se vuoi approfondire il discorso sull'arte Egizia puoi portare i tuoi alunni al Mann (Museo archeologico nazionale) di Napoli (vedi pag. 44)

CONTATTI
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

📍 IN AULA

TRATTI E RITRATTI

14

DAL DISEGNO SECONDO I “CANONI” ALLA RICERCA CREATIVA

- OBIETTIVI**
- comprendere il rapporto/nesso tra arte e cultura
 - acquisire la tecnica del disegno (simmetrie, prospettiva, proporzioni)
 - reinterpretare in maniera creativa un'opera d'arte



LABORATORIO DIDATTICO
classi IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti

N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

“Tratti e Ritratti” vuole essere un percorso ricco ed articolato nella storia dell'arte che partendo dai canoni rigidi e immutabili dell'arte egizia giunge alla contrapposta produzione degli astrattisti. I partecipanti comprendono come i sistemi di rappresentazione dell'arte rispecchino le caratteristiche di fondo dello stile e della cultura del tempo in cui si sviluppano.

ATTIVITÀ DALL'ARTE EGIZIA ALL'ASTRATTISMO
La figura umana nella storia dell'arte: dall'antico Egitto ai giorni nostri.
L'Arte egizia: il “ben fatto” e non creatività ed inventiva.
L'astrattismo e Picasso: ricerca e creatività nell'arte contemporanea e non più imitazione della realtà.
Tratto astratto: ogni bambino esegue il ritratto di uno dei compagni attraverso i canoni dell'arte contemporanea.

✍ **Nel periodo di carnevale puoi approfittare del laboratorio per la realizzazione di originali maschere**



✍ **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



📍 IN AULA

NULLA SI CREA NULLA SI DISTRUGGE...

...MA TUTTO SI RICICLA

- OBIETTIVI**
- stimolare l'acquisizione di una coscienza ecologica
 - educare alla tutela dell'ambiente
 - stimolare il pensiero creativo



15

LABORATORIO DIDATTICO
classi IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 1 incontro di 2 ore
COSTI	€ 6,50 pro capite (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti

N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

Il laboratorio nasce per sensibilizzare gli studenti di ogni età non solo alla corretta gestione dei rifiuti ma anche e soprattutto al mantenimento delle risorse terrestri, molte delle quali a rischio di esaurimento (si pensi al petrolio, alla carta, ecc). Ricordando il principio del famoso scienziato Lavoisier, affermiamo che in natura “nulla si crea, nulla si distrugge...” ma tutto si ricicla!

ATTIVITÀ DA CARTA NASCE CARTA
Storia della carta: dai primi supporti scrittori (tavolette di argilla, papiro, pergamena) all'invenzione della carta.
Come si produce la carta: dalle materie prime alle varie tecniche per renderla adatta all'uso.
Perché è importante riciclare la carta?
Cartafacciamo: realizzazione di un foglio di carta a mano.



✍ **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



IN AULA

GLI ETRUSCHI DI AMINA

**CORREDI PRINCIPESCHI
A RACCONTARE STORIE**

OBIETTIVI

- conoscere il valore del proprio territorio
- scoprire l'interazione tra passato e presente
- esercitare le abilità manuali

16



Con il laboratorio “Gli Etruschi di Amina” vogliamo aggiungere un'altra tessera al complesso mosaico che è la storia del nostro territorio. Attraverso le arti e i mestieri raccontiamo e conosciamo la storia di un popolo di cui ci rimangono ricchi corredi e oggetti preziosi che testimoniano come dice Cerchiai, che “...la Campania fu più Etrusca che Greca”.

LABORATORIO DIDATTICO
classe V PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Si può scegliere un solo incontro oppure entrambi da svolgersi a distanza di qualche giorno/settimana
COSTI	€ 6,50 pro capite ad incontro (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
	N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

ATTIVITÀ
VITA E SVILUPPO DI UNA CIVILTÀ

Introduzione: chi erano gli etruschi.

I principali insediamenti etruschi in Campania.

La città e il suo sviluppo urbano, i santuari, le produzioni artigianali.

Realizza il tuo manufatto etrusco: i bambini realizzano la decorazione di un **piatto in terracotta** etrusco.

 **Puoi completare il percorso visitando il Museo Archeologico Nazionale di Pontecagnano e vedere i corredi di alcune delle circa 9000 tombe ritrovate in zona (vedi pag. 26)**

 **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

ATTIVITÀ
I CORREDI E GLI OGGETTI DI ORNAMENTO

Pontecagnano: forse la più grande necropoli etrusca d'Europa.

Corredi “principeschi” a raccontare storie.

Non solo ceramisti... ma abili metallurghi.

Realizza il tuo gioiello etrusco su lamina di rame.



IN AULA

AL TEMPO DEI ROMANI

**PERCORSO ALLA SCOPERTA
DI VITA E TEMPO LIBERO DEI ROMANI**

OBIETTIVI

- conoscere il valore del proprio territorio
- interpretare il presente attraverso i riferimenti al passato
- esercitare le abilità manuali

LABORATORIO DIDATTICO
classe V PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	n. 2 incontri della durata di 2 ore ciascuno. Si può scegliere un solo incontro oppure entrambi da svolgersi a distanza di qualche giorno/settimana
COSTI	€ 6,50 pro capite ad incontro (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 52)
N° ALUNNI	minimo 15 paganti
	N.B. per un numero inferiore a 15 partecipanti paganti, il costo è di € 100 per gruppo classe

 **CONTATTI**
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



17

Il laboratorio propone un percorso alla scoperta di alcuni aspetti della vita quotidiana dell'antica Roma: le abitazioni, l'istruzione e il teatro. Quest'ultimo, inteso non solo come costruzione edilizia ma anche come istituzione. Un percorso quindi che mira a far immergere i ragazzi in un'epoca lontana e affascinante.

ATTIVITÀ
A SCUOLA DI SCRITTURA CON GLI ANTICHI ROMANI

Introduzione sulla scuola e gli scolari nell'antica Roma.

I supporti scrittori (papiro, tavolette cerate, carta plumbea) e gli strumenti (stylus, calamo, ecc.).

Progettazione della tavoletta da incidere.

Riproduzione di una iscrizione con i caratteri della scrittura capitale latina.

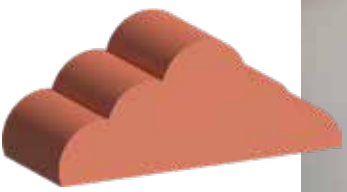
ATTIVITÀ
LE ABITAZIONI E LE LORO DECORAZIONI

Introduzione: la straordinaria storia di Roma (la sua fondazione, la monarchia, la repubblica l'impero)

Un giorno nell'antica Roma: curiosità ed aspetti inediti della vita quotidiana

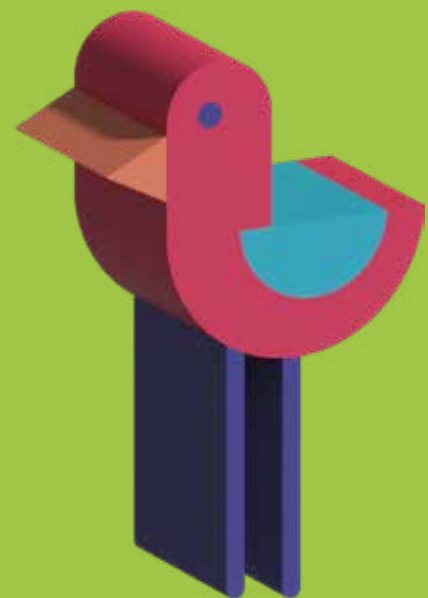
Dove vivevano i romani: le domus e le insulae nell'antica Roma

Realizziamo un mosaico per decorare la nostra domus.



USCITE DIDATTICHE

IL VIAGGIO NON SOLTANTO ALLARGA
LA MENTE: LE DÀ FORMA.
BRUCE CHATWIN



PAESTUM (SA)

ALLE RADICI DI UN MITO

PERCORSI DIDATTICI DI ARCHEOLOGIA

20



Alle radici di un mito è il percorso didattico interattivo interamente dedicato alla conoscenza del territorio e alla sperimentazione diretta del mestiere dell'archeologo. Attraverso la realizzazione di un microcontesto archeologico e una selezione di oggetti della cultura materiale è possibile ricostruire quadri di civiltà o rilevare le varie trasformazioni avvenute nel tempo con riferimento alla storia locale.

I laboratori didattici si svolgono presso l'azienda il Granato, a 5 min dall'area archeologica.



USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



21

classi III-IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)
classi tutte SECONDARIA DI I° E II°

TEMPI	9.30 – 16.00
COSTI	€ 18,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53)
	Comprensivo di: – Laboratori didattici (operatori, materiale didattico, ecc.) – Guide/Accompagnatori Argonauta – Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

ATTIVITÀ Laboratori SIMULAZIONE DI SCAVO ARCHEOLOGICO

Introduzione all'archeologia: si comprendono le modalità del lavoro dell'archeologo sul campo attraverso le diverse tecniche impiegate in un cantiere di scavo e in laboratorio; si spiegano le metodologie impiegate per il riconoscimento e la datazione di un sito e il concetto di stratigrafia.
Simulazione di scavo archeologico: scavo e recupero dei reperti utilizzando gli strumenti del mestiere (cazzuola, scopetta, paletta, pennellino e metro a stecca).

Analisi dei reperti e documentazione con l'utilizzo di schede tecniche appositamente realizzate.

