MINISTERO DELLA CULTURA

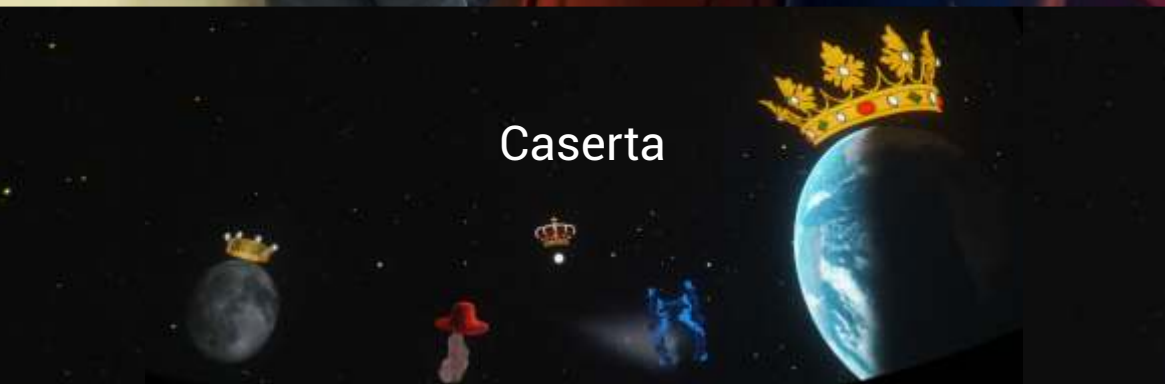
Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Planetario di Caserta

Comune di Caserta

Azioni educative creative e interattive nei musei scientifici e non

a cura di Pietro Di Lorenzo



Caserta

MINISTERO DELLA CULTURA

Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

Planetario di Caserta

Comune di Caserta

Piano Nazionale Ripresa Resilienza
missione 1, componente 3 - cultura 4.0 (m1c3) misura 1, investimento 1.2
rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura

Azioni educative creative e interattive nei musei scientifici e non

a cura di Pietro Di Lorenzo

Caserta

Comune di Caserta
Assessorato alla cultura
Assessorato alla programmazione europea
Assessorato all'urbanistica

Planetario di Caserta

www.planetariodicaserta.it

info@planetariodicaserta.it

Azioni educative creative e interattive nei musei scientifici e non

i testi delle schede dei musei sono di Carla Bassarello (CB), Pietro Di Lorenzo (PDL)

collaborazione alla correzione delle bozze Carla Bassarello

Fotografie: Dario Alifano (in coperta), Raffaele Bove (p. 85). Le fotografie delle schede dei musei sono di proprietà degli stessi per le pagine 55, 66, 70, 72, 75, 79, 80 e da p. 86 a p. 92. Quelle interne alle schede progettuali sono state elaborate dai rispettivi gruppi di lavoro. Tutte le altre immagini sono di Pietro Di Lorenzo.

il Planetario è gestito da Associazione Temporanea di Scopo Planetario di Caserta
Istituto Tecnico Statale "M. Buonarroti" Caserta
Istituto Comprensivo "Vanvitelli" Caserta
Istituto Comprensivo "Ruggiero / 3° Circolo" Caserta

pubblicazione realizzata per il progetto
PNRR missione 1, componente 3 - cultura 4.0 (m1c3) misura 1, investimento 1.2
Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura

© 2023 Planetario di Caserta, piazza Ungaretti, 1- 81100 Caserta
stampa dicembre 2023 Vados publicittà, Maddaloni (CE)

Il volume è distribuito con licenza (CC BY-NC-SA 3.0 IT)

Negli scorsi 15 anni, il Planetario di Caserta è diventato una eccellenza culturale, educativa e turistica di Caserta. Sindaco e assessori ne sono fieri a nome della città di cui il Planetario è patrimonio. Infatti, il Planetario è di proprietà del Comune di Caserta e dal 2012 è stato affidato in gestione esterna a tre scuole cittadine associate proprio per valorizzarlo al meglio.

