

Istituto Comprensivo Tortoreto

Da: Gite Scolastiche Alcatraz [gitescolastiche@alcatraz.it]
Inviato: domenica 15 novembre 2015 11:20
A: Gite Scolastiche Alcatraz
Oggetto: Proposta campi scuola ad Alcatraz - Gubbio (PG)
Allegati: Proposta campi scuola ad Alcatraz.pdf

Gentile Preside,

le inviamo in allegato il progetto di campi scuola da svolgere ad Alcatraz, struttura fondata da Jacopo Fo a Gubbio, attrezzata per i soggiorni scolastici con laboratori, palestra, ristorante biologico.

Alcatraz è unica per l'estensione della sua superficie dove svolgere tutte le attività in totale sicurezza tra boschi e colline.

Proponiamo un'ampia scelta di temi e attività dall'ambito naturalistico a quello storico artistico, descritti in dettaglio nell'allegato.

Sperando che la proposta sia di suo gradimento, Le inviamo i nostri distinti saluti.

Barbara Vitali Rosati 3356265209

Manuela Spacca [3479163094](tel:3479163094)

gitescolastiche@alcatraz.it

ALCATRAZ



L'associazione culturale "Libera Università di Alcatraz" è in Umbria nel comune di Gubbio (Pg) è stata fondata nel 1981 da Jacopo Fo; da circa venti anni propone alle scuole le proprie strutture per gite scolastiche e campi didattici nei quali affrontare le tematiche legate all'ambiente. Alcatraz è una vallata tra le colline, tra le quali

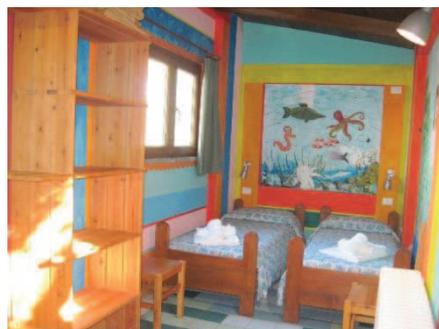
scorre un torrente, circondato da prati, boschi e oliveti per una superficie totale di ca. 440 ettari nella quale è possibile muoversi in totale sicurezza e libertà. Si può considerare questo luogo come una grande aula all'aria aperta dove affrontare in maniera empirica, oltre che teorica, le attività proposte.

Alcatraz, quindi, non è un semplice agriturismo, ma un villaggio ecologico e un centro culturale; le strutture e tutti gli impianti sono stati realizzati in modo da risparmiare energia e sfruttare le fonti rinnovabili e per questo è diventata un centro dimostrativo delle ecotecnologie.

Per controbilanciare le emissioni di Co2 che una gita a Alcatraz produce vengono piantati una quantità di alberi sufficiente a riassorbire l'anidride carbonica liberata dai mezzi di trasporto. Fino ad ora sono stati piantati 370mila metri quadrati di nuovi boschi.

La struttura ricettiva dispone di 65 posti letto distribuiti tra la struttura centrale, casette di pietra e bungalows disposti sul fianco della collina. Il ristorante, utilizza solo materie da agricoltura biologica, oltre ad offrire una cucina mediterranea, può servire per dimostrare ai ragazzi che ciò che piace loro può essere migliore se cucinato con ingredienti di alta qualità. Ad esempio sarà possibile mangiare hamburger e patatine fritte in olio extravergine di oliva biologico, con salsa di ketchup biodinamica e maionese biologica

Nella struttura è possibile usufruire di aule didattiche e laboratori, una palestra, un campo per la pallavolo e il calcetto, di due piscine, di cui una calda, sempre utilizzabile.



TEMI PROPOSTI

LE ENERGIE: definizione di Energia nella storia delle civiltà e nelle scienze; le sette forme dell'energia; le fonti energetiche primarie e secondarie; le energie non rinnovabili e rinnovabili (scelte consapevoli per il futuro); i consumi energetici in Europa e nel mondo (sprechi e pratiche virtuose); energia e guerre; sostenibilità e impatto ambientale nei trasporti, in agricoltura e nei più comuni gesti di tutti i giorni; l'energia dai rifiuti.

Conoscere le varie fonti di energia, discriminare gli usi più corretti, approfondire gli eventuali effetti collaterali sulla salute dell'uomo e dell'ambiente, imparare a ridurre gli sprechi, significa diventare dei cittadini più consapevoli. Adulti di domani che al momento opportuno sapranno compiere, con coscienza, scelte che potranno contribuire a mantenere l'ambiente più pulito e a favorire una più equa e lungimirante distribuzione delle risorse a disposizione.