Visita Guidata al Parco Archeologico di Paestum

Entrando nelle mura dell'antica Paestum, si rimane immediatamente colpiti dallo splendore dei templi dorici che caratterizzano la città: il tempio di Athena nel santuario nord, il tempio di Nettuno e la cosiddetta Basilica nel santuario sud. Seguendo la via sacra per spostarsi tra le due aree, si incontra l'heroon (monumento al fondatore), si attraversa l'area abitativa di epoca romana, costeggiando la piscina e l'impianto termale. Da non perdere, poi, l'ekklesiasterion (edificio per le riunioni pubbliche) e l'anfiteatro. I reperti ritrovati sul territorio della Chora Pestana sono raccolti e conservati nel Museo Archeologico Nazionale: la celeberrima Tomba del Tuffatore e le Metope del tempio di Hera Argiva alla foce del Sele, insieme alle meravigliose tombe affrescate di epoca lucana la fanno da padrona. Non di minore interesse le storie raccontate da vasi, armature, statue ed ex-voto.

RESTAURO DI REPERTI

Introduzione al restauro: l'attenzione viene focalizzata sulle diverse tipologie di vasi in terracotta e sui concetti di forma e funzione.

Restauro dei reperti: da una montagna di "cocci" gli alunni assemblano e posizionano i pezzi di una stessa tipologia fino a restituire al manufatto la sua forma originaria.

Compilazione della scheda di restauro: a "restauro" ultimato, ogni alunno compila una scheda preimpostata indicando il nome in greco del manufatto restaurato, la sua funzione, la datazione, le misure e l'ordine cronologico delle fasi per eseguire il restauro.

📍 SERRE (SA)

PALEOVILLAGE

UN GIORNO
NELLA PREISTORIA

Il Paleovillage è un parco tematico interamente dedicato alla preistoria con ricostruzione in scala di capanne fatte di paglia e fango, manufatti in terracotta, armi, falcetti per mietere e telai per tessere.

Visite guidate e laboratori tematici, sperimentazione e simulazione, aiutano a comprendere i processi produttivi che caratterizzavano la vita dell'uomo in età preistorica.



USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



Paleovillage



classe III PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI	9.30 – 16.00
COSTI	€ 18,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53)
Comprensivo di:	
– Biglietto ingresso Oasi WWF	
– Laboratori didattici "A spasso nella preistoria"	
– Visita guidata Oasi WWF	
– Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)	
N° ALUNNI	minimo 40

N. B. è possibile scegliere anche l'opzione
mezza giornata € 12,00 pro capite



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it



AREA PIC NIC

ATTIVITÀ Laboratori

A SPASSO NELLA PREISTORIA

Introduzione: la storia dell'evoluzione dell'uomo; dimostrazione delle fasi di accensione del fuoco; la scheggiatura della selce; dalla tecnologia del "chopper" alle armi a getto.

Travestimento: i partecipanti vestono i "panni" degli uomini primitivi e decorano il volto con appositi colori.

Riproduzione di antiche pitture rupestri su supporto cartaceo.

Visita guidata alle capanne con dimostrazione dell'utilizzo del telaio verticale.

Utilizzo di un utensile preistorico: il trapano a volano.

Sperimentazione della tecnica delle incisioni rupestri.

Visita Guidata

L'Oasi WWF di Persano è conosciuta soprattutto per la presenza della **lontra**, il mammifero più raro e a rischio estinzione in Italia. Le acque del fiume Sele, con i vicini affluenti, ospitano una delle popolazioni più importanti di questa specie, che è il simbolo dell'oasi oltre che un indicatore ecologico.

Il percorso natura, tra i più attrezzati d'Italia, si inoltra tra il prato, il bosco igrofilo e il canneto, ambienti che ospitano oltre **180 specie di uccelli** (sia migratori che sedentari) tra i quali numerose specie di aironi, anatre, svassi, il variopinto **Martin Pescatore**, l'elegante **Cavaliere d'Italia**, che si possono avvistare dai capanni di osservazione disseminati lungo i margini del fiume.

N.B. è necessario indossare scarpe chiuse e comode (tipo ginnastica), k-way e cappellino.

Si consiglia, inoltre, di evitare bevande gassate, di utilizzare un abbigliamento adeguato alla permanenza all'aria aperta e, se possibile, munirsi di binocolo.



EBOLI (SA)

EMOZIONI IN ERBA

ESPERIENZE DA VIVERE
E STORIE DA RACCONTARE

24



“Emozioni in erba” è uno spazio reale ed ideale che attraverso l'esperienza sensoriale che un giardino offre con la varietà delle sue piante, pone al centro l'emotività del bambino e la capacità di quest'ultimo di percepire, esprimere e gestire il suo mondo interiore. Con l'aiuto dell'insegnamento proveniente dal teatro i bambini imparano a riconoscere e denominare le proprie emozioni, dando loro forma attraverso attività creative e ricreative.



PRESSO VILLA FLORA FELIX



USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



25

classi I-II PRIMARIA (CONSIGLIATO)

TEMPI

9.30 – 13.00

COSTI

€ 15,50 pro capite - escluso il trasporto
(vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53)

N° ALUNNI

minimo 40

N. B. è possibile scegliere anche l'opzione
intera giornata con l'aggiunta de "il teatro
delle emozioni e la maschera neutra"
€ 17,00 pro capite



AREA PIC NIC

ATTIVITÀ

Il giardino parlante: che un albero, una pianta o un fiore possano parlare, lo abbiamo creduto ed immaginato tutti da piccoli. Che ci suscitino emozioni uniche invece lo abbiamo imparato crescendo. Il giardino parlante, con le tante storie e leggende "raccontate direttamente" da alberi, arbusti e fiori permette ai piccoli partecipanti di conoscere non solo le tante piante presenti ma anche e soprattutto le emozioni suscitate dalle loro storie.

Di-segni in natura: l'esperienza vissuta nel giardino parlante viene raccolta in un mini quaderno che i bambini stessi realizzano rappresentando graficamente (con l'aiuto di schede appositamente predisposte) le diverse piante incontrate insieme alla loro storia

Pronti, partenza YOGA: i bambini vengono guidati nell'esercizio di questa disciplina che attraverso movimenti lenti e consapevoli, migliora la coordinazione, l'equilibrio e la capacità di percepire il proprio corpo.

Il teatro delle emozioni: attraverso il racconto di una storia i bambini si soffermeranno sul riconoscimento delle loro emozioni, sulla capacità di nominarle e di individuarne la sede nel proprio corpo.

La maschera neutra: i bambini sono invitati a camminare nello spazio e, sotto la guida del conduttore dell'attività, ad esprimere solo con l'utilizzo del corpo l'emozione suggerita.

*La maschera neutra è un strumento di approfondimento della capacità di esprimersi attraverso il corpo. Privi del mezzo di comunicazione privilegiato che è l'espressione del volto siamo costretti a prestare maggiore attenzione al resto del corpo come veicolo di comunicazione. La maschera ha inoltre una funzione protettiva che ci aiuta a superare le inibizioni di fronte ai compagni di lavoro e favorisce la spontaneità.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it



📍 PONTECAGNANO (SA) KERAMIKOS

PERCORSO NELL'EVOLUZIONE DELLE TECNICHE DI LAVORAZIONE DELL'ARGILLA DALLA PREISTORIA AI GIORNI NOSTRI

Nel Parco Archeologico di Pontecagnano troviamo il Museo Archeologico “ Gli Etruschi di Frontiera” che offre ai giovani visitatori momenti di approfondimento sulla città e sul suo sviluppo urbano, sui santuari, sulle produzioni artigianali, coprendo un periodo storico che va dal lontano Eneolitico all'epoca romana.

USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



27

26



classi III-IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I°**

TEMPI	9.30 – 13.00 escluso il lunedì
COSTI	€ 13,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 53)
	Comprensivo di:
	— laboratorio didattico “La bottega del vasaio”
	— visita guidata al Museo Archeologico gli Etruschi di frontiera
	— Organizzazione generale
N° ALUNNI	minimo 40
OPZIONE	Solo visita guidata al Museo Archeologico Nazionale di Pontecagnano Costo € 7,00



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

ATTIVITÀ

Visite guidate

Nel **Parco Archeologico** troviamo Il **Museo Archeologico Nazionale intitolato “Gli Etruschi di Frontiera”**, che accoglie i reperti provenienti dal centro villanoviano ed etrusco-campano di Pontecagnano. Si tratta di un patrimonio di inestimabile valore, il cui nucleo più consistente è rappresentato dai reperti provenienti dalle **oltre 9000 sepolture** scavate nelle necropoli. Oltre che luogo di conservazione del patrimonio archeologico, il Parco è anche un'importante oasi verde, animata e tutelata da **Legambiente Campania**, che offre alla collettività occasioni di socialità, crescita e svago. Il Parco è, infatti, sede di un Centro di Educazione Ambientale, di una Biblioteca all'aria aperta e di un'area destinata agli Orti urbani.

Laboratorio

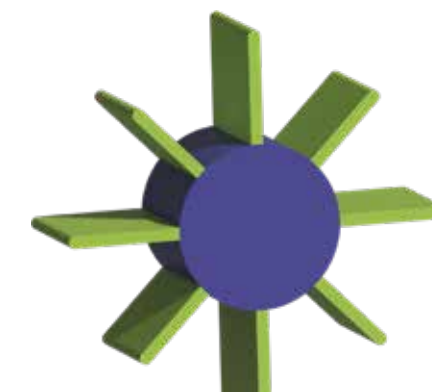
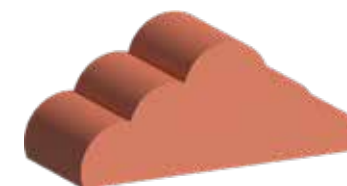
La Bottega del Vasaio

Introduzione: conosciamo l'argilla, materiale naturale “plastico” per eccellenza utilizzato fin dalla preistoria per la produzione di manufatti di utilizzo quotidiano e rituale.

Le tecniche di lavorazione dell'argilla: a pressione, a colombino e al tornio.