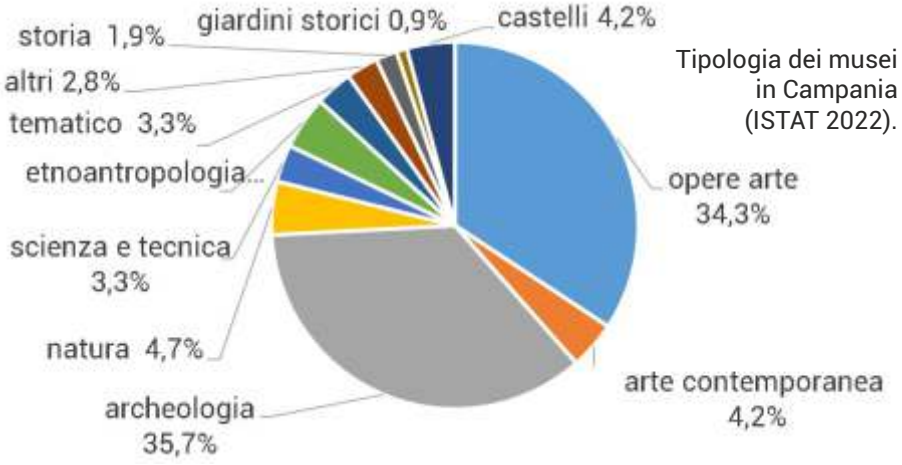
In quanto rappresentanti della collettività, abbiamo sentito la responsabilità di garantirne il futuro. Per questo il Comune ha colto l'occasione dei fondi del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza ottenendo il finanziamento del progetto e mettendo a disposizione per la sua attuazione le risorse organizzative e professionali interne.

Il progetto ha avuto l'obiettivo di migliorare il patrimonio e i servizi con interventi per salvaguardare le strutture, potenziare le attrezzature e le tecnologie digitali, arricchire il percorso museale e contribuire a formare operatori del settore e, in generale, quelli museali del territorio.

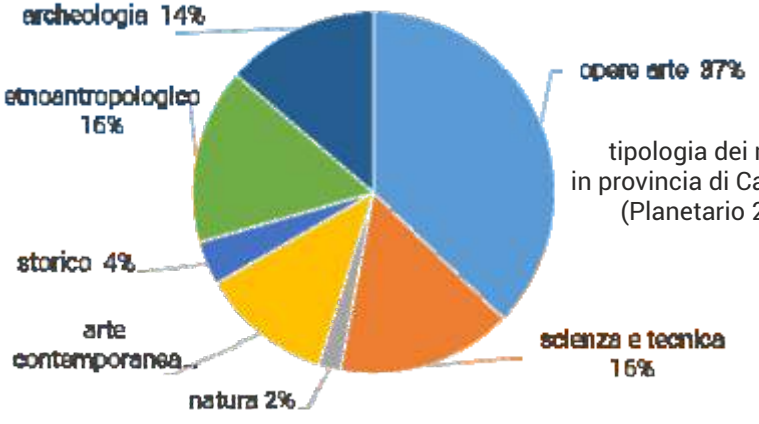
La sfida è riconoscere al Planetario il ruolo di terzo polo di attrazione turistica e di identità di Caserta, affiancandolo alle altre due principali perle culturali della città: il Belvedere di san Leucio (sito UNESCO) e il borgo medievale di Casertavecchia. Perle che spiccano in un contesto urbano comunque ricchissimo di memorie diffuse rispetto alle quali abbiamo il compito di guidare i concittadini per recuperarne la memoria e il senso di appartenenza, come nel caso del vicino complesso del seicentesco palazzo dei vescovi – seminario – convento di Falciano.

Le azioni realizzate per questo PNRR bandito dal Ministero della Cultura costituiscono anche il trampolino di lancio del Planetario per l'inserimento tra i musei riconosciuti dalla Regione Campania, nostro prossimo obiettivo.