LA NATURA: siamo connessi alla Natura da legami di vitale complementarità. La terra sostiene, l'acqua disseta e lava, i vegetali nutrono, mettono a disposizione materie prime. Gli alberi purificano l'aria, grazie ad un "lavoro" che si protrae da millenni, la rendono respirabile; riciclano e trasformano i prodotti di rifiuto della respirazione umana!

Gli studenti saranno sollecitati ad attivare i cinque sensi e condotti ad affinare le capacità di percezione attraverso esercizi mirati ad acuire l'*attenzione* e a favorire il *rilassamento*.

Sarà importante rilevare l'orientamento del terreno, la sua giacitura, le dimensioni, le specie erbacee, arbustive ed arboree presenti, le risorse di acqua a disposizione, il ciclo dei venti e tutto quanto sarà utile per ambientarsi al meglio con *consapevolezza* e *rispetto*.

Lavoro praticato

- Preparazione del terreno
- Recinzioni verdi
- Piantumazioni
- Consociazioni
- Coltivazioni
- Raccolte

Corrispondenze interiori

- *attivazione risorse*
- *protezione*
- *ambientamento*
- *favorevoli potenzialità*
- *cura delle relazioni*
- *soddisfazione dei bisogni*

Il contatto con le piante, ognuna con la propria fisionomia, il proprio carattere permetteranno percorsi riabilitativi perché le piante non fanno domande, non giudicano, si offrono per essere assistite e in cambio regalano fiori profumati e frutti colorati e gustosi che stimolano l'autostima di chi è disponibile a reciproche relazioni di cura.

Nei diversi periodi dell'anno potremo attingere alle risorse disponibili in natura per varie attività collaterali alla coltivazione del nostro **Orto-Giardino**:

- preparazione di marmellate, conserve, essiccazione di aromatiche per infusi e bevande
- riconoscimento, raccolta ed utilizzo di erbe *spontanee* perché anche nei confronti dei vegetali ci sono pregiudizi: molte cosiddette malerbe sono preziose alleate della salute e significative sentinelle del territorio per chi saprà interpretarle.

I CAMBIAMENTI CLIMATICI: cambio di clima e ambiente; tempi della natura e tempi dell'uomo; un viaggio a ritroso nel tempo, "guardando" al territorio umbro e alle trasformazioni che ha subito durante le ere geologiche che si sono susseguite fino a giungere ai giorni nostri, per conoscere l'impronta delle attività umane in ambito agricolo, nei trasporti, nell'industria, nei consumi, per attivare una riflessione critica ed informata circa l'impatto delle nostre azioni e dei nostri stili di vita sull'ambiente e come tutto ciò possa influire negativamente sui cambiamenti climatici. Fornire ai ragazzi gli elementi utili e necessari per poter formulare con competenza una personale idea ragionata circa i cambiamenti climatici e sapere discernere tra le naturali evoluzioni del tempo e le azioni umane.

L'ALBERO MAESTRO: l'albero sarà l'oggetto principe delle nostre osservazioni. Sarà presentato nella sua veste di elemento fondamentale del paesaggio naturale per gli innumerevoli compiti che svolge nell'ecosistema.

"Quello che ascolto dimentico, quello che vedo ricordo, quello che faccio imparo". Perciò i bambini ascoltano fiabe, leggende, miti, proprietà e curiosità che riguardano i nostri amici verdi e poi possono toccare, annusare e in diverse occasioni utilizzare insolite risorse per comporre oggetti di artigianato creativo.

L'ACQUA: l'acqua come ordine, come opportunità di sviluppo biologico, come volano di progresso storico e di grandi civiltà, come elemento purificatorio nelle pratiche religiose, come protagonista imprescindibile delle più diverse cosmogonie e come forza che contribuisce a disegnare e a scolpire le differenti geografie del nostro pianeta. Acqua che percorre i vari ambienti e li connette; unico elemento che cambia e si materializza in diversi stati d'essere e in vari modi trasporta, eleva, nutre, stilla, si raccoglie, si utilizza come fonte energetica.