Analizziamo le principali tecniche di lavorazione dell'argilla **e realizziamo un manufatto al tornio.**

Le tecniche di cottura dei manufatti: avremo modo di analizzare le diverse tipologie di forni utilizzate dalla preistoria in poi per cuocere vasi, ciotole, tazze ed altri utensili di uso comune, molti dei quali ancora oggi presenti nelle nostre abitazioni!



NOVITÀ

Meraviglie che non ti aspetti

TOUR A SORPRESA

#fidatieaffidati



La nostra regione è un vero scrigno di tesori culturali, capaci di emozionare e stupire chiunque abbia la fortuna di visitarli. I grandi attrattori catalizzano l'attenzione, facendoci distogliere lo sguardo dai tanti siti "minori", altrettanto affascinanti, che meritano di essere scoperti e apprezzati.

Esplorare i siti culturali minori della Campania significa scoprire angoli nascosti di una regione che ha tanto da raccontare, tra tradizioni, leggende e paesaggi mozzafiato. È il modo perfetto per immergersi nella vera essenza di questa terra meravigliosa! La Campania è un viaggio tra storia, arte e paesaggi che rimarranno impressi nel cuore!

PER INFO CONTATTACI
339 5099983





SALERNO

- GIARDINO DELLA MINERVA
- CHIESA DI SAN PIETRO A CORTE
- DUOMO

TRA ARTE, SCIENZA E CULTURA

USCITA DIDATTICA



AMALFI (SA)

- DUOMO
- CHIOSTRO DEL PARADISO
- MUSEO DELLA CARTA
- MUSEO DELLA BUSSOLA

IL MARE E LA TERRA RACCONTANO

USCITA DIDATTICA



classi IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 – 12.30 Escluso il lunedì
COSTI	€ 15,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso Giardino della Minerva — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale
N° ALUNNI	minimo 40
	N.B • € 1,50 biglietto ingresso Duomo per le scuole provenienti dai comuni al di fuori dell' Arcidiocesi di Salerno - Campagna - Acerno
OPZIONE	la giornata si può completare con la visita pomeridiana al Museo Archeologico Provinciale di Salerno Costo € 17,00

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Non si può visitare Salerno senza prevedere una sosta al **Giardino della Minerva: uno dei pochi luoghi storicamente certi legati alla Scuola Medica Salernitana, prima Università di medicina del mondo occidentale.** Durante il medioevo, il medico Matteo Silvatico coltivava piante provenienti da ogni angolo del mondo allora conosciuto, utilizzando il sito come giardino dei semplici a fini didattici per gli studenti della scuola medica salernitana.

La chiesa di San Pietro a Corte viene fondata in età longobarda, nell'VIII secolo d.C., ad opera del principe Arechi II, che trasferisce la capitale della Longobardia minore da Benevento a Salerno. Oggi rappresenta uno degli edifici storici più importanti della città: visitare San Pietro a Corte significa poter osservare nella sua struttura ben quattro stratificazioni principali: l'edificio termale romano (su cui sono poggiano le fondamenta); l'ecclesia paleocristiana; la cappella di palazzo longobarda e infine il palazzo pubblico medievale.

Nel cuore del centro storico di Salerno, tra strade strette oggi ricche di negozi, si erge il **Duomo** (XI sec.) dedicato a San Matteo. Il vasto atrio porticato insieme al poderoso campanile romanico, i due amboni decorati riccamente a mosaico insieme alla cripta barocca, rendono il Duomo un capolavoro di architettura nonché il monumento più significativo della città.



classi IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	10.00 – 16.15
COSTI	€ 22,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto museo della carta — Biglietto chiostro del duomo — Biglietto museo della bussola — Guida/Accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

"...la più prospera città di Longobardia, la più nobile, la più illustre per le sue condizioni, la più agiata ed opulenta. Il territorio di Amalfi confina con quello di Napoli; la quale è bella città, ma meno importante di Amalfi." (Ibn Hawqal, scritto nel 977).

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

L'antica Repubblica Marinara di Amalfi è oggi centro turistico d risonanza internazionale, per le sue incomparabili bellezze e per la dolcezza del suo clima. Il suo monumento principale è il **Duomo** consacrato al santo protettore, Sant'Andrea. Vi si accede percorrendo una maestosa scalinata formata da 57 gradini. Del complesso monumentale del duomo si visiteranno **il chiostro, il museo diocesano, la cripta e la cattedrale.**

Il Museo della Carta di Amalfi è un'ex-cartiera trasformata in museo nel 1969 per volere di Nicola Milano. Esso ospita i macchinari e le attrezzature (opportunamente restaurati e perfettamente funzionanti) impiegati nell'antica cartiera per realizzare **la celebre carta amalfitana**, manufatto esemplare nella storia della Repubblica Marinara.

L'antico **Arsenale**, monumento della potenza marinara di Amalfi, è giunto a noi sorprendentemente integro nelle sue linee altomedievali quale unicum nel suo genere. La sua imponente ed elegante architettura presenta due navate coperte da una doppia serie di volte a crociera. Il **Museo della Bussola e del Ducato Marinaro di Amalfi** ivi allestito documenta ed illustra la sorprendente storia dell'antica Repubblica Marinara di Amalfi.



BUCCINO (SA)

—

MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE

—

MAM MUSEO D'ARTE MANGONE

USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



Volcei • Museo Archeologico Nazionale Marcello Gigante



32

MITI ANTICHI, VISIONI MODERNE

classi III-IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)
classi tutte SECONDARIA I°

TEMPI	9.30 – 12.30 Escluso il lunedì
COSTI	€ 10,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 53) Comprensivo di: — Visita guidata — Laboratorio didattico — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40
OPZIONE	intera giornata con visita al MAM Costo € 16,00

CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it

ATTIVITÀ
Visita GUIDATA
Il Museo Archeologico Nazionale Marcello Gigante, ospitato nell'ex convento quattrocentesco degli Eremitani si articola in modo da ripercorrere la storia locale e il suo sviluppo, oltre che evidenziare il ruolo economico e commerciale che il sito aveva in epoca romana, attraverso il supporto multimediale interattivo, con filmati e ricostruzioni virtuali. Espone i reperti rinvenuti nell'area di Buccino, tra i quali il corredo funerario femminile della Tomba degli Ori, una tomba a camera del IV sec. a.C. e il mosaico della Sala del Banchetto di cui è stato ricostruito l'ambiente con le pareti decorate in stucco policromo.



Laboratorio
I partecipanti riprodurranno delle raffigurazioni di scene e/o particolari tratte dai reperti presenti nel Museo di Buccino su frammenti in terracotta (ostraka). Una rivisitazione creativa dell'antichità attraverso una tematica quanto mai attuale come quella del riciclo e della sensibilizzazione ai temi ambientali. Si continua con la realizzazione di "un'opera" da parte dei ragazzi che reinterpreteranno in chiave contemporanea alcune immagini simbolo del museo.

La giornata si può completare incontrando il pittore Fernando Mangone nel suo avveniristico **MAM (Museo d'Arte Mangone)**. Durante la visita, gli alunni avranno modo di conoscere l'artista nel suo atelier-museo, osservando da vicino le sue opere, che grazie alle lampade di Wood rendono ancora più suggestiva la narrazione fatta di figure, anfore, templi e personaggi mitologici. Attraverso la stessa luce, gli alunni, osserveranno "l'opera" da loro precedentemente realizzata nel Museo di Buccino.

PIOPPI-ASCEA (SA)

—

AREA ARCHEOLOGICA DI ELEA-VELIA

—

MUSEO VIVO DEL MARE

—

ECOMUSEO DELLA DIETA MEDITERRANEA

CILENTO:
UN MARE DI SCOPERTE

classe V PRIMARIA (CONSIGLIATO)
classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il martedì
COSTI	€ 20,00 pro capite – escluso il trasporto (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso e visita al museo vivo del mare e museo della dieta mediterranea — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387

MOBILE +39 339 5099983 Marianna

MAIL didattica@argonautalab.it

www.argonautalab.it

USCITA DIDATTICA



33

ATTIVITÀ
Visita GUIDATA
Nello splendido e luminoso scenario cilentano si trovano le rovine della **città greca di Elea-Velia** la cui fama è legata ai grandi filosofi Parmenide e Zenone. Quest'ultimo col rigore della sua logica negò la molteplicità delle cose e il movimento col famoso paradosso di Achille e la tartaruga. Elea, l'antico nome di Velia, fu fondata nel VI sec. a.C. dai Focei e divenne in breve uno dei centri più importanti per i traffici marittimi nel Tirreno meridionale. L'area archeologica si estende su un promontorio che un tempo lambiva il mare; il monumento più famoso è la **Porta Rosa, il più antico esempio di arco a tutto sesto in Italia.**



Il Museo Vivo del Mare, con sede presso Palazzo Vinciprova, è composto da tre sale ed ospita 12 vasche che rappresentano i tipici ecosistemi marini della costa cilentana. All'interno del Museo è presente una sezione multimediale interamente dedicata alle tartarughe marine. Un'altra sezione è dedicata invece al preoccupante problema dei rifiuti in mare e alla presenza crescente di specie aliene nel Mar Mediterraneo.

Il piano superiore del Palazzo Vinciprova ospita, invece, le sale espositive **dell'EcoMuseo della Dieta Mediterranea**, dedicato al medico americano Ancel Keys che ha vissuto oltre quarant'anni in Cilento, studiando il rapporto tra alimentazione locale e l'incidenza sulle malattie cardiovascolari e dimostrando le qualità benefiche della dieta mediterranea, attraverso l'assunzione di alimenti come l'olio extravergine di oliva, pesce azzurro, frutta (in particolare il fico bianco), verdura, ecc.