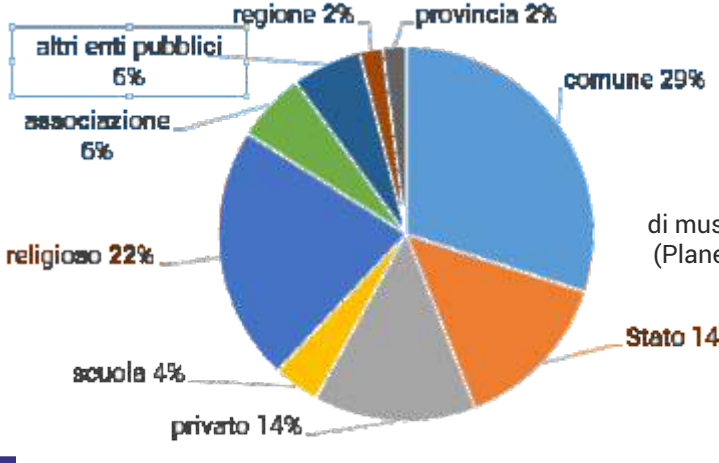
Carlo Marino
sindaco di Caserta
Enzo Battarra
Assessore alla Cultura, Comune di Caserta
Domenico Maietta assessore all'urbanistica
Gerardina Martino assessore alla programmazione comunitaria



Tipologia dei musei in Campania (ISTAT 2022).



tipologia dei musei in provincia di Caserta (Planetario 2023).



Enti titolari di musei casertani (Planetario 2023).

indice

C. Marino, E. Battarra, D. Maietta, G. Martino *Presentazione* p. 3

Approfondimenti e ricerche
L. A. Smaldone *Il Planetario di Caserta dal sogno al progetto al PNRR* p. 7
L. Freda *Musei e accessibilità: uno sguardo tra studi e norme* p. 13
C. Bassarello - P. Di Lorenzo *Buone pratiche e prodotti dei musei locali per l'accessibilità cognitiva* p. 19
P. Di Lorenzo *Musei accessibili a Caserta e in Campania: primi risultati* p. 25

Le schede progettuali prodotte nel corso *"Azioni creative"*
R. De Gregorio, A. D'Errico, L. Falcone, L. Martino, P. Passarelli
Rocce feconde Museo Provinciale Campano Capua p. 33
F. Ascione, F. Carangio, M. Frascadore, N. Perreca, P. Di Lorenzo
Tutti scienziati al Museo Michelangelo Caserta p. 37
T. Ambrifi, A. Cozzolino, S. Della Monica, G. G. Polito, M. N. Rossi
Concorso "Olivetti per tutti Museo Dinamico Tec. "Olivetti" Caserta p. 41
D. Amato, B. S. Annunziata, F. P. Mattiello, F. Ragozzino, R. Saccone , D. Salvatore *Incontri di ... vini* Museo Civiltà Contadina San Nicola la S. p. 45
S. Auriemma, L. Caruso, E. Lizzi, I. T. Maisto, A. Sacco
Vivi il Civico, attivo e creativo Museo Civico Maddaloni p. 49
G. Aversano, C. Bassarello, F. De Fazio, A. M. Simaldore, L. A. Smaldone
Una famiglia speciale: gli asteroidi ... alla riscossa! Planetario Caserta p. 53

I musei partecipanti: le schede
Musei in provincia di Caserta
Museo arte contemporanea Caserta p. 57
Museo Michelangelo Caserta p. 58
Museo dinamico della tecnologia "A. Olivetti" Caserta p. 59
Reggia di Caserta p. 60
Museo diocesano Caserta p. 61
Museo delle scienze "Salesiani " Caserta p. 62
Planetario di Caserta p. 63
Museo civico Maddaloni p. 64
Museo della civiltà contadina San Nicola la Strada p. 65

