

Allegato alla domanda d'ammissione all'Avviso pubblico per l'accesso ai contributi a sostegno degli interventi e delle attività finalizzati allo sviluppo, promozione e valorizzazione dei musei e delle raccolte, di ente locale e di interesse locale" - Anno 2022

FORMAT ABSTRACT PROGETTO da compilare per gli adempimenti previsti in tema di trasparenza e pubblicità dal D.Lgs. n° 33/2013, artt. 26 e 27

Denominazione soggetto giuridico proponente	Provincia di Caserta
Titolare di Museo <input checked="" type="checkbox"/> SI' <input type="checkbox"/> NO	<i>Museo Campano di Capua</i>
Istanza ai sensi dell'art. 3, co. 1	<input checked="" type="checkbox"/> Lett. a) <input type="checkbox"/> Lett. b) <input type="checkbox"/> Lett. c)
Titolo progetto	DA CAPUA A ROMA: viaggio lungo la <i>Regina Viarum</i>
Tipologia/ambito d'intervento	<p>Tipologia B:</p> <p>K) Progetti di attività di didattica museale e di educazione al patrimonio culturale, con particolare riferimento alla promozione e alla fruizione del territorio tramite modalità innovative di conoscenza del patrimonio museale</p> <p>I) organizzazione di mostre e convegni relativi al patrimonio disponibile e alla cultura del territorio</p>
Sedi di attuazione	Museo Campano di Capua <i>Via Roma, 68 – Capua</i>
<p>Descrizione sintetica del progetto <i>descrivere i punti salienti dell'intera attività progettuale (max 1500 caratteri)</i></p>	<p>“DA CAPUA A ROMA” è un progetto di educazione al patrimonio e di animazione territoriale incentrato sulla Via Appia, la <i>Regina Viarum</i> di epoca romana che nell'antica Capua vedeva uno dei centri urbani più importanti.</p> <p>A partire dalle ricchissime testimonianze archeologiche presenti al Museo Campano, sono in programma inedite iniziative dedicate alla conoscenza di un tracciato storico denso di stratificazioni culturali e sociali, in particolare in provincia di Caserta.</p> <p>Visite teatralizzate, laboratori, performance creative, incontri e attività ludiche coinvolgeranno la comunità locale nella riscoperta del proprio prezioso patrimonio di “prossimità”, attraverso uno sguardo ampio che dal museo si allarga al territorio.</p> <p>Il progetto rivendica la centralità dell'antica Capua - <i>“un'altra Roma”</i> per Cicerone - nella storia millenaria della via Appia, il più grande museo all'aperto del nostro Paese, oggi al centro di un'ampia strategia di valorizzazione che da Roma a Brindisi coinvolge il MiC e le Amministrazioni regionali di Lazio, Campania e Puglia, insieme ad una miriade di istituzioni, enti locali, università, associazioni e imprese.</p> <p><u>ATTIVITÀ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Il programma prevede 4 diverse tipologie di attività per un totale di 8 eventi indirizzati a diversi tipi di pubblico, che saranno coinvolti attraverso modalità innovative di conoscenza del patrimonio museale. - Un'azione di <i>audience development</i> che verrà realizzata coinvolgendo attivamente il territorio grazie alla preziosa

	<p>collaborazione di associazioni, librerie, istituzioni e imprese locali.</p> <p>PROGRAMMA:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il cammino delle Muse Giornate di attività didattiche per adulti e ragazzi con laboratori creativi, giochi speciali, visite didattiche e performance artistiche. 2. Le Donne della Regina Viarum Visite teatralizzate dedicate alla conoscenza del ruolo delle donne nell'antica società romana 3. Appia Game "Family game" con caccia al tesoro tra le sale del museo 4. Appia Felix - Potenzialità e prospettive di una rete culturale territoriale in provincia di Caserta. Incontro scientifico-istituzionale con tavoli tematici <p><i>Nota: per la realizzazione di alcune attività si prevede di riattivare e valorizzare gli spazi della "Sala F.Palasciano", da riadibire per l'occasione.</i></p>						
<p>Obiettivi di progetto <i>riportare un elenco dei principali obiettivi specifici di progetto (max 700 caratteri)</i></p>	<p>Obiettivi generali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sostenere un processo educativo, creativo, innovativo e partecipativo • Trasformare gli spazi del museo in luoghi di scambio e apprendimento, accessibili e fruibili • Creare un rapporto sinergico tra museo, territorio e tessuto sociale, culturale ed economico. <p>Obiettivi specifici</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scoprire e comprendere i valori e le ragioni storiche e sociali della prima strada creata per unire Roma ai suoi territori attraverso modalità innovative di conoscenza e interpretazione del patrimonio culturale • Valorizzare il ruolo del Museo Campano come "museo del territorio" • Promuovere un'azione di unità, solidarietà e crescita culturale delle comunità locale intorno al proprio "bene comune". • Rivendicare la centralità dei territori dell'antica Capua nella millenaria storia della Regina Viarum, evidenziando le potenzialità del "sistema Appia" in provincia di Caserta • Rivendicare il ruolo dei musei locali nell'attività di conoscenza e nella rappresentazione del valore del cammino storico in via di riconoscimento. 						
<p>Beneficiari del progetto (stakeholders)</p>	<table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="727 1944 1043 1991"><i>Beneficiari</i></th> <th data-bbox="1043 1944 1473 1991"><i>Benefici / Interesse</i></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="727 1991 1043 2047">COMUNITÀ LOCALE</td> <td data-bbox="1043 1991 1473 2047"></td> </tr> <tr> <td data-bbox="727 2047 1043 2076">Associazioni e imprese</td> <td data-bbox="1043 2047 1473 2076">- <i>Co-progettazione dell'attività /</i></td> </tr> </tbody> </table>	<i>Beneficiari</i>	<i>Benefici / Interesse</i>	COMUNITÀ LOCALE		Associazioni e imprese	- <i>Co-progettazione dell'attività /</i>
<i>Beneficiari</i>	<i>Benefici / Interesse</i>						
COMUNITÀ LOCALE							
Associazioni e imprese	- <i>Co-progettazione dell'attività /</i>						