PERTOSA-PADULA (SA)

USCITA DIDATTICA

- GROTTE DI PERTOSA - AULETTA
- CERTOSA DI PADULA

34

TESORI D'ARTE E NATURA NEL VALLO DI DIANO



ATTIVITÀ

Visita Guidata

Imperdibile la visita alla **Certosa di San Lorenzo, maggiore monumento monastico del Meridione d'Italia fondato nel 1306**. Esuberanti gli apparati decorativi e la grandiosità del complesso (51.500 metri quadrati) che non finiscono mai di stupire. Singolare è **l'antica cucina dei monaci**, dove domina la grande cappa della fornace centrale. Vero gioiello del convento è **l'appartamento del priore**, composto da dieci stanze ora parzialmente destinate a Museo, che affacciano su uno splendido giardino. Impressionante **il chiostro grande** su cui affacciano le celle dei monaci.



Le Grotte di Pertosa – Auletta si estendono per circa 3000 metri nel massiccio dei Monti Alburni, in un percorso ricco di concrezioni, dove stalattiti e stalagmiti decorano ogni spazio con forme, colori e dimensioni diverse, suscitando stupore ed emozione. Il **MidA01**, allestito nel moderno complesso nel centro storico di Pertosa, racconta del passato delle Grotte di Pertosa- Auletta, del rapporto dell'uomo col mondo sotterraneo a partire dalla Preistoria ai giorni nostri. L'esposizione documenta così l'eccezionale sito archeologico sommerso rinvenuto nelle Grotte, con il suo impianto palafitticolo sotterraneo unico in Europa. Il **MidA02**, è una struttura unica in Italia e con pochi analoghi nel resto del mondo. Propone un singolare itinerario di conoscenza dei diversi strati della Terra, e più precisamente del Suolo, risorsa fondamentale al pari di aria e acqua, da conservare e proteggere.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



CASERTA

- REGGIA DI CASERTA
- PARCO REALE

ALLA CORTE DEI BORBONE

USCITA DIDATTICA



35

classi IV-V

PRIMARIA (CONSIGLIATO)

classi tutte

SECONDARIA I° E II°

TEMPI	9.30 – 16.00 Escluso il martedì
COSTI	€ 20,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Noleggio Wisper + diritto di prenotazione Reggia di Caserta – obbligatori - il regolamento del sito non prevede gratuità. — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40
	N.B. il servizio navetta per il giro nel parco + € 2,50 da corrispondere in contanti in loco
OPZIONE	È possibile sostituire la visita al Parco Reale con Caserta Vecchia allo stesso costo



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

ATTIVITÀ

Visita Guidata

L'area che gli antichi chiamarono *Campania Felix* ospita uno dei monumenti più celebri della Regione: la sontuosa **Reggia di Caserta**. Conosciuta anche come la "Versailles di Napoli", fu costruita per volere del re Carlo di Borbone tra il 1752 e il 1759, incaricando per la progettazione l'architetto Luigi Vanvitelli. **L'imponente Palazzo a pianta rettangolare conta ben 1200 stanze servite da 34 scale e 1742 finestre**. L'enorme parco, di eccezionale bellezza, è percorso da un viale centrale lungo circa 3 chilometri, in cui il gioco scenografico delle fontane, dei gruppi scultorei e della vegetazione crea uno stupefacente paesaggio.

Parte integrante della maestosità e della bellezza della Reggia è il **Parco Reale** che si estende fino alla sommità della collina antistante il palazzo. Il parco è un tipico esempio di **giardino all'italiana**, costruito con vasti prati, aiuole squadrate e, soprattutto, un trionfo di giochi d'acqua. Lungo l'asse centrale, si susseguono vasche, fontane e cascate, ornate da grandi gruppi scultorei. Ne risulta un effetto scenografico di grande impatto che raggiunge il culmine nella **Grande Cascata**. Assieme alla Reggia di Caserta e al suo parco, l'Unesco ha inserito nella World Heritage List anche l'acquedotto, sempre realizzato dall'architetto Luigi Vanvitelli e il vicino complesso di San Leucio.





CASERTA-ACERRA (CE)

USCITA DIDATTICA + SPETTACOLO

- REGGIA DI CASERTA
- MUSEO DI PULCINELLA, DEL FOLKLORE E DELLA CIVILTÀ CONTADINA



36

DI REGGE E CASTELLI

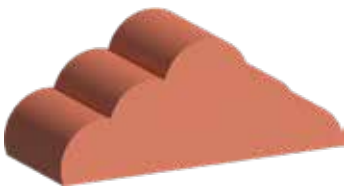
classi IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il martedì
COSTI	€ 20,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 53) Comprensivo di: — Noleggio Wisper + diritto di prenotazione Reggia di Caserta – obbligatori- il regolamento del sito non prevede gratuità — Biglietto spettacolo Museo di Pulcinella, del Folklore e della Civiltà Contadina — Guide/Accompagnatori Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

L'area che gli antichi chiamarono *Campania Felix* ospita uno dei monumenti più celebri della Regione: la sontuosa **Reggia di Caserta**. Conosciuta anche come la “Versailles di Napoli”, fu costruita per volere del re Carlo di Borbone tra il 1752 e il 1759, incaricando per la progettazione l'architetto Luigi Vanvitelli. **L'imponente Palazzo a pianta rettangolare conta ben 1200 stanze servite da 34 scale e 1742 finestre.** L'enorme parco, di eccezionale bellezza, è percorso da un viale centrale lungo circa 3 chilometri, in cui il gioco scenografico delle fontane, dei gruppi scultorei e della vegetazione crea uno stupefacente paesaggio.



Il museo di **Pulcinella, del Folklore e della Civiltà Contadina** è stato fondato ed allestito dal Centro di Cultura “Acerra Nostra” nel 1992, ed è situato nel Castello dei Conti di Acerra.

Il centro di cultura propone:

‘O cunto ‘e Polecenella, una fantastica visita guidata al Museo, con Pulcinella in persona che fa da cicerone.

Polecenella, e Lucrezia guideranno i visitatori all'interno delle sale del Museo, illustrando e narrando l'intera storia del Cetrulo Acerrano. Tessendo un dialogo fatto di monologhi, di lazzi e di **duetti tipici della tradizione popolare e teatrale pulcinellesca: dai canovacci della Commedia dell'Arte alle farse di Petito.**



S. M. CAPUA VETERE- CASERTA (CE)

USCITA DIDATTICA + LABORATORIO

- ANFITEATRO
- MUSEO DEI GLADIATORI
- OASI WWF BOSCO SAN SILVESTRO

DALLE “REALI DELIZIE”
ALL'ARENA DI SPARTACO

classi IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I°**

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il lunedì
COSTI	€ 25,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo “Notizie utili” pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto Oasi Bosco San Silvestro + laboratorio. — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40



AREA PIC NIC



ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Uno degli aspetti più interessanti della realtà monumentale di Santa Maria Capua Vetere è senza dubbio l'**Anfiteatro**, una imponente costruzione, **seconda per grandezza solo al Colosseo** rispetto al quale risulterebbe addirittura anteriore. Da qui il gladiatore Spartaco guidò nel 73 a.C. la rivolta che per due anni tenne sotto scacco Roma.

Annesso all'anfiteatro è il **Museo dei Gladiatori** dove, con innovative soluzioni espositive sono presentati al pubblico gli elementi superstiti decorativi dell'Anfiteatro Campano: armi e armature gladiatorie, un plastico dell'edificio originario e un'accattivante ricostruzione animata degli scontri tra combattenti.



L'**Oasi WWF Bosco di San Silvestro** occupa l'area che fu della Reale Tenuta di San Silvestro, scelta da **re Ferdinando IV di Borbone** per esercitare le sue passioni venatorie e agricole: insieme a San Leucio, al Parco Reale ed al Giardino all'inglese faceva parte delle **“Reali Delizie”** annesse alla Reggia di Caserta. Esempio di foresta sempreverde, oggi l'Oasi, dispone di una serie di strutture attrezzate per lo sviluppo di attività didattiche interdisciplinari e ricreative.

Laboratorio

Il Sentiero del miele: “Sulla rotta delle api”

Il percorso approfondisce, in modo estremamente interattivo e coinvolgente, la conoscenza della vita delle api, della loro organizzazione e delle funzioni importanti che esse svolgono in natura. **Oltre ad assaggiare il miele direttamente dal favo si partecipa alla manifattura di oggetti in cera.**



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

- SCAVI ARCHEOLOGICI DI ERCOLANO
- MAV: MUSEO ARCHEOLOGICO VIRTUALE



- SCAVI ARCHEOLOGICI DI ERCOLANO
- MUSEO FERROVIARIO DI PIETRARSA



TRA REALE E VIRTUALE:
STORIE DA UN'ERUZIONE

classe V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il lunedì
COSTI	€ 22,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso MAV e biglietto Filmato eruzione in 3D — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Nel 79 d.C. il Vesuvio si risvegliò dopo un lunghissimo sonno: **Herculaneum** venne invasa da una colata di fango bollente che, penetrando in ogni singolo edificio, si solidificò in uno strato compatto, spesso fino a 25 metri. Le particolari circostanze che hanno portato al seppellimento di Ercolano, se da un lato ne hanno reso assai arduo lo scavo fin dalla sua fortuita scoperta, dall'altro hanno permesso la conservazione di materiali altamente deperibili, come il legno strutturale, le stoffe, i cibi.

Al **MAV** (Museo Archeologico Virtuale) l'uso delle tecnologie più innovative è imponente: ricostruzioni tridimensionali, effetti multisensoriali, libri virtuali, ologrammi e multiproiezioni sincronizzate, introducono alla scoperta della vita quotidiana dei piccoli abitati che sorgevano alle falde del Vesuvio e che furono distrutti dalla apocalittica eruzione del 79 d.C.

