

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 di ente locale e di interesse locale - Anno 2021

FORMAT ABSTRACT PROGETTO

Denominazione soggetto giuridico proponente	Associazione Gestioni Museali –
Titolare di Museo <input checked="" type="checkbox"/> SI' <input type="checkbox"/> NO	Museo del Tesoro di San Gennaro
Istanza ai sensi dell'art. 3, co. 1	<input checked="" type="checkbox"/> Lett. a) J <input type="checkbox"/> Lett. b) <input type="checkbox"/> Lett. c)
Titolo progetto	Il cittadino San Gennaro Strumenti innovativi di didattica museale
Tipologia/ambito d'intervento	Ambito B lett. J. Didattica museale
Sedi di attuazione	Museo di San Gennaro, in remoto su piattaforme interattive degli istituti scolastici e sul web Spazio museo su Youtube
Descrizione sintetica del progetto <i>descrivere i punti salienti dell'intera attività progettuale (max 1500 caratteri)</i>	<p>Progettazione e realizzazione di un percorso interattivo destinato ai ragazzi da 10 a 14 anni e alle scuole medie sviluppato secondo le logiche della interdisciplinarietà del sapere completo di schede per docenti e gioco (cruciverba e tessere)</p> <p>Questa attività didattica parte da una visita (in presenza o in virtuale) focalizzata sulle opere che sanciscono le tappe fondamentali della storia della laicità di San Gennaro per offrire alle scuole strumenti in grado di stimolare e approfondire riflessioni sulla storia (dagli angioini ai Borbone, da Murat ai Savoia), l'educazione civica, l'arte, le scoperte e le filosofie in maniera interattiva, giocata e attrattiva.</p> <p>Ci proponiamo di evidenziare, attraverso il simbolo San Gennaro, la centralità di Napoli nella storia d'Europa e d'Italia, favorendo quindi anche con la contestualizzazione territoriale.</p> <p>La realizzazione di schede (per i docenti) e tessere (per i discenti) consentirà alla classe di continuare ad utilizzare l'esperienza vissuta nel prosieguo delle attività didattiche scolastiche.</p>
Obiettivi di progetto <i>riportare un elenco dei principali obiettivi specifici di progetto (max 700 caratteri)</i>	<p>- Valorizzare la storia e la cultura di Napoli attraverso la centralità della storia di San Gennaro laico</p> <p>-Fornire alla scuola primaria di secondo grado uno strumento completo (visita, schede, gioco, interattività, multidisciplinarietà)</p>

	- Promuovere una didattica museale innovativa																
Beneficiari del progetto (stakeholders)	Museo del Tesoro di San Gennaro Scuole (ultimo anno elementari, scuola media) Ragazzi 10-14 anni e famiglie Associazioni e centri sociali per immigrati																
Attività di progetto. <i>descrivere brevemente e con molta chiarezza le attività previste dal progetto (max 900 caratteri)</i>	Progettazione percorso didattico: <ul style="list-style-type: none"> - organizzazione dei temi - collegamenti interdisciplinari - realizzazione schede per i docenti - adeguamento e rimontaggio materiali video già prodotti con precedente progetto Gamification: <ul style="list-style-type: none"> - strutturazione percorso di gioco - sviluppo testi per tessere del gioco - realizzazione cruciverba Realizzazione Grafica <ul style="list-style-type: none"> - materiali per stampa e per web 																
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>	Realizzazione di una didattica museale innovativa e attraente adatta per ragazzi 10-14 anni, per scuole e per famiglie da utilizzare in presenza Realizzazione di una didattica museale innovativa e attraente adatta per ragazzi 10-14 anni, per scuole e per famiglie da utilizzare on line																
Cronoprogramma	maggio – progettazione percorso didattico adeguamento immagini e rimontaggio giugno – gamification luglio – realizzazione grafica per stampa e on line strutturazione per on line prima visita virtuale di collaudo sistema																
Quadro economico- finanziario analitico, con indicazione del costo totale del progetto, del contributo richiesto e della quota di compartecipazione	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Progettazione attività</td> <td style="text-align: right;">1.500 €</td> </tr> <tr> <td>Progettazione percorso e gamification</td> <td style="text-align: right;">5.500 €</td> </tr> <tr> <td>Montaggio per adeguamento video</td> <td style="text-align: right;">1.200 €</td> </tr> <tr> <td>Grafica schede e materiali da stampare</td> <td style="text-align: right;">1.000 €</td> </tr> <tr> <td>Grafica e struttura gioco on line</td> <td style="text-align: right;">1.150 €</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">Totale iva esclusa. 10.350 €</td> </tr> <tr> <td style="text-align: right;">Quota di cofinanziamento 30%</td> <td style="text-align: right;">3.105 €</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: right;">Contributo richiesto 7.245 €</td> </tr> </table>	Progettazione attività	1.500 €	Progettazione percorso e gamification	5.500 €	Montaggio per adeguamento video	1.200 €	Grafica schede e materiali da stampare	1.000 €	Grafica e struttura gioco on line	1.150 €	Totale iva esclusa. 10.350 €		Quota di cofinanziamento 30%	3.105 €	Contributo richiesto 7.245 €	
Progettazione attività	1.500 €																
Progettazione percorso e gamification	5.500 €																
Montaggio per adeguamento video	1.200 €																
Grafica schede e materiali da stampare	1.000 €																
Grafica e struttura gioco on line	1.150 €																
Totale iva esclusa. 10.350 €																	
Quota di cofinanziamento 30%	3.105 €																
Contributo richiesto 7.245 €																	