LA FATTORIA DIDATTICA IL CANTO DELL'ASINO: si tratta di una particolarissima iniziativa, al centro della quale si trova l'asino. Il parco di circa 11 ettari è recintato e al suo interno si trovano l'aula didattica con servizio per i disabili, il maneggio e le stalle, i sentieri poderali che portano all'uliveto e a prati adibiti a pascolo. L'asino, animale un tempo impiegato nei lavori agricoli e per il trasporto, qui viene allevato per essere inserito nei percorsi di onodidattica e pet therapy. L'asino si offre ai bambini un'opportunità di divertimento, di curiosità, di coinvolgimento, di gioco, di stupore, di attenzione, fa sì che la partecipazione renda il gruppo attore attivo del processo formativo; l'intento è quello di rafforzare il senso di condivisione, eguaglianza, diversità, affezione. Le attività educative promosse con l'asino sono tante: educazione emozionale, cognitiva, sensoriale, motoria, all'autostima, alla comunicazione. La lentezza, la pazienza, la discrezione dell'asino, permette, durante le attività, un ritmo rilassato e tranquillo, immersi in un ambiente silenzioso e circondati dalla natura. Accanto allo "stare con l'asino" è possibile organizzare anche i laboratori dalla lana al feltro, sinergia dell'orto, la musica in natura.

MANGIANDO... S'IMPARA: presentare e avviare al riconoscimento delle essenze vegetali che crescono spontaneamente nel territorio e che possono rappresentare una risorsa alimentare di alto valore nutritivo per i principi attivi, le vitamine, i sali minerali in esse contenute.

L'alimentazione con i prodotti industriali. L'importanza di saper leggere le etichette per riconoscere additivi, coloranti, conservanti, acidificanti, grassi idrogenati.

Laboratori:

- preparazione, a seconda della stagione, di ghiaccioli, budini, gelati, utilizzando prodotti naturali e confronto del gusto, colore, aspetto con gli stessi prodotti preparati industrialmente.
- panificazione dal seme al pane la farina integrale, semi-integrale, raffinata, l'impasto e l'azione del lievito, fabbricazione di pani di varie forme.
- La cucina a km zero: raccolta di erbe spontanee e prodotti dell'orto, per preparare insieme cibi tradizionali.

IL CANTO CORALE: il canto come fonte creativa e di benessere. Il coro come legame sociale e condivisione. Il canto racchiude in sé una molteplicità di espressioni artistiche: parola, musica, movimento. Proprio la parola, il canto e il movimento, non avendo la necessità di dipendere da oggetti esterni, sono, non a caso, le prime forme espressive che l'uomo mette istintivamente in atto per manifestarsi e comunicare. Nel cantare in coro si affianca il fattore sociale, il canto diviene accoglienza, strumento di aggregazione, di rafforzamento dei legami sociali. La sincronizzazione del respiro e della parola cantata unisce, stimola la sintonia emotiva, riduce lo stress e potenzia la consapevolezza di sé con gli altri. Sotto il profilo squisitamente culturale dà la possibilità di venire a contatto con i vari stili musicali e epoche storiche.

IL TEATRO: il laboratorio teatrale è il luogo dove il bambino come l'adulto, incontra se stesso e gli altri in un mondo nuovo, più autentico e più libero, consapevoli che dietro l'improvvisazione di un gioco espressivo, si possono manifestare parti di noi, come sentimenti ed emozioni che potrebbero altrimenti rimanere bloccati. Questi laboratori teatrali intendono offrire ai bambini un'occasione per relazionarsi con gli altri e dare sfogo alla libera creatività. Il teatro è visto come uno strumento in grado di stimolare e allargare i meccanismi creativi e comunicativi del bambino. In questo modo, utilizzando lo strumento della scrittura creativa sarà possibile elaborare un vero e proprio testo teatrale completamente realizzato dai ragazzi.

I GIOCHI DI FIDUCIA E DI RELAZIONE: si tratta di uno stile di gioco basato sull'accettazione, sulla conoscenza reciproca e sull'affiatamento in cui ciascuno può trovare un senso comunitario e un migliore equilibrio con il gruppo e il gruppo può trovare sempre nuovi obiettivi comuni da raggiungere creando un clima di fiducia e rispetto reciproco nel quale può crescere l'autostima di ognuno. Lo stile del gioco determina la differenza tra giochi di relazione e non. All'interno di un gioco di relazione ogni partecipante dà inizialmente nella misura in cui è capace e viene

stimolato dal gruppo a dare di più nel momento in cui si ampliano gli obiettivi comuni del gruppo stesso. La sfida, in ogni caso, non è mai con gli altri, ma con se stessi, perché l'obiettivo finale è lo stare bene all'interno del gruppo e il condividere con gli altri lo stare bene del gruppo stesso. Ecco perché alla fin fine la cosa più importante diventa il fatto stesso del giocare e non il risultato finale del gioco.

DISEGNO, GRAFICA, FUMETTO E WEB DESIGN

Fumetto: introduzione alla tecnica grafica. La storia dell'evoluzione di questa forma d'arte così antica eppure contemporanea. Verranno messe a confronto le striscie di Mafalda e dei Peanuts con il fumetto vero e proprio, le storie di Tex Willer e Hugo Pratt ovvero il fumetto seriale e il fumetto d'autore. Nella parte pratica e tecnica verrà affrontato lo sviluppo di uno storyboard, l'importanza dell'inquadratura e del lettering e dell'utilizzo di tutti gli strumenti di disegno.

Il disegno e la pittura: trovare lo strumento adatto per ognuno nella pittura e nel disegno è fondamentale per realizzare al meglio le idee creative. Dall'acrilico alla cera, dal pennarello alla china, dalle matite alla tempera fino ad arrivare alla pittura ad acquarello o a olio, considerandone le caratteristiche e le particolarità per utilizzarle al meglio.

Che differenza c'è tra disegno e grafica?

Come nasce un logo, come si sviluppa in diverse versioni pur mantenendo la stessa idea di base, la sua presentazione al committente e le sue applicazioni.

Web design: da Photoshop a una pagina web, non basta l'elaborazione di un'immagine per catturare l'attenzione del pubblico del web dove l'offerta è molto ampia e il tempo che si dedica a una pagina è in media meno di tre secondi. L'obiettivo è capire i meccanismi della comunicazione grafica del Web e scoprirne le peculiarità.

COME TI PLASMO UN VIDEOGIOCO: illustrazione delle tecniche per la realizzazione di un videogioco.

I personaggi necessari verranno creati con la plastilina e fotografati, i fondali verranno disegnati e acquisiti e i suoni del gioco verranno suonati e registrati con oggetti di uso comune e/o strumentazione elettronica di semplice utilizzo.

Si terminerà con la pubblicazione on-line di un sito in cui sarà poi possibile sfidarsi da casa nel gioco realizzato.

Gli incontri proposti in questo progetto sono ideati, in modo da sviluppare abilità manuali già presenti o potenziali nel gruppo. Tramite l'avvincente stimolo della realizzazione di un videogioco emergono abilità scultoree, pittoriche, musicali o fotografiche.

ORIENTEERING: conoscenza della cartografia dell'Istituto Geografico Militare (IGM), della cartografia derivata dalle moderne aereofotogrammetrie e dalle riprese dai satelliti (dalle quali deriva anche la popolare App Earth), riconoscimento della morfologia del suolo dalla cartografia. Gli strumenti per orientarsi; la bussola, come è fatta e come funziona. Esplorazione del territorio con la carta geografica e escursioni nel bosco per il raggiungimento dell'obiettivo.

IL TEMPO E LO SPAZIO NELL'ANTICHITÀ: come si fa a trovare il nord geografico esatto senza avere la bussola? Come si calcola l'ora precisa senza avere un orologio digitale o meccanico? Che ha a che vedere il tempo con lo spazio? L'attività prevede, tra l'altro, la progettazione e la costruzione di un orologio solare regolabile, il calcolo dell'ora notturna tramite l'osservazione delle stelle e lo studio del calendario antico.

IL LATINO ATTRAVERSO I DOCUMENTI ORIGINALI: nessun'opera dei classici è un documento originale, non abbiamo l'originale delle orazioni di Cicerone, dei versi dell'Eneide di Virgilio o delle poesie di Catullo, gli unici originali di cui disponiamo sono le scritte che troviamo incise e dipinte sulla pietra e che spesso ancora costellano le nostre città. Incastonate in un muro o incastrate in un pavimento, quelle scritte furono realizzate direttamente dalle mani dei nostri antenati e sono giunte fino a noi senza nessuna mediazione. Sarà con documenti di questo tipo che ci accosteremo al latino. L'attività prevede un'uscita in cui i ragazzi mettono in pratica quanto appreso attraverso una sorta di caccia al tesoro sulle tracce di iscrizioni e, più in generale, "segni" storico-archeologici. Per seguire l'attività NON è necessario che i ragazzi abbiano già avuto un'introduzione alla lingua latina.

DIPINGIAMO I GEROGLIFICI EGIZI: vere e proprie rappresentazioni immaginifiche del pensiero, che venissero incisi su un obelisco o sulle colonne di un tempio, che fossero dipinti sulle pareti di una tomba o su un rotolo di papiro, l'importante è che i segni di uno dei sistemi più antichi di scrittura fossero innanzitutto belli a vedersi. L'attività prevede da un lato l'apprendimento dei rudimenti per poter leggere semplici documenti in egiziano antico, dall'altro un laboratorio artistico per produrre i geroglifici stessi.

Per lo svolgimento di alcune attività si propone di utilizzare **La caccia al tesoro**. È uno strumento didattico eccezionale che permette ai ragazzi di mettere in pratica quanto appreso alleviando la pesantezza a volte insita nello studio, sollecitando in essi la curiosità tramite l'osservazione sia del contesto sia dei particolari, il senso dell'orientamento nello spazio e nel tempo, l'utilità e il divertimento dato dalla collaborazione, lo stimolo a migliorarsi che viene dal gioco e dalla competizione. Se la caccia al tesoro è ambientata intorno a certi monumenti, anche naturali ovviamente, la cornice stessa, il quadro in cui si gioca, assume un valore quasi inestimabile.

ESCURSIONI: A completamento del percorso scelto o in maniera autonoma è possibile progettare escursioni, anche guidate, ad Assisi, Perugia, Gubbio, mete raggiungibili in pochi minuti, visitare i tanti castelli medievali dei quali sono punteggiate le colline o altre mete turistiche come "La Scarzuola" o le Grotte di Frasassi.
Per queste escursioni sono previste tariffe a parte comprese di trasporto.

I temi che proponiamo possono essere sviluppati nell'arco di una giornata o approfonditi in più giorni (da 2 a 5), così come è possibile scegliere di giustapporre argomenti diversi per formulare un programma personalizzato sulla base delle proprie esigenze didattiche.

I percorsi sono stati pensati per essere trattati anche in modo diacronico, cioè nel loro cambiamento dal mondo antico ad oggi.

Per questo Alcatraz mette a disposizione diverse figure professionali che sono in grado di produrre un programma articolato: ecologisti, musicisti, informatici, attori, registi, storici dell'arte, archeologi, architetti, cuochi, nutrizionisti.

Le attività si svolgeranno in 6 ore giornaliere, in moduli di 3 ore la mattina e il pomeriggio.



TARIFFE PER LE ATTIVITÀ

€ 13,00 al giorno a ragazzo

TARIFFE PER IL SOGGIORNO AD ALCATRAZ

Gruppi superiori a 30 unità

Tariffa giornaliera con pernottamento:

Ragazzi fino a 16 anni	€45
Ragazzi dai 16 ai 19 anni	€50

Gruppi inferiori a 30 unità

Tariffa giornaliera con pernottamento:

Ragazzi fino a 16 anni	€47
Ragazzi dai 16 ai 19 anni	€52

1 Gratuità ogni 25 persone

- I prezzi comprendono la pensione completa per i ragazzi con sistemazione in camere a 3-4 letti
- Tutte le camere sono riscaldate e provviste di bagno, vasca o doccia e acqua calda.
- I prezzi sono comprensivi di I.V.A.
- Le bevande sono escluse
- I servizi non elencati non sono inclusi

Questi prezzi non sono validi nei periodi di alta stagione, che in caso vanno contrattati direttamente.

È indispensabile una caparra del 30% all'atto della prenotazione.

Possibilità di PRANZO AL SACCO che sostituisce quello di pensione completa.

Esempio di soggiorno 3 giorni e 2 notti (gruppo inferiore a 30 unità, ragazzi sotto i 16 anni).

Totale €120,00 a ragazzo viaggio escluso.

1° giorno	2° giorno	3° giorno
Ore 14,00 - 15,00 arrivo e sistemazione. Ore 16,30 prime 3 ore di attività. Ore 20,00 cena a buffet.	Ore 9,00 colazione a buffet. Ore 9,30 passeggiata nel bosco. Ore 11,00 attività fino alle 12,30. Ore 13,00 pranzo a buffet. Ore 16,00 attività fino alle 19,00 Ore 20,00 cena a buffet.	Ore 9,00 colazione a buffet. Ore 9,30 attività fino alle 12,30. Ore 13,00 pranzo a buffet. Partenza.

Per informazioni, un programma dettagliato e personalizzato, scrivere a gitescolastiche@alcatraz.it o chiamare Barbara 3356265209, Manuela 3479163094.