Filmato in 3D. Fiumi di lava accompagnati da una colonna di gas e ceneri e da una pioggia di lapilli incandescenti che sembrano irrompere sullo spettatore: l'eruzione del Vesuvio del 79 d.C. è possibile viverla in un teatro con tecnologia 3D stereoscopica.



classi IV-V **PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il mercoledì
COSTI	€ 17,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto Museo ferroviario Pietrarsa — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Nel 79 d.C. il Vesuvio si risvegliò dopo un lunghissimo sonno: **Herculaneum** venne invasa da una colata di fango bollente che, penetrando in ogni singolo edificio, si solidificò in uno strato compatto, spesso fino a 25 metri. Le particolari circostanze che hanno portato al seppellimento di Ercolano, se da un lato ne hanno reso assai arduo lo scavo fin dalla sua fortuita scoperta, dall'altro hanno permesso la conservazione di materiali altamente deperibili, come il legno strutturale, le stoffe, i cibi.

Adagiato tra il mare e il Vesuvio, con una spettacolare vista sul Golfo di Napoli, **il museo ferroviario di Pietrarsa** regala ai propri visitatori un suggestivo viaggio nel tempo tra le locomotive e i treni che hanno unito l'Italia dal 1839 ai nostri giorni. Nei vari padiglioni espositivi trovano spazio celebri locomotive a partire dalla **"Bayard" che univa Napoli e Portici, attraverso la prima tratta ferroviaria d'Italia, nonché seconda d'Europa**; la carrozza - salone del treno dei Savoia in stile liberty dal soffitto in oro zecchino e dal tavolo in mogano esotico, e numerose altre affascinanti locomotive a vapore, diesel ed elettriche.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

POMPEI (NA)

—

SCAVI ARCHEOLOGICI DI POMPEI

—

MUSEO DEL PARCO NAZIONALE DEL VESUVIO

40

UN GIORNO
DEL 79 D.C.

classe **V PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 - 16.00
COSTI	€ 22,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Diritto di prenotazione ingresso scavi di Pompei. — Biglietto museo del Parco Nazionale del Vesuvio — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

CONTATTI
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

USCITA DIDATTICA

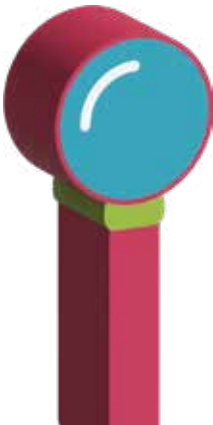
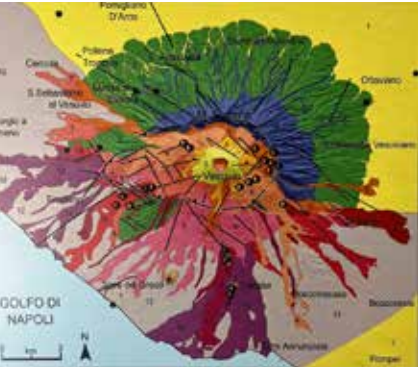


ATTIVITÀ
Visita GUIDATA
Visitare oggi l'antica **Pompei** è un'esperienza unica al mondo. Un viaggio nel passato fa respirare l'atmosfera della vita nell'antichità, quella pubblica e soprattutto quella privata. Le tragiche circostanze legate all'eruzione del Vesuvio del 79 d.C. hanno permesso il seppellimento parziale degli edifici fino ad un'altezza di circa 6 metri: **l'anfiteatro, la casa del Fauno, via dell'Abbondanza, il thermopolium, il foro e le terme** sono solo alcune delle strutture visitabili durante il percorso.



Museo del Parco Nazionale del Vesuvio
Nel Museo è stato realizzato un percorso espositivo con pannelli informativi e installazioni multimediali, che **illustra l'evoluzione geologica del complesso vulcanico Somma-Vesuvio, lo sviluppo della biodiversità attraverso le principali specie vegetali e animali e l'interazione dell'uomo con il vulcano.**

Il museo si articola in cinque sale:
Il vulcano
La nascita e l'evoluzione del suolo vesuviano
Il suolo e la biodiversità
Il suolo antropizzato
L'interazione uomo-Vesuvio.



NAPOLI

—

PALAZZO REALE

—

PIAZZA DEL PLEBISCITO

—

BORGO DI S. LUCIA

—

GALLERIA UMBERTO I

—

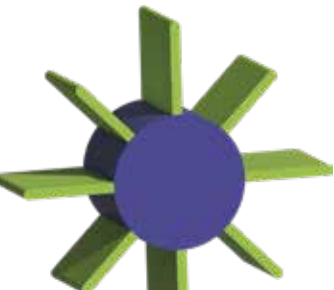
TEATRO SAN CARLO (ESTERNO)

NAPOLI REALE

classi **IV-V PRIMARIA** (CONSIGLIATO)
classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 – 16.30 Escluso il mercoledì
COSTI	€ 16,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

CONTATTI
TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



USCITA DIDATTICA



41

ATTIVITÀ
Visita GUIDATA
Le origini di **Palazzo Reale** risalgono all'epoca vicereale: ai primi del '600 i vicerè spagnoli sentirono l'esigenza di costruire una reggia ampia ed elegante che potesse ospitare la corte e i sovrani nei loro viaggi in città; successivi ampliamenti e abbellimenti si ebbero nel '700 e nell'800. Percorrendo il bellissimo scalone monumentale si accede al Museo dell' **Appartamento Storico**: le sale conservano decorazioni e arredi originali.

Prospiciente Palazzo Reale, **piazza del Plebiscito** fu per secoli uno slargo irregolare, dove si svolgevano le feste popolari attorno alle cosiddette macchine da festa, che venivano periodicamente innalzate da grandi architetti. Solo dall'inizio del Seicento in poi fu gradualmente "regolarizzata", anche a causa della costruzione del nuovo Palazzo Reale.

Il borgo antico di S. Lucia prende il nome dal Santuario di S. Lucia a Mare e si estende in un territorio che comprende piazza Vittoria, via Chiatamone, via Partenope, l'isolotto di Megaride, con il Castel dell'Ovo e il caratteristico Borgo Marinari e il cosiddetto Pallonetto di S. Lucia alle pendici del monte Echia.

A pochi passi da Piazza del Plebiscito, con l'ingresso principale di fronte al teatro San Carlo, si apre la **galleria Umberto I**. Costruita tra il 1887 e il 1890 con una splendida copertura in ferro e vetro è, oggi come allora, luogo di passeggio dove hanno sede negozi, caffè, librerie.

Il San Carlo è il più antico teatro lirico in Europa ancora attivo: costruito nel 1737 per volontà di Carlo di Borbone, venne inaugurato il 4 novembre, giorno dell'onomastico del sovrano, dopo soli otto mesi dall'inizio dei lavori!





NAPOLI

- REGGIA DI CAPODIMONTE
- REAL BOSCO

USCITA DIDATTICA



NAPOLI GRANDIOSA

classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 - 15.30 Escluso il mercoledì
COSTI	€ 18,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.)
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita Guidata

A Napoli nulla è fatto senza aspirare alla grandiosità: la **Reggia di Capodimonte**, casa di caccia borbonica, è un palazzo di tre piani, complessivamente 14 mila metri quadri, con 124 gallerie che ospitano una delle più importanti pinacoteche d'Europa, il cui nucleo principale è formato dalla famosa **Collezione Farnese**. Le collezioni comprendono opere dei più grandi nomi, da **Tiziano** a **Raffaello**, da **Michelangelo** a **Caravaggio**, da **Masaccio** a **Botticelli**. Poi ancora **Mantegna**, **Rosso Fiorentino**, **Correggio**, il **Parmigianino**, **Lotto**, i fratelli **Carracci**, **Goya**, **Luca Giordano**, **Ribera**, **Artemisia Gentileschi** e tanti altri. Si aggiungono una straordinaria collezione di porcellane e arti decorative, un ricchissimo gabinetto di stampe e disegni, un'importante collezione di arazzi e mobili reali, senza dimenticare la preziosissima galleria delle Mirabilia Farnese.

Il **Real Bosco di Capodimonte** nasce come riserva di caccia che si estende a ridosso della reggia per circa 134 ettari con oltre **400 diverse specie vegetali** impiantate nel corso di due secoli. Un'area verde incontaminata che si affaccia sulla città e sul golfo di Napoli. Tra i viali si dispongono **17 edifici storici** tra residenze, casini, laboratori, depositi e chiese, oltre a fontane e statue, orti e frutteti. Per il suo patrimonio storico, architettonico e botanico **il Bosco di Capodimonte è stato nominato nel 2014 parco più bello d'Italia**. Il vasto parco, uno dei più grandi d'Italia, viene progettato nel 1734 da Ferdinando Sanfelice, uno dei più grandi architetti del tardobarocco napoletano, che immagina due sezioni distinte per stile e funzione: il giardino vero e proprio nell'area intorno alla Reggia, con ampie aperture panoramiche sul golfo di Napoli, e il bosco per la caccia, disseminato di statue, grotte e costruzioni destinate a usi diversi, come la chiesa, le manifatture e le aziende agricole.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



NAPOLI

- CERTOSA DI SAN MARTINO
- ACQUARIO ANTON DOHRN

USCITA DIDATTICA



NAPOLI TRA CIELO E MARE

classi IV-V **PRIMARIA (CONSIGLIATO)**

classi tutte **SECONDARIA I° E II°**

TEMPI	9.30 - 16.30 Escluso il lunedì e il mercoledì
COSTI	€ 23,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso e visita guidata acquario Anton Dohrn — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita Guidata

La **Certosa di San Martino** è tra i maggiori complessi monumentali di Napoli e costituisce, in assoluto, uno dei più riusciti esempi di architettura e arte barocca. Di particolare interesse la chiesa, col suo trionfo di affreschi, marmi policromi, sculture, dipinti. Il complesso certosino accoglie anche **il Museo Nazionale di San Martino** con **sezioni dedicate a scultura, arti minori, presepi**.

