

Bando pubblico

Corso di formazione alle tecniche e ai software per azioni ludiche nei musei locali

corso gratuito di formazione per docenti, operatori ed esperti museali e culturali

progetto **“Archeologia svelata: ricerca, creatività, partecipazione”**
finanziato Regione Campania L.R. 12/2005, bando 2021

scadenza presentazione candidature: sabato 9 ottobre 2021, ore 12

pubblicazione ammessi: **sabato 9 ottobre 2021, ore 23**

gratuito

numero partecipanti: **12**

Priorità assoluta nell'ammissione dei partecipanti è prevista per:

- a) docenti delle scuole partecipanti al percorso PCTO associato al progetto;
- b) operatori ed esperti museali e culturali che hanno documentate esperienze di collaborazione coi musei membri del Sistema Museale “Terra di Lavoro”.

La partecipazione in presenza alle lezioni dell'11/10, 18/10, 25/10 è prioritaria per i docenti tutor delle scuole partecipanti al percorso PCTO associato al progetto.

La partecipazione in presenza è sempre prevista per le visite ai musei e alle conferenze di approfondimento.

Descrizione

Il corso è destinato a docenti di scuole secondarie di secondo grado (il corso sarà inserito sulla piattaforma SOFIA: il codice sarà inviato successivamente alla approvazione della candidatura), studenti in Alternanza Scuola Lavoro, operatori ed esperti del settore museale, operatori della cultura.

Punta a fornire le competenze indispensabili per orientare le attività delle scuole e dei musei verso azioni più moderne di educazione al patrimonio culturale, basate su maggiore interattività, partecipazione e coinvolgimento dei giovani partecipanti, soprattutto costruendo prodotti ludici digitali interattivi. Si vuole:

- a) educare a vivere il museo come strategia di formazione permanente (bambini – adulti);
- b) formare i docenti a collaborare attivamente coi musei per ideare e realizzare azioni di educazione al patrimonio e marketing territoriale mediante prodotti ludici digitali avanzati;
- c) formare i docenti a selezionare la “domanda” museale fornendo ai decisori delle visite (dirigenti scolastici, docenti, responsabili di associazioni) gli strumenti per scelte consapevoli di turismo scolastico.

Obiettivi

- Instaurare un dialogo tra mondo della scuola e musei locali, non basato sulla mera visita guidata realizzata una volta l'anno;

- offrire ai docenti una occasione formativa per iniziare a costruire competenze e conoscenze non solo teoriche ma sul campo nel settore dell'educazione al patrimonio culturale (archeologico, storico, artistico, naturalistico, scientifico, antropologico, etc.);
- - acquisire strumenti e tecniche base della narrazione digitale del patrimonio culturale, con metodologia ludica e interattiva, conoscerne i processi per gestire lo sviluppo di prodotti ludici digitali in autonomia.

Mappatura delle competenze

Al termine del corso i partecipanti conosceranno e avranno competenze di base su: aspetti di base del software di programmazione digitale in 3D di azioni ludiche, delle strategie di ideazione, sviluppo e implementazione di azioni educative in campo culturale e specie in quello museale; delle tecniche di promozione culturale, gamification e processi innovativi nei percorsi educativi museali utili a gestire i processi per lo sviluppo di piccoli prodotti ludici digitali in autonomia; saranno in grado di organizzare e gestire una azione laboratoriale ed educativa nel campo del patrimonio culturale, guidando il processo di apprendimento degli studenti in modo efficace ed interattivo; avranno migliorato le competenze di programmazione didattica in un approccio multidisciplinare.

prodotto finale: piccolo software ludico a contenuto archeologico, da ideare e realizzare nel "proprio" museo, destinato ai più piccoli (8-13 anni) da rendere disponibili on-line.

25 ore complessive

Per la partecipazione in presenza è richiesta certificazione COVID 19 (per i partecipanti che ne fossero sprovvisti è ammessa la partecipazione in remoto).

25 ore complessive

Calendario formazione

- **Mercoledì 6 ottobre, ore 18** (1 ora)

Caserta, Museo "Michelangelo"

Capua romana

dott. Mario Pagano soprintendente ABAP CE-BN

- **Lunedì 11 ottobre 2021**, dalle 15 alle 19.30 [formazione d'aula e laboratoriale]

Caserta, Museo Michelangelo

- **Lunedì 18 ottobre 2021**, dalle 15.00 alle 19.30 [formazione d'aula e laboratoriale]

Caserta, Museo Michelangelo

- **mercoledì 20 ottobre, ore 18** (1 ora)

Piedimonte Matese, Museo Civico "R. Marrocco"

Città sannitiche confuse / riconosciute

avv. Domenico Caiazza archeologo

- **Lunedì 25 ottobre 2021**, dalle 15.00 alle 19.00 [formazione d'aula e laboratoriale]

Caserta, Museo Michelangelo

- **sabato 23 ottobre, ore 18** (1 ora)

San Nicola la Strada, Museo Civiltà Contadina

L'Appia e l'antica chiesa di San Nicola

prof. Pietro Di Lorenzo Museo Michelangelo

- **venerdì 5 novembre, ore 17** (1 ora)

Maddaloni, Museo Civico

Mercati e nundinae nella Regio I

prof. Marco Maiuro Univ. degli Studi di Roma Sapienza
prof. Carlo Rescigno Univ. Studi Campania Vanvitelli
- **sabato 13 novembre, ore 18** (1 ora)
San Pietro Infine, Parco della Memoria Storica
La geofisica applicata: l'esperienza a San Pietro
prof. Antonio Emolo Univ. degli Studi di Napoli Federico II

struttura oraria del corso

- 13 ore di formazione d'aula e laboratorio in presenza di cui
- 1 ora di introduzione storica sull'Evo Antico in Campania, [prof. Antonio Rea, già docente di storia scuole secondarie secondo grado]
- 4 incontri di 3 ore per informatica e design digitale
- 3 ore di sportello di tutoraggio e assistenza on-line
- 2 ore complessive di visite ai musei e alla mostra di "Archeologia svelata" (nel giorno della conferenza nel museo "gemellato")
- 5 ore: partecipazione conferenza di approfondimento sull'archeologia nei musei del territorio
- 7 ore sviluppo e implementazione e realizzazione attività ludica digitale con il gruppo classe associato

docente: dott. Paolo Di Capua (archeologo medievale, esperto in innovazione tecnologica sviluppo software per siti e dispositivi mobili, disegnatore e modellatore 3D e per videogiochi)

Esperti (7 ore complessive di lezione)

- prof. Antonio Rea (già docente MIUR storia, formatore e storico locale)
- curatori scientifici dei musei (dott.ssa Rosaria Rienzo, prof. Pietro Di Lorenzo, dott. Giuliana Verrillo)
- dott. Mario Pagano soprintendente ABAP CE-BN
- avv. Domenico Caiazza archeologo
- prof. Marco Maiuro Univ. degli Studi di Roma Sapienza
- prof. Carlo Rescigno Univ. Studi Campania Vanvitelli
- prof. Antonio Emolo Univ. degli Studi di Napoli Federico II

Il corso include attività didattiche (laboratori e lezioni frontali), tutoraggio ai lavori di gruppo, materiale didattico, visite guidate ai musei. Non include il rimborso per pause caffè, trasporto.



Al Sistema Museale di Terra di Lavoro
c/o Comune di Caserta
Largo San Sebastiano, 81100 Caserta
sistemamusealecaserta@gmail.com

DOMANDA DI CANDIDATURA AL CORSO

Corso di formazione alle tecniche e ai software per azioni ludiche nei musei locali
corso gratuito di formazione per docenti, operatori ed esperti museali e culturali

progetto **“Archeologia svelata: ricerca, creatività, partecipazione”**
finanziato Regione Campania L.R. 12/2005, bando 2021

scadenza presentazione candidature: sabato 9 ottobre 2021, ore 12

cognome _____

nome _____

città residenza _____

recapito telefonico _____

e-mail _____

(indicare la qualifica di interesse tra quelle indicate e specificare il museo / Ente / associazione)
- guida, responsabile del servizio educativo, curatore scientifico, conservatore, direttore di

museo _____

- operatore di associazione culturale, cooperativa, ente di volontariato con documentata attività
culturale _____

- docente di _____ a tempo determinato indeterminato

sede attuale di servizio _____

Museo membro del Sistema Museale Terra di Lavoro cui si preferisce essere associati per lo sviluppo del prodotto finale (indicare valore di priorità da 1 a 6):

Museo Arte Contemporanea Caserta Parco Memoria Storica San Pietro Infine

Museo Civico Raffaele Marrocco Piedimonte Matese Museo Civico Maddaloni

Museo Civiltà Contadina San Nicola la Strada Museo Michelangelo Caserta

Dichiaro di aver preso visione dei dettagli del corso come da avviso pubblicato che accetto in ogni aspetto.

Mi impegno a collaborare col gruppo-classe associato al museo gemellato per lo sviluppo del prodotto finale.

Dichiaro di possedere certificazione COVID 19 necessaria per l'ammissione in presenza

Ho la disponibilità di un computer portatile personale per lo sviluppo del videogioco con le seguenti caratteristiche preferenziali: Sistema Operativo recente (almeno successivo al 2018), processore 2.0 GHz, RAM 8 GB (ma gira anche con 4 GB).

Sono consapevole che, in caso di **rinuncia non preavvisata o successiva al 10 ottobre 2021 ore 12**, sarò escluso da ogni altra attività formativa o culturale promossa dal Sistema Museale Terra di Lavoro.

Allego curriculum vitae.

Distinti saluti,

luogo, data

firma