	culturali Residenti Istituzioni, associazioni, imprese culturali PUBBLICI DEL MUSEO Visitatori occasionali Utenti abituali TARGET VISITATORI Bambini (età 5-12 anni) Ragazzi in età scolastica (13-18 anni) Adulti	<i>Laboratori e attività didattiche</i> - <i>Coinvolgimento diretto nell'attività</i> - <i>Opportunità di sviluppo del "sistema culturale" dell'Appia</i> - - <i>Esperienza di visita diversificata e coinvolgente</i> - <i>Riscoperta del patrimonio museale attraverso nuove letture e modalità di conoscenza alternative</i> - - <i>Opportunità di apprendimento attraverso il gioco (individuale e di gruppo)</i> - <i>Possibilità di vivere il museo con la famiglia</i> - <i>Opportunità di apprendimento attraverso il gioco (individuale e di gruppo)</i> - <i>Approfondimento della conoscenza del territorio e della storia locale</i> - <i>Approfondimento della conoscenza del territorio</i> - <i>Esperienza di visita coinvolgente e stimolante</i>
Attività di progetto. <i>descrivere brevemente e con molta chiarezza le attività previste dal progetto (max 900 caratteri)</i>	A. <u>Attività in programma</u> 1. I giorni delle Muse - Concept laboratori e attività didattiche - Acquisto materiali e attrezzature da laboratorio - Realizzazione attività - Assistenza e orientamento gruppi e partecipanti 2. Le Donne della Regina Viarum - Progetto dei contenuti e sceneggiatura - Realizzazione costumi d'epoca - Visite guidate teatralizzate 3. Appia Game - Concept del gioco (regolamento, attività ecc.) - Kit di partecipazione - Assistenza e orientamento gruppi e partecipanti 4. Appia Felix - Organizzazione incontro-convegno - Coordinamento scientifico e organizzativo - Report e kit informativi per relatori e partecipanti - Accoglienza e assistenza partecipanti B. <u>Attività trasversali</u> 5. Comunicazione e promozione - Campagna social, foto eventi ecc. 6. Organizzazione generale - Logistica, service, ecc. 7. Coordinamento amministrativo	
Risultati attesi <i>descrivere in modo puntuale gli output di progetto, ovvero le realizzazioni (risorse, strumenti, metodologie, strutture) utilizzabili al termine del progetto ed eventualmente "esportabili" in altri contesti (max 900 caratteri)</i>	OUTPUT – (prodotti e servizi) <ul style="list-style-type: none"> N. 3 giornate di attività didattiche per adulti e ragazzi con attività ludico-didattiche, performance creative, laboratori olfattivi 	

	<ul style="list-style-type: none"> N. 2 visite teatralizzate N. 2 "Family game" con caccia al tesoro dedicate a famiglie con bambini N. 1 Incontro scientifico-istituzionale con tavoli tematici e distribuzione di report informativi. N. 1 Campagna di comunicazione e promozione sui Social network per ognuno degli eventi in programma N. 3 Reportage fotografici delle attività <p>OUTCOME – (impatti e benefici)</p> <ul style="list-style-type: none"> Maggiore consapevolezza del valore del patrimonio "di prossimità" da parte della comunità locale Collaborazione attiva con le realtà territoriali per la co-progettazione di attività di animazione culturale Comprensione delle opportunità offerte dal tratto campano dell'antica Via Appia, anche in un'ottica di valorizzazione e gestione integrata delle risorse culturali del territorio Riattivazione e valorizzazione degli spazi della "Sala Palasciano" nel Museo Campano
--	---

Cronoprogramma	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Attività</th> <th>APR</th> <th>MAG</th> <th>GIU</th> <th>LUG</th> <th>AGO</th> <th>SET</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Il cammino delle Muse</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2. Le Donne della Regina Viarum</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3. Appia Game</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4. Appia Felix</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5. Comunicazione e promozione</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6. Organizzazione</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7. Coord. Amministr.</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>I tempi di realizzazione dell'intervento sono stimati in circa 180 gg e comunque entro il 30-09-2022.</p>	Attività	APR	MAG	GIU	LUG	AGO	SET	1. Il cammino delle Muse							2. Le Donne della Regina Viarum							3. Appia Game							4. Appia Felix							5. Comunicazione e promozione							6. Organizzazione							7. Coord. Amministr.						
Attività	APR	MAG	GIU	LUG	AGO	SET																																																			
1. Il cammino delle Muse																																																									
2. Le Donne della Regina Viarum																																																									
3. Appia Game																																																									
4. Appia Felix																																																									
5. Comunicazione e promozione																																																									
6. Organizzazione																																																									
7. Coord. Amministr.																																																									

Quadro economico- finanziario analitico, con indicazione del costo totale del progetto, del contributo richiesto e della quota di compartecipazione	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Servizi e forniture</th> <th>Importi (i.i.)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td colspan="2">A. Attività in programma</td> </tr> <tr> <td> 1. Il cammino delle Muse - Concept laboratori e attività didattiche - Materiali e attrezzature da laboratorio - Realizzazione attività - Assistenza e orientamento gruppi e partecipanti </td> <td>€ 3.000,00</td> </tr> <tr> <td> 2. Le Donne della Regina Viarum - Progetto dei contenuti e sceneggiatura - Realizzazione costumi d'epoca - Visite guidate teatralizzate </td> <td>€ 1.500,00</td> </tr> <tr> <td> 3. Appia Game - Concept del gioco (regolamento, attività ecc.) - Kit di partecipazione - Assistenza e orientamento gruppi e </td> <td>€ 500,00</td> </tr> </tbody> </table>	Servizi e forniture	Importi (i.i.)	A. Attività in programma		1. Il cammino delle Muse - Concept laboratori e attività didattiche - Materiali e attrezzature da laboratorio - Realizzazione attività - Assistenza e orientamento gruppi e partecipanti	€ 3.000,00	2. Le Donne della Regina Viarum - Progetto dei contenuti e sceneggiatura - Realizzazione costumi d'epoca - Visite guidate teatralizzate	€ 1.500,00	3. Appia Game - Concept del gioco (regolamento, attività ecc.) - Kit di partecipazione - Assistenza e orientamento gruppi e	€ 500,00
Servizi e forniture	Importi (i.i.)										
A. Attività in programma											
1. Il cammino delle Muse - Concept laboratori e attività didattiche - Materiali e attrezzature da laboratorio - Realizzazione attività - Assistenza e orientamento gruppi e partecipanti	€ 3.000,00										
2. Le Donne della Regina Viarum - Progetto dei contenuti e sceneggiatura - Realizzazione costumi d'epoca - Visite guidate teatralizzate	€ 1.500,00										
3. Appia Game - Concept del gioco (regolamento, attività ecc.) - Kit di partecipazione - Assistenza e orientamento gruppi e	€ 500,00										

	partecipanti	
	4. Appia Felix	€ 1.700,00
	- Organizzazione incontro-convegno	
	- Coordinamento scientifico e organizzativo	
	- Report e kit informativi per relatori e partecipanti	
	- Accoglienza e assistenza partecipanti	
	<i>Subtotale A</i>	€ 6.700,00
	<u>B. Attività trasversali</u>	
	8. Comunicazione e promozione	€ 2.000,00
	- Campagna social, foto eventi ecc.	
	9. Organizzazione generale	€ 1.000,00
	- Logistica, service, ecc.	
	10. Coordinamento e amministrativo	€ 300,00
	<i>Subtotale B</i>	€ 3.300,00
	TOTALE progetto (A+B) iva inclusa	€ 10.000,00
	Co-finanziamento Ente provinciale (30%)	€ 3.000,00
	Contributo regionale richiesto (70%)	€ 7.000,00
<p>Si assicura in merito alla copertura finanziaria del progetto la compartecipazione dell'Ente provincia pari al 30% del costo totale.</p>		

fonte: <http://burc.regione.campania.it>