Lo **storico Acquario** nella Stazione Zoologica Anton Dohrn è il **primo acquario pubblico aperto in Italia** e uno tra i più antichi al mondo, oltre ad essere l'unico **esempio italiano di acquario ottocentesco**. L'Aquarium conta **180 metri cubi di acqua**, 507 metri quadrati, 19 vasche, **200 specie animali e vegetali**, **9 diversi habitat** che ricostruiscono gli ambienti che possiamo incontrare in Mediterraneo dai primi metri di profondità sino agli abissi. Nell'Aquarium si potrà effettuare una visita **"alla scoperta del mare"**, dalla **costa al mare aperto**, tra grotte e anfratti, tra praterie di posidonie, passando dal coralligeno agli abissi, dall'ambiente pelagico, abitato anche da specie aliene, dagli scogli mediterranei alle formazioni tropicali.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



NAPOLI

- ORTO BOTANICO
- MANN (MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI NAPOLI)

BOTANICA E ARCHEOLOGIA A NAPOLI

USCITA DIDATTICA



ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

L'Orto Botanico di Napoli fu fondato agli inizi del XIX secolo, nel periodo in cui la città partenopea era dominata dai Francesi; questi ultimi realizzarono un'idea concepita in precedenza da Ferdinando IV di Borbone e la cui attuazione era stata impedita dai moti rivoluzionari del 1799. Attualmente, la superficie totale dell'Orto botanico di Napoli è di quasi 12 ettari, sui quali sono presenti circa 9000 specie per un totale di quasi 25.000 esemplari raggruppati in collezioni organizzate secondo criteri sistematici, ecologici ed etnobotanici.

Visitare il Museo Archeologico Nazionale di Napoli significa entrare nel più grande museo archeologico d'Europa per numero di reperti posseduti. Il Museo venne istituito dai Borbone,



famiglia regnante dal 1734 a Napoli ed in tutta l'Italia meridionale. Una delle sezioni principali del MANN è costituita dalla **"Collezione Farnese"** appartenuta a Carlo III di Borbone, 'Re delle due Sicilie' nel 1734, figlio del 'Re di Spagna' Filippo II di Borbone e di Elisabetta Farnese, dalla quale ereditò questa straordinaria collezione di opere d'arte! Oltre alla "Collezione Farnese" il Museo accoglie un'incredibile collezioni di **reperti provenienti dalle città vesuviane** (Pompei, Ercolano, Stabia, Boscoreale) sepolte dall'eruzione del Vesuvio del 79 d.C.: i reperti cominciarono ad essere raccolti dal 1738 e dal 1748 quando furono scoperte, rispettivamente, le antiche città di Ercolano e Pompei con le quali si diede inizio ad una nuova scienza: l'archeologia. La **"Collezione Egizia"**, seconda per importanza in Italia solo al Museo Egizio di Torino, presenta il suo nucleo principale nella "Collezione Borgia", di sicuro una delle più antiche nella storia del collezionismo in Europa, chiaro specchio dell'interesse per l'antico Egitto documentato soprattutto oltre che da statue, da vari oggetti di derivazione funeraria e magicoreligiosa.



NAPOLI

- CAPPELLA SAN SEVERO
- CHIESA DI SANTA CHIARA
- CHIESA DI SAN DOMENICO MAGGIORE
- CHIESA DEL GESÙ NUOVO

BELLEZZA E MISTERO NEL CUORE DI NAPOLI

USCITA DIDATTICA



classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	10.00– 16.30 Escluso il martedì
COSTI	€ 19,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso Cappella San Severo — Guide/Accompagnatori Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Situato nel cuore del centro antico di Napoli, il **Museo Cappella Sansevero** è un gioiello del patrimonio artistico internazionale. Con capolavori come **il celebre Cristo velato**, la cui immagine ha fatto il giro del mondo per la prodigiosa "tessitura" del velo marmoreo, meraviglie del virtuosismo come il disinganno ed enigmatiche presenze come le macchine anatomiche, **la Cappella Sansevero rappresenta uno dei più singolari monumenti che l'ingegno umano abbia mai concepito.**

Il Complesso Monumentale di **Santa Chiara**, comprendente Chiesa, Monastero e Convento, fu innalzato dal 1310 al 1328 per volere del monarca Roberto D'Angiò e di sua moglie Sancia di Maiorca. I sovrani, entrambi devoti a San Francesco di Assisi e a Santa Chiara, vollero costruire una cittadella francescana che accogliesse nel monastero le Clarisse e nel convento adiacente i Frati Minori.

La Chiesa, nucleo centrale dell'intero complesso, sorse con il titolo di **Ostia Santa o Sacro Corpo di Cristo**, dedizione suggerita dal Miracolo Eucaristico di Bolsena, avvenuto nel 1264; la suddetta denominazione mutò da subito **in Santa Chiara**, probabilmente per lo straordinario numero di Clarisse presenti nel monastero.

La chiesa di San Domenico Maggiore è una chiesa di Napoli, tra le più importanti dal punto di vista storico, artistico e culturale. Fu voluta da Carlo II d'Angiò ed eretta, inizialmente in stile gotico, tra il 1283 e il 1324, divenne la casa madre dei domenicani nel regno di Napoli e chiesa della nobiltà aragonese. Fa parte di un complesso conventuale che si trova nel centro antico della città, nella piazza omonima.

La chiesa del Gesù Nuovo o Trinità Maggiore è una delle più importanti chiese basilicali di Napoli; si erge in piazza del Gesù Nuovo ed è situata ad ovest dell'antico decumano inferiore.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it





NAPOLI

- CENTRO MUSEI DELLE SCIENZE NATURALI
- CENTRO STORICO

ESPLORAZIONI URBANE: TRA SCIENZA E STORIA

USCITA DIDATTICA + LABORATORIO



ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Il Centro Musei delle Scienze Naturali è stato istituito nel 1992 ed è costituito dai **musei di Mineralogia, Zoologia, Antropologia, Paleontologia** e dal 2012 anche dal **Museo di Fisica**, e tra breve si aggiungerà ad essi anche il **Museo di Chimica**. L'alto valore scientifico e storico delle diverse collezioni, in uno con il rilevante interesse artistico e culturale delle sale espositive, ne fanno una struttura che si pone in chiara evidenza nei confronti delle altre istituzioni museali nazionali ed internazionali. Rendere le Scienze, in particolare quelle Naturali e Fisiche, accessibili al grande pubblico, coinvolgendo studiosi, istituzioni scolastiche e cittadinanza nella percezione della bellezza e dell'importanza della diffusione della cultura scientifica.



A caccia di... fantasmi, munacielli, diavoletti, nasoni e teschiotti.

Un viaggio tra miti, storie e leggende del centro storico di Napoli. Partendo da piazza Bellini passeremo fino al duomo e nascosti tra i vicoli ci accoglieranno storie di fantasmi premonitori, munacielli dispettosi e diavoletti dalle strane forme. E per assicurarci un po' di fortuna, strofineremo nasoni e teschiotti come fossero novelle lampade d'Aladino. Scopriremo anche che Parthenope non era la sirena metà donna e metà pesce che conosciamo oggi e finiremo evocando le parenti di San Gennaro per raccontare del prodigio dello scioglimento del sangue del santo.



POZZUOLI-BAIA (NA)

- ANFITEATRO DI POZZUOLI
- TEMPIO DI SERAPIDE
- CASINA VANVITELLIANA

DELLA SIBILLA E DI ALTRE STORIE

USCITA DIDATTICA



ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

L'Anfiteatro di Pozzuoli è, rispetto a quello dell'antica Capua, il secondo per ordine di grandezza degli anfiteatri campani e, rispetto al Colosseo, **il terzo degli anfiteatri d'Italia**. Costruito probabilmente sotto il regno dell'imperatore Vespasiano, poteva contenere fino a 40.000 spettatori! Oltre al piano dell'arena, ben conservati sono i sotterranei del monumento, protetti per secoli dallo spesso strato delle eruzioni e delle alluvioni.

Il Tempio di Serapide è uno dei monumenti più noti e rappresentativi dei Campi Flegrei: si trova nella zona più vitale del centro di Pozzuoli, a pochi passi dalle banchine del porto. Verso la metà del '700 il re Carlo di Borbone, incuriosito da grandi colonne di marmo cipollino che affioravano da un fondo noto come "Vigna delle tre colonne", (Antonio Niccolini, "Descrizione della gran Terma Puteolana, volgarmente detta Tempo di Serapide", Stamperia Reale Napoli 1846), ne ordinò uno scavo archeologico e, al di sotto di molti metri di residui

marini, fu dissotterrato il cd Tempio di Serapide, che, nel corso dei secoli, è diventato il simbolo del bradisismo flegreo.

Il Casino Reale – questa l'originale denominazione della **casina Vanvitelliana** – rappresenta un gioiello dell'architettura tardo-settecentesca, uno di monumenti più significativi dei Campi Flegrei, voluto dai Borbone per essere la **riserva di caccia e pesca ma anche punto di relax e svago del Re** circondato dai suoi illustri ospiti. Tra questi l'Imperatore d'Austria Francesco II, il principe Federico Clemente Conte di Metternich, Principe e Principessa di Sassonia, Zar e Zarina di Russia ma anche artisti di fama mondiale come i compositori Wolfgang Amadeus Mozart e Gioacchino Rossini e Jacob Philipp Hackert, pittore di corte di Ferdinando IV.



classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	10.00– 16.30
COSTI	€ 22,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53)
Comprendivo di:	— Biglietto Museo Scienze Naturali + laboratorio didattico — Guida/Accompagnatori Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40
 N.B. il laboratorio è da scegliere dall'offerta didattica del Museo. L'offerta può essere scaricata inquadrando il Qrcode o richiesto a noi	



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



📍 BACOLI (NA)

- PISCINA MIRABILIS
- TOMBA DI AGRIPPINA
- LAGO MISENO

IL PERCORSO DELL'ACQUA

USCITA DIDATTICA



ATTIVITÀ

Visita Guidata

La Piscina Mirabilis è la più grande e monumentale cisterna di acqua potabile mai costruita dagli antichi romani. Aveva la funzione di approvvigionare di acqua le numerose navi appartenenti alla Classis Misenensis della Marina militare romana, un tempo ormeggiata nel vicino porto di Miseno. La cisterna, nota anche come "la Cattedrale dell'acqua" per ampiezza e maestosità, si trova nell'antica Bauli, nome che gli antichi romani diedero all'odierna città di Bacoli. La Piscina rappresentava il punto di approdo e di arrivo a Bacoli dell'antico acquedotto augusteo che, dalle sorgenti di Serino (AV), portava l'acqua a Napoli e nei Campi Flegrei fino alla quota di otto metri della Piscina (ora a quota 2, a causa del bradisismo). Distrutto l'acquedotto augusteo, intorno al IV – V secolo d. C., la Piscina Mirabilis non è stata più utilizzata tant'è che, allo stato attuale, essa è ormai svuotata dell'acqua.