Casa museo “Domenico Mondo” Capodrise p. 66
Casa museo “Rossi” Casagiove p. 67
Museo scientifico “Nevio” Santa Maria Capua Vetere p. 68
Museo parrocchiale del duomo di Santa Maria Capua Vetere p. 69
Museo delle carrozze Centro Incremento Ippico S. Maria C. Vetere p. 70
Museo provinciale Campano Capua p. 71
Museo della Civiltà Contadina Pignataro Maggiore p. 72
Museo civico “Biagio Greco” Mondragone p. 73
Museo parrocchiale “ Luca Menna” Carinola p. 74
Museo laboratorio della civiltà contadina Carinola p. 75
Museo “Natura” Viva Galluccio p. 76
Museo Historicus Mignano Monte Lungo p. 77
Parco della memoria storica San Pietro Infine p. 78
Museo della civiltà contadina - Museo del vasaio Prata Sannita p. 79
Museo storico militare Prata Sannita p. 80
Museo civico “Raffaele Marrocco” Piedimonte Matese p. 81
Museo Kere Caiazzo p. 82

Musei scientifici, naturalistici e tecnologici in altre province campane
Museo del mare Napoli p. 83
Science centre Città della Scienza Napoli p. 84
Museo universitario delle scienze e delle arti Napoli p. 85
Gabinetto di fisica e chimica “L. Ciccone” Napoli p. 86
Museo di storia naturale “G. Mercalli” Napoli p. 87
Museo archeologico virtuale Ercolano p. 88
Museo didattico della fotografia Sarno p. 89
Museo della bussola e del ducato marinaro di Amalfi p. 90
Museo BIOGEO Ariano Irpino p. 91
Museo Irpino Avellino p. 92

P. Di Lorenzo, *Musei in provincia di Caserta e musei di scienza e tecnica in* Campania p. 93

Il Planetario di Caserta: dal sogno al progetto 2008 fino al PNRR 2023

Luigi Antonio Smaldone *curatore scientifico Planetario di Caserta*

1956 o 1957, non ricordo esattamente, sono passati tanti anni…. Ma credo che la storia del Planetario di Caserta sia iniziata proprio allora. Non a Caserta (dove sono arrivato solo nel 1987) ma a Oppido Lucano, un paese del Potentino, affacciato verso il Tavoliere a quasi 700 m sul livello del mare. Un cielo stellato come quello oggi è impensabile: l'inquinamento luminoso all'epoca quasi non esisteva neppure a Caserta.

Il liceo a Portici e l'università, corso di laurea in fisica, servirono a costruire gli attrezzi del mestiere per occuparmi di cielo. Ma poco di stelle e comete, perché la gran parte della ricerca scientifica l'ho svolta occupandomi del Sole (magnetoidrodinamica sperimentale dell'atmosfera solare). Ma quel cielo visto da bambino mi sembra di non averlo più visto, forse solo negli anni trascorsi in New Mexico USA, nella foresta nazionale Lincoln, a 3000 sul livello del mare, al National Solar Observatory.

Negli anni 1990 a Caserta risiedevano diversi colleghi ricercatori e docenti del dipartimento di scienze fisiche dell'Università di Napoli "Federico II", di cui ero, nel frattempo, divenuto professore associato. Il clima di rinascita che la città viveva in quegli anni e il dialogo proficuo con tanti docenti di scuole superiori ci spinse a fondare la "Nuova Accademia Olimpia". Con questa associazione per anni abbiamo divulgato scienza e storia della scienza, orientando tanti giovani casertane e casertani agli studi scientifici universitari e, in qualche caso, alla ricerca.

Ma sentivo che la divulgazione più potente si giocava coniugando immagini e parole. Per questo, accogliendo l'invito di Giuseppe Messina all'epoca assessore della giunta Bulzoni, nel 1995 iniziai a progettare un planetario. Doveva essere un impianto opto-meccanico (all'epoca si iniziava solo a pensare al digitