

ALLEGATO 1 A : ANAGRAFICA e SCHEDA DI PROGETTO

Modulo di presentazione del progetto e budget

25/11/2015

MIUR Dipartimento per il sistema educativo di istruzione e formazione
Al Direttore Generale per gli ordinamenti scolastici e la valutazione
del sistema nazionale di istruzione
Direttore Generale Dott.ssa Carmela Palumbo
Viale Trastevere, 76/A
00153-Roma
e-mail: legge104.articolo5@istruzione.it

Prot. n. 1444/07

ANAGRAFICA e SCHEDA DI PROGETTO

la sottoscritta Masillo Palmira

nata a Napoli

il 26/03/1961 residente a Napoli

vico Acitillo n. 106

in qualità di rappresentante legale con poteri di sottoscrizione degli atti di gara, consapevole delle sanzioni penali, nel caso di dichiarazioni non veritiere, di formazione o uso di atti falsi, richiamate dal D.P.R. 445 del 28 dicembre 2000

dichiara

(Dati identificativi dell'istituzione concorrente)

Denominazione: I.C. San Rocco di Marano

Via: Castelbelvedere 3

Comune: Marano

Provincia: Napoli CAP 80016 Tel: 0815761932 Fax: 0815764137

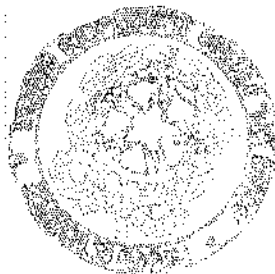
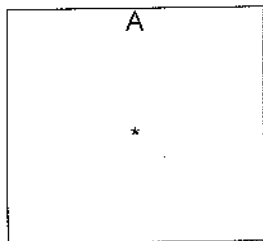
Indirizzo di posta elettronica: naic8gh00t@istruzione.it

Nome e Cognome del rappresentante legale: Palmira Masillo

Nome e Cognome del Referente del Progetto: Scaldaferrì Romilda

Recapito del Referente del Progetto: 3391306650

di concorrere per la tipologia (A)



Marano di Napoli, 25 novembre 2015

Si allega fotocopia documento di identità in corso di validità

Il Rappresentante legale
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa PALMIRA MASILLO

Allegato B: SCHEDA DESCRITTIVA TIPOLOGIA

TIPOLOGIA A

Organizzazione di mostre per la conoscenza di aspetti delle collezioni permanenti, degli insediamenti o dei monumenti che privilegi, ove possibile, gli aspetti meno noti dei beni e la loro relazione con il territorio

TITOLO DELLA MOSTRA, MUSEO, SITO, ISTITUZIONE (Dati identificati)

Sulle tracce della memoria e del futuro: Castelli, Fortificazioni e Masserie a Marano di Napoli.

Esperienze e viaggi virtuali di una scuola nel territorio.

DESCRIZIONE PROPOSTA PROGETTUALE:

L'Istituto Comprensivo San Rocco opera nella periferia di Marano di Napoli ove si erge ciò che oggi rimane del Castello di Belvedere o Monteleone, opera svevo-federiciana edificata tra il 1227 e il 1230 per volere di Federico II di Svevia. Il Castello versa in uno stato di profondo abbandono e, pur gravemente danneggiato, è ancora leggibile il suo impianto architettonico e, parzialmente, alcuni elementi decorativi e lacerti scultorei.

Insieme al coevo Castello Scilla era parte di un sistema integrato di strutture difensive che andrebbero anch'esse studiate e ricomprese nella rete delle loro relazioni, insieme alle stratificazioni edilizie delle epoche precedenti (romane) e successive (angioine).

La scuola si propone di avviare con gli alunni dell'IC San Rocco uno studio organico del complesso monumentale, delle sue stratificazioni edilizie e delle molteplici funzioni e destinazioni d'uso, anche abitative, che nel corso dei secoli l'hanno visto trasformarsi in una masseria con funzioni legate alle attività agricole del territorio.

Lo studio degli alunni ha come obiettivo l'allestimento di una mostra storico artistica, di forte valenza didattica rivolta dagli studenti agli studenti, ai genitori, ai cittadini e nella quale confrontare con rigore scientifico il Castello di Belvedere Monteleone con gli altri Castelli svevo-federiciani certamente più conosciuti, valorizzati e integrati nei circuiti culturali italiani e, nel contempo, attraverso la lettura delle trasformazioni del castello in masseria, si propone di studiare gli aspetti della storia sociale, della cultura materiale, in particolare modo quella rurale e contadina e di ritrovare, come in un palinsesto, i nessi di carattere storico, antropico, sociale e culturale, gli aspetti dell'organizzazione del lavoro contadino dei quali è intessuto un territorio che rischia progressivamente di smarrire la consapevolezza e il significato della propria storia, anche in seguito ad un forte fenomeno di disordinata crescita urbanistica.

Gli obiettivi della mostra sono:

- I beni culturali come strumento per l'attuazione dei diritti costituzionali di cittadinanza e sovranità popolare (art.9 della Costituzione italiana);
- Riconoscimento del valore identitario dei Beni Culturali per le comunità locali;
- Comprensione dell'unità e complessità del territorio, delle sue stratificazioni storiche, e del suo paesaggio risultato delle interazioni tra natura e cultura;
- Immagini, forme, colori, oggetti: i codici di un'altra lingua;
- La storia del lavoro come strumento di conoscenza della storia locale e nazionale;
- Il valore del paesaggio come luogo significativo della vita di una comunità.

La mostra intende coinvolgere alunni e insegnanti anche nella costruzione di una nuova metodologia di fruizione: L'intento è offrire un'esperienza espositiva "multisensoriale" a tutti i

livelli che, attraverso l'integrazione dei sistemi classici di fruizione con le frontiere della nuova tecnologia, sia in grado di offrire una conoscenza approfondita e multidisciplinare degli argomenti e, al contempo, sia in grado di coinvolgere ed interessare tutti, adulti e bambini. Sostanzialmente l'obiettivo è da un lato portare "fisicamente" (cercando di soddisfare tutti i sensi) i monumenti, le eccezioni architettoniche, i percorsi naturali e paesistici all'interno del percorso espositivo e, dall'altro, trasformare l'intero territorio coinvolto in un grande museo a cielo aperto.

Tutto ciò è possibile grazie alla **realtà aumentata** (augmented reality, abbreviato **AR**) e alla **realtà virtuale** (virtual reality, abbreviato **VR**)

Quando un visitatore entra nella mostra, l'AR può diventare il mezzo per esporre opere e oggetti, ma anche semplici pannelli fotografici, nel proprio contesto storico-geografico, fornire importanti dettagli non fruibili a primo acchito, permettere all'utente di visualizzare opere e oggetti correlati, creando dei veri e propri percorsi emozionali e infine, arricchire la fruizione attraverso oggetti multimediali (audio, video ed oggetti 3D).

La mostra diventa un vero e proprio spazio in scala 1:1 e gli oggetti assumono una forma ben definita grazie alla loro contestualizzazione.

In questo caso l'utente non è immerso in un ambiente realizzato al computer (VR), ma sono le informazioni ad uscire dal mondo virtuale e ad invadere la realtà attraverso dispositivi che consentono di aggiungere layers informativi al mondo fisico.

Si pensi anche all'uso di guanti speciali che, abbinati ai software di realtà aumentata, permettono di "toccare la storia", o si pensi alla possibilità di avere messaggi che appaiono davanti agli occhi, dando informazioni, scritte o vocali, video o 3D, sugli oggetti esposti.

L'altra applicazione in cui si intende utilizzare l'AR è quella associata ai dispositivi mobili (smartphone e tablet) ed alla geolocalizzazione; Il dispositivo inquadra in tempo reale l'ambiente circostante e al "mondo reale" sono sovrapposti i livelli di contenuto, dai dati da Punti di Interesse (POI) geolocalizzati, fino agli elementi 3D, trasformando di fatto il territorio in un enorme **museo diffuso** in cui muoversi ed avendo sempre a portata di mano tutti i contenuti disponibili (sotto forma di audio, video e modelli 3D) associati agli elementi architettonici e paesistici rientranti nel percorso museale.

Infine l'utilizzo della VR per **un'esperienza virtuale totalmente immersiva**, la fedele ricostruzione virtuale storica delle eccellenze architettoniche del territorio e la possibilità di visitarle e di "esserci" completamente immersi.

Tutti gli alunni (182) della scuola secondaria di primo grado saranno coinvolti nei seguenti laboratori didattici a cura degli insegnanti:

- Tra Campi Flegrei e piana giuglianese: terra d'incontri tra i popoli dell'antichità; tracce di oggi nelle attività umane, agricoltura, sistemi delle acque, mappa dei sentieri;
- Sistema delle fortificazioni in terra maranese: dagli Svevi agli Aragonesi;
- Il paesaggio rurale: dal Pagus romano al sistema dei casali;
- La cultura materiale: dal concetto agli oggetti, per una ricostruzione della storia rurale e contadina;
- Monteleone: da Castello a masseria, storia economica e sociale;
- Studio e confronto dei castelli federiciani: una ricostruzione virtuale dell'architettura svevo-federiciano;
- Cartografia, rilievi, disegno tecnico digitale;
- Tra arti maggiori e arti minori: raccolta ed elaborazione di un repertorio iconografico, dipinti, sculture e miniature;
- Oltre la guerra e il potere: la corte e gli svaghi, caccia, musica, abiti, tavola;
- Le voci: predisposizione e realizzazione di interviste, studiosi, anziani, personaggi

La mostra è intesa come nucleo di una futura esposizione permanente, basti pensare che è in programma l'apertura il sabato mattina con visite guidate a cura degli studenti formati durante i laboratori, e la domenica mattina a cura del Comitato genitori IC San Rocco e del Comitato San

Rocco

TEMA DELLA MOSTRA:

La mostra intende sviluppare la conoscenza e la ricostruzione del Castello federiciano di Belvedere e delle sue trasformazioni con tutte le implicazioni sul territorio e la storia locale. Il Castello diventa un "portale" che consente ai fruitori della mostra di intraprendere un viaggio nella memoria dei luoghi.

Il Castello di Belvedere, precedente al più famoso Castel del Monte in Puglia, presenta i semplici caratteri geometrici tipici dell'architettura federicianiana caratterizzata da impianto a corte con sei torri perimetrali. Della primitiva configurazione si possono ancora osservare un ambiente con volta a croce nel piano terra, un vano dal cortile con arco a sesto acuto, una bifora posta sul retro della fabbrica e finestre orbiculari in parte tamponate poste lungo tutto il perimetro esterno del piano terra.

Saranno inoltre esposti oggetti della cultura materiale e reperti archeologici a partire dal neolitico.

La mostra utilizzerà un allestimento costituito da oggetti reali e virtuali. Gli oggetti esposti e i pannelli tradizionali, composti da fotografie, disegni, testi, saranno integrati da layers informativi di realtà aumentata fruibili da smartphone o tablet attraverso una App dedicata e scaricabile gratuitamente e da ricostruzioni virtuali fruibili da nr 5 postazioni di realtà virtuale immersiva, in particolare del Castello.

SCHEDA TECNICA:

La mostra sfrutterà gli ambienti dell'IC coinvolgendo diversi spazi: la biblioteca per le postazioni individuali di realtà virtuale immersiva, le aule polifunzionali per l'esposizione dei pannelli e degli oggetti integrati dalla lettura con la realtà aumentata, per un totale di circa 150 mq. Infine gli atrii e i collegamenti orizzontali del piano terra saranno utilizzati per completare l'esposizione degli oggetti e dei pannelli con il chiaro intento di coinvolgere l'intera struttura, in modo tale che il lavoro svolto sia vissuto quotidianamente e sia costantemente visibile a tutti gli utenti della scuola.

Si prevedono circa 10 giorni per i tempi di allestimento senza implicazioni di smontaggio o trasporto dato che la mostra è intesa come nucleo fondante per una futura esposizione permanente aperta costantemente al territorio, basti pensare che, a tal proposito gli spazi espositivi saranno aperti il sabato mattina dai ragazzi formati durante i laboratori, mentre la domenica saranno gestiti da volontari del comitato genitori

APPARATI DIDATTICI E INFORMATIVI, PROGETTAZIONE GRAFICA, COMUNICAZIONE:

si prevedono:

- **la progettazione e la programmazione di un'app** scaricabile gratuitamente su smartphone e tablet che vada ad integrare la fruizione degli elementi presenti nel museo, contestualizzandoli nel proprio periodo storico, nella propria realtà sociale-culturale e territoriale e mettendoli in relazione tra di essi soprattutto permettendo il confronto con realtà simili. A tal proposito si prevede la realizzazione di "livelli di contenuto" ad integrazione di oggetti, disegni e pannelli fotografici in mostra, che vanno da contenuti audio-visivi, alle ricostruzioni 3D degli elementi stessi ed ai loro termini di paragone, fino alle "interviste" ai protagonisti del racconto, compresi gli "anziani" del luogo. Infine, l'app consentirà di fare un salto indietro nel tempo; gli ambienti del castello di Monteleone o gli ambienti dell'Oasi di Pietraspaccata torneranno com'erano. Poltrone, sedie, tavolini e tutti gli oggetti appartenenti alla quotidianità, potranno essere così visualizzati sui tablet nel loro "spazio reale" nell'ambito della visita al museo, arricchita con le immagini degli arredi originali in realtà aumentata, accompagnate dalle informazioni sugli ambienti storici.
- **Una sezione di quest'app dedicata al territorio:** attraverso l'individuazione dei punti di

interesse oggetto della mostra associati agli strumenti di geolocalizzazione ormai presenti in tutti i dispositivi mobili, l'app sarà in grado, in base al "puntamento" del dispositivo mobile sul territorio, di sovrapporre "livelli di contenuto" multimediali includendo, informazioni di tipo audio-visivo e ricostruzioni in grafica 3D delle eccellenze architettoniche e paesistiche, creando una rete di punti di interesse in grado di far percepire intuitivamente le relazioni spaziali, sociali e culturali del territorio.

- **La realizzazione di postazioni per la fruizione della realtà virtuale immersiva:** le ricostruzioni virtuali dettagliate e realistiche delle architetture potranno essere visitate "di persona", attraverso il sistema oculus rift (occhiali bioculari per la realtà virtuale) e il sistema leap motion di rilevamento delle mani (guanti interattivi);
- **Elaborazione dell'immagine coordinata** per la mostra, con la realizzazione del logo, di banner grafici e di brochure informative;
- L'elaborazione e la stampa in serie limitata del **catalogo della mostra**;
- **Costruzione del sito web** dedicato alla mostra e presenza sui maggiori social network (facebook, ecc...) attraverso pagine dedicate;
- **Visite guidate alla mostra** il sabato mattina, condotte dai ragazzi formati durante i laboratori, e la domenica mattina gestite volontariamente dal comitato genitori e dal comitato San Rocco.

COORDINAMENTO GENERALE:

Il curatore della mostra sarà un insegnante dell'IC, esperto in storia dell'arte; inoltre, per i laboratori didattici previsti, saranno coinvolti gli insegnanti di tutte le discipline della scuola. Le competenze saranno integrate con esperti esterni: architetti cultori del territorio e della storia locale ed esperti in modellazione solida virtuale, programmatori per la costruzione dell'app per la fruizione della mostra in modalità di realtà aumentata e realtà virtuale, tecnici per la produzione dei materiali fotografici, audio e video.

È prevista la partecipazione a titolo gratuito del Comitato Genitori IC San Rocco e del Comitato San Rocco, associazione di promozione culturale operante sul territorio.

Si chiederà la partecipazione e la collaborazione delle Soprintendenze, degli Istituti e Associazioni culturali operanti nel settore dei beni culturali.

Si chiederà inoltre la partecipazione dei cittadini, in particolare gli anziani, che potranno raccontare episodi della memoria locale.

DESCRIZIONE DEL PIANO DI LAVORO (CRONOPROGRAMMA):

il piano di lavoro prevede come prima fase l'organizzazione dei laboratori e l'individuazione delle tipologie di indagine, la partenza immediata dei laboratori in cui sono coinvolti tutti gli alunni (182) della scuola secondaria di primo grado ed aventi i seguenti obiettivi:

- Acquisizione del concetto di bene culturale;
- Acquisizione del concetto di cultura materiale;
- Individuazione del campo di ricerca;
- Reperimento di oggetti di uso quotidiano (nell'ambito della cultura materiale);
- Utilizzazione di tali oggetti come fonti storiche e testimonianze culturali;
- Comprensione della necessità di tutelare il patrimonio culturale rappresentato dalla cultura materiale;
- Comprensione dei diversi messaggi comunicati dalle arti cosiddette maggiori;
- Superamento dell'estraneità nei confronti dell'arte e acquisizione della coscienza di essere depositari di una memoria storica collettiva;

Fasi	Gennaio 2016	Febbraio 2016	Marzo 2016	Aprile 2016	Maggio 2016	Giugno 2016
Organizzazione laboratori						
laboratori						

Mostra					
--------	--	--	--	--	--

STRUMENTI DI VALUTAZIONE PREVISTI:

La didattica laboratoriale presuppone, per antonomasia, l'uso della metodologia della ricerca, pertanto intende il laboratorio come situazione, come modalità di lavoro, anche in aula, dove docenti ed allievi progettano, sperimentano, ricercano agendo la loro creatività, pertanto i materiali prodotti saranno valutati secondo dei criteri che sposteranno il terreno dalla riproduzione della conoscenza alla costruzione della conoscenza.

Inoltre saranno predisposti dei questionari per i visitatori che, oltre a valutare il raggiungimento dell'obiettivo della mostra, verteranno anche sull'efficacia e la "suggestione" nell'utilizzo delle tecnologie della realtà aumentata e della realtà virtuale.

SCHEDA DI BUDGET (descrizione sintetica di prodotti/attività/ risultati/costi)-TIPOLOGIA A

1) Progettazione	
Costi	€ 4.000
2) Realizzazione e allestimento vetrine	
Costi	€ 9.000
3) Allestimento e smontaggio opere esposte	
Costi	€ 4.000
4) Trasporti e assicurazione	
Costi	€
5) Materiali prodotti: audiovisivi, catalogo, materiali didattici, banner	
Costi	€ 40.000
6) Visite guidate, incontri collaterali, attività laboratoriali	
Costi	€
7) Personale	
Costi personale	€ 10.000
Costi di funzionamento	€ 10.000
Acquisto di beni o servizi	€ 18.000
Spese varie	€ 5.000
Eventuale cofinanziamento	€
Totale	€100.000

Per la realizzazione del Progetto si richiede un contributo di € 100.000

Responsabile progetto

Nome Palmira	Cognome Masillo
Cell 3391306650	Email mira.masillo@gmail.it

Anagrafica in sintesi per eventuale accredito fondi

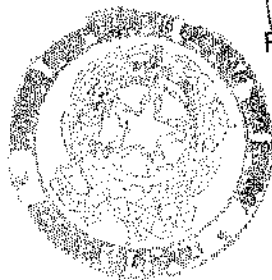
CM:NAIC8GH00T	CF:95215870635	TU 319493

Anagrafica in sintesi per eventuale accredito fondi

CM:NAIC8GH00T	CF:95215870635	TU 319493

Data e timbro

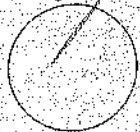
Merano di Napoli
25/11/2015

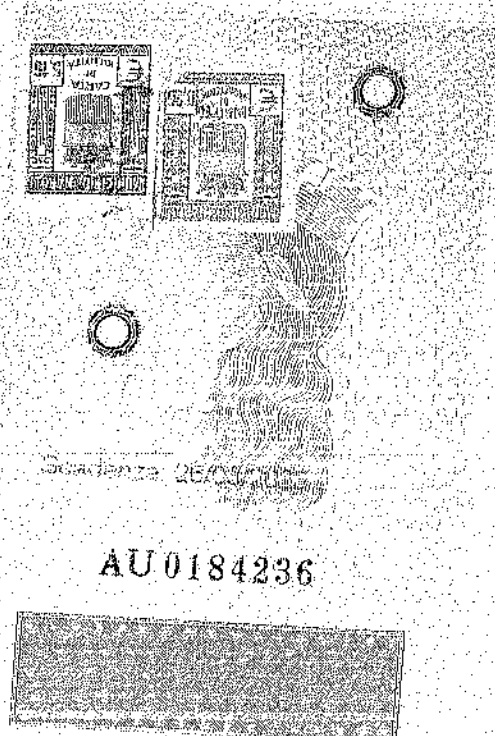


Firma responsabile legale

[Handwritten signature]
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Prof.ssa PALMIRA MASILLO

Cognome.....MASILLO
 Nome.....PALMIRA
 nato il.....26/03/1961
 (atto n.....492 P.....1 S.....9)
 a.....NAPOLI (NA)
 Cittadinanza.....ITALIANA
 Residenza.....NAPOLI (NA)
 Via.....V. E. A. MARIO 39
 Stato civile.....DI STATO LIBERO
 Professione.....OMESSO ART. 35 DPR 30/5/84 N. 221
 CONNOTATI E CONTRASSEGNI SALIENTI
 Statura.....1,62
 Capelli.....Castani
 Occhi.....Verdi
 Segni particolari.....


 Firma del titolare.....
 NAPOLI (NA).....11/07/2012
 Imprinta del titolare.....
 Imprinta del titolare.....




AU 0184236

REPUBBLICA ITALIANA

 COMUNE DI
 NAPOLI
 CARTA D'IDENTITA'
 N° AU 0184236
 DI
 MASILLO
 PALMIRA