Tomba Agrippina

Bacoli è uno dei comuni campani più belli e incantevoli in assoluto. Bacoli è anche protagonista di numerose leggende, come quella legata ad Agrippina, madre dell'imperatore Nerone, che morì tragicamente proprio in questi luoghi. Ripercorrendo a ritroso il centro storico infatti non si può evitare di andare a Marina Grande per visitare la spiaggia, per approfittare del panorama stupendo e per visitare, dall'esterno, la Tomba di Agrippina.

Lago Miseno

Il Lago Miseno è fra le attrazioni naturalistiche più affascinanti dei Campi Flegrei. È situato a Bacoli, fra le zone di Monte di Procida e Capo Miseno. È formato da un grande specchio d'acqua su cui si riflettono i colori del cielo, molti amano passeggiare sulle sue sponde. Diversi miti antichi lo collegano alla Palude Stigia, il fiume che trasportava le anime dei defunti nell'oltretomba. Questa associazione nasce dal fatto che in origine, forse, il lago stesso era una palude cupa e inospitale. Il Lago Miseno, anche detto Maremorto, è un lago costiero che fa parte dei 4 laghi Flegrei (Lago Fusaro, Lago d'Averno, Lago Lucrino e Lago Miseno).

📍 BAGNOLI-CUMA (NA)

- CITTÀ DELLA SCIENZA
- PARCO ARCHEOLOGICO DI CUMA

UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO

USCITA DIDATTICA



classi IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO) classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	9.30 – 16.00 Escluso il martedì
COSTI	€ 25,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso Città della Scienza — Biglietto ingresso Planetario — Biglietto ingresso mostra Corporea — Visita guidata al Parco Archeologico di Cuma — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40



AREA PIC NIC

✍️ CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it

ATTIVITÀ

Visita Guidata

Città della scienza: Corporea è il primo museo interattivo europeo dedicato al corpo umano. Oltre 2500 metri quadrati su tre livelli, **14 isole tematiche, circa 100 exhibits, esposizioni, macroinstallazioni e postazioni interattive**, per uno dei più affascinanti viaggi che l'umanità abbia mai desiderato compiere: quello dentro se stesso. Un'esperienza adatta al pubblico di ogni età, per conoscere, divertirsi ed imparare. Città della scienza è ancora: Planeraio 3D, Mostra Permanente sul mare, Insetti & Co - uno straordinario viaggio alla scoperta del mondo degli insetti.

Cuma fu la prima colonia greca sulla terraferma in Italia, fondata verso la fine dell'VIII sec. a.C.. Qui si trova l'**Antro della Sibilla**, un lungo tunnel scavato nel tufo, che la leggenda identifica con il luogo dove la sacerdotessa di Apollo emanava i suoi oracoli. Salendo fin sull'altura dell' Acropoli dove si trovano i resti delle fortificazioni di epoca greca e di due grandi templi dedicati a Giove e ad Apollo, si può godere di un incantevole panorama.



CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



LA LUCANIA DI FEDERICO II

classi IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)
classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	10.00 – 16.30 Escluso lunedì
COSTI	€ 16,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Guida/accompagnatore Argonauta — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

...Lo "stupor mundi et immutator mirabili", lo stupore del mondo e il miracoloso trasformatore come ebbe a scrivere Matteo da Parigi di Federico II.

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Il Castello di Melfi è senz'altro il più noto dell'antica terra di Lucania. Eretto dai Normanni, venne ampliato dagli Svevi e dagli Angioini. **Qui nel 1231 Federico di Svevia promulgò le *Constitutiones Augustales* del Regno di Sicilia.** Fu proprio sotto l'imperatore svevo che il castello, ampliato e modificato, si trasformò in una vera roccaforte difensiva, scelta dallo stesso Federico II quale residenza prediletta. **Oggi vi ha sede il Museo Nazionale del Melfese** che espone la documentazione archeologica proveniente dall'area del Vulture – Melfese.



All'interno del cratere del cono eruttivo del Monte Vulture sono presenti **due splendidi laghi** che prendono il nome della località: **Monticchio**. Il lago Grande e il lago Piccolo sono separati da un sottile lembo di terra e differiscono l'uno dall'altro per la colorazione dell'acqua. Il territorio circostante i **due laghi** è coperto da una rigogliosa vegetazione e le molteplici specie faunistiche trovano qui un habitat ideale.

— SASSI DI MATERA

LA CULTURA
PRIMA DI TUTTO

classi IV-V PRIMARIA (CONSIGLIATO)
classi tutte SECONDARIA I° E II°

TEMPI	10.00 – 16.30
COSTI	€ 16,00 pro capite - escluso il trasporto (vedi paragrafo "Notizie utili" pag. 53) Comprensivo di: — Biglietto ingresso Casa Grotta — Guida/accompagnatore Argonauta. — Organizzazione generale (prenotazioni, logistica, ecc.).
N° ALUNNI	minimo 40

📝 CONTATTI

TEL E FAX +39 0828 350387
MOBILE +39 339 5099983 Marianna
MAIL didattica@argonautalab.it
www.argonautalab.it



Nel 1993 l'UNESCO dichiara i Sassi di Matera Patrimonio Mondiale dell'Umanità.

ATTIVITÀ

Visita GUIDATA

Il nucleo urbano originario si è sviluppato a partire dalle grotte naturali scavate nella roccia e successivamente modellate in strutture sempre più complesse all'interno di due grandi anfiteatri naturali che sono il **Sasso Caveoso** e il **Sasso Barisano**. Presso quest'ultimo è possibile sostare nella **casa grotta "C'era una volta"**, ricostruzione delle case dei contadini più poveri che abitavano i Sassi tra la fine dell' 800 e la prima metà del '900. Altra opera di notevole importanza artigianale che vale la pena vedere è "**I Sassi in Miniatura**" realizzati in pietra locale dall'artigiano Eustachio Rizzi.



ORGANIZZAZIONE GENERALE

L'ideazione e la conduzione delle attività di Argonauta sono a cura di:

Marianna Cascio
Pedagogista (Coordinatrice area didattica)

Michele Biondi
Agronomo - forestale

Concetta Di Poto
Esperta in archeologia sperimentale

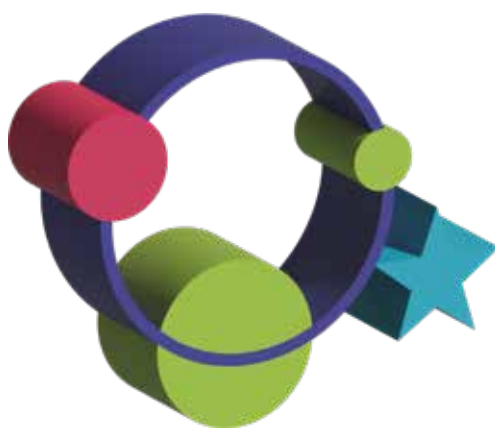
Serena Falcetano
Conservatore dei Beni Culturali

Iolanda Gallo
Scenografa

Lucia Marchetta
Conservatore dei Beni Culturali

Antonella Sammartino
Storico dell'Arte

Sara Frigino
Accademia di Belle Arti



NOTIZIE UTILI

Nella progettazione dei laboratori e delle uscite didattiche si privilegiano gli argomenti che hanno attinenza con i programmi ministeriali, così da favorirne l'integrazione nelle attività curricolari. La metodologia scelta è quella di una didattica interattiva che alterna momenti di riflessione teorica ad attività di sperimentazione diretta sul campo.

Le condizioni generali di vendita possono essere soggette a modifica in considerazione di eventuali mutamenti normativi e/o di mercato.

I LABORATORI PRENOTAZIONE

La prenotazione alle attività si effettua inviando la scheda di adesione (pag. 55 del presente catalogo), compilata in ogni sua parte, almeno 15 giorni prima della data prestabilita.

I laboratori in aula si svolgono fino al 31 marzo.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

Il costo del laboratorio indicato nelle singole pagine è soggetto ad un aumento di 0,50 cent per le scuole situate ad una distanza compresa tra i 25 e i 40 Km dalla sede di Argonauta; 1,00 € tra i 40 e i 60 Km. Per una distanza superiore ai 60 Km il costo è da calcolare. Il laboratorio si svolge per un numero minimo di 15 partecipanti; per un numero inferiore il costo va concordato.

Il costo del laboratorio è incluso di Iva.

I laboratori sono gratuiti per i diversamente abili.

NELLA QUOTA DI PARTECIPAZIONE È INCLUSO:

- il materiale didattico (materiale specifico e materiale di consumo).
- operatori esperti nei settori di riferimento: archeologi, storici dell'arte, conservatori dei beni culturali.
- materiale prodotto durante lo svolgimento delle attività.



LE USCITE PRENOTAZIONE

La prenotazione all'uscita/e si effettua inviando la scheda di adesione (pag.55 presente catalogo), compilata in ogni sua parte, almeno 15 giorni prima della data prestabilita e si intende perfezionata solo all'atto della restituzione della stessa timbrata e firmata da parte di Argonauta.

QUOTA DI PARTECIPAZIONE

Il costo delle uscite è comprensivo di:

- accompagnatori/guide,
- biglietti di ingresso ai siti (*dove previsti*),
- attività didattiche (*dove previste*),
- schede di verifica*,
- organizzazione generale.

*Le dispense introduttive e le schede di verifica sono scaricabili dai docenti direttamente dal sito www.argonautalab.it

L'ingresso in alcuni dei siti di interesse è gratuito per le scolaresche e per gli insegnanti in numero di 1 ogni 10 alunni oppure 1 ogni 15, secondo quanto è stabilito direttamente dall'ente/società gestore del bene; per un numero superiore di insegnanti e/o accompagnatori (es.genitori) è previsto il pagamento del biglietto in loco così come stabilito da ogni singolo sito.

- i costi riportati nella presente offerta potrebbero subire delle variazioni a causa degli aumenti dei biglietti nei siti di interesse.
- **il costo delle uscite è incluso IVA.**
- **i diversamente abili pagano il 50% della quota.**

TRASPORTO

Il Trasporto non è incluso: Argonauta,



appoggiandosi ad accreditate agenzie di viaggi presenti sul territorio, potrà provvedere all'organizzazione del servizio. Il preventivo, se richiesto, sarà comunicato all'atto della scelta dell'itinerario.

PRANZO

Argonauta può supportare l'istituto scolastico nell'organizzazione del pranzo presso strutture selezionate situate lungo l'itinerario prescelto.

ITINERARI SU RICHIESTA

tutte le proposte possono essere rimodulate in base alle richieste di ogni singolo Istituto Scolastico, includendo nuovi itinerari da effettuarsi sia sul territorio provinciale, che regionale ed extraregionale.

ORGANIZZAZIONE

Il programma definitivo verrà comunicato dopo avere effettuato le prenotazioni ai siti di interesse; gli accompagnatori/guide, compatibilmente alla logistica dell'itinerario, saranno presenti per l'intera giornata, partendo con il gruppo direttamente dalla sede scolastica oppure attendendo nei luoghi dell'itinerario scelto. Il numero degli accompagnatori necessari è stabilito in funzione del numero dei partecipanti e dell'itinerario prescelto.

PAGAMENTI E RECESSO

Il pagamento per lo svolgimento delle attività,

laboratori e uscite didattiche, può essere corrisposto nella formula in contanti (il giorno stesso in cui si svolge l'attività) oppure attraverso bonifico bancario. Il recesso della prenotazione da parte dell'istituto scolastico è possibile senza alcuna penalità entro 7 giorni dalla data prescelta, pena il rimborso del 50% dell'intero importo dovuto. Non è previsto il rimborso delle quote versate anticipatamente da parte di Argonauta per le prenotazioni, così come espressamente richiesto da alcuni siti (es. Città della Scienza, Museo Ferroviario di Petrasa, diritto di prenotazione Ercolano, Pompei ecc...). In caso di recesso da parte del gruppo il giorno stesso dello svolgimento delle attività (uscita o laboratorio didattico) non è previsto il rimborso dell'intera quota versata.

RESPONSABILITÀ

ARGONAUTA resta espressamente esonerata da ogni e qualsivoglia responsabilità per inadempimento nel caso in cui, per cause ad essa non imputabili e/o riconducibili a terzi (es. pioggia, manutenzione straordinaria dei siti, scioperi ecc...), non fosse possibile ai partecipanti accedere ai siti prescelti; Argonauta, inoltre, non è responsabile dei disservizi e delle inefficienze dei siti gestiti da altri enti e/o società e di tutto quanto non consenta il suo diretto intervento.



ALTRI POSSIBILI ITINERARI nel Lazio e nella Puglia

LA VITA QUOTIDIANA DELL' ANTICA ROMA

OSTIA ANTICA - FORO OLITORIO - BOCCA DELLA VERITÀ - FORO ROMANO - COLOSSEO (ESTERNO)

COSTI da richiedere

ROMA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

FOSSE ARDEATINE - GHETTO EBRAICO - MUSEO EBRAICO

COSTI da richiedere

ROMA MONUMENTALE

COLOSSEO - FORO ROMANO - FONTANA DI TREVI - PIAZZA DI SPAGNA - PALAZZO CHIGI - PIAZZA NAVONA - PANTHEON

COSTI da richiedere

POESIA E ARCHITETTURA MEDIOEVALI

GIARDINI DI NINFA E CASTELLO DI SERMONETA

COSTI da richiedere

IL LAZIO CHE NON IMMAGINI

MONASTERO DI SANTA SCOLASTICA, ROCCA ABBAZIALE DI SUBIACO E IL SACRO SPECO

COSTI da richiedere

DIMORE IMPERIALI

TIVOLI: VILLA ADRIANA E VILLA D'ESTE

COSTI da richiedere

TESTIMONIANZE DI UN PASSATO NON TROPPO LONTANO

ABBAZIA DI MONTECASSINO - PARCO STORICO DI PIANA DELLE ORME

COSTI da richiedere

DIREZIONE PUGLIA

ZOOSAFARI • TRULLI ALBEROBELLO

COSTI da richiedere

TRA LE NOSTRE PROPOSTE NON HAI TROVATO L'USCITA CHE CERCAVI ?

Contattaci e costruisci insieme a noi il tuo itinerario personalizzato.

Sapremo consigliarti al meglio, affiancandoti e mettendo a tua disposizione gli anni di esperienza nel settore della didattica e dell'organizzazione di visite guidate

SCHEDA ADESIONE

da trasmettere via email all'indirizzo: didattica@argonautalab.it Leggere attentamente informativa contenuta a pag. 52 e pag. 53

ISTITUTO SCOLASTICO		VIA		CODICE FISCALE	
CITTÀ		PROV	CAP	TEL	FAX
PLESSO		TEL		FAX	

ATTIVITÀ SCELTA (compilare la sezione che interessa in ogni sua parte)

LABORATORIO IN AULA (TITOLO)		DA EFFETTUARSI IL GIORNO		CLASSE/I	
N° TOT PARTECIPANTI		DI CUI DIVERSAMENTE ABILI N°		GRATUITÀ N°	
DOCENTE REFERENTE		CELL		E-MAIL	
QUOTA PROCAPITE		TOTALE € (NUMERO EFFETTIVO DEI PAGANTI)			LIM SI ☐ NO ☐
USCITA DIDATTICA: PROPOSTA PAG		ITINERARIO			
DA EFFETTUARSI IL GIORNO		NUMERO CLASSI		N° TOT PARTECIPANTI (SOLO ALUNNI)	
DI CUI DIVERSAMENTE ABILI N°		DOCENTI N°			
DOCENTE REFERENTE		CELL		E-MAIL	
DOCENTE ACCOMPAGNATRICE		CELL		E-MAIL	
QUOTA PROCAPITE		TOTALE € (NUMERO EFFETTIVO DEI PAGANTI)			
PRANZO SI ☐ NO ☐		QUOTA PRANZO PRO CAPITE		TOTALE PER IL PRANZO €	
TRASPORTO SI ☐ NO ☐		QUOTA PER IL TRASPORTO		EVENTUALI SEGNALAZIONI - (INTOLLERANZE ALIMENTARI, ALTRO)	

A CURA DELLA SEGRETERIA

MODALITÀ DI PAGAMENTO: CONTANTI ☐ BONIFICO ☐ CIG _____ COD. UNIVOCO _____

Condizioni generali. La proposta formulata nel presente contratto si considererà perfezionata solo all'atto dell'accettazione da parte di Argonauta che invierà la presente controfirmata per accettazione all'Istituto Scolastico entro 3 giorni dalla data di sottoscrizione. L'Istituto Scolastico potrà recedere dal presente contratto dandone preavviso entro 7 giorni prima dell'attività stabilita pena il pagamento di una penale del 50% dell'importo totale. Argonauta potrà recedere dal presente contratto dandone comunicazione via email all'Istituto Scolastico almeno sette giorni prima della data stabilita. Argonauta resta espressamente esonerata da ogni e qualsivoglia responsabilità per inadempimento, nel caso in cui, per cause ad essa non imputabili, non fosse possibile per la scuola accedere ai siti previsti. La disdetta il giorno stesso dell'attività, prevede il pagamento dell'intero importo previsto.

Firma docente referente _____ Timbro e firma dirigente scolastico _____

Autorizzazione al trattamento dei dati

Autorizzo il trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo 30 giugno 2003, n. 196 "Codice in materia di protezione dei dati personali"

FIRMA

IDEATO E PRODOTTO DA

Argonauta didattica e servizi per la cultura

IMMAGINE GRAFICA E IMPAGINAZIONE

www.motive.ink

STAMPA

Grafiche Letizia

FOTO

Marianna Cascio

Alfio Giannotti

Carlo Falanga

Cristian Adami

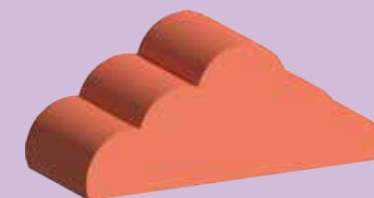
Annarita Gargano

Federico D'Angelo

DIREZIONE TECNICA

Il Tuffatore Viaggi s.r.l.

Piva 03722040650



www.argonautalab.it



ARGONAUTA

DIDATTICA E SERVIZI PER LA CULTURA

via Venezia, n. 10
84092 Bellizzi (SA)
tel /fax +39 0828 350387
mobile +39 339 5099983
info@argonautalab.it
www.argonautalab.it

 Argonauta - didattica e servizi per la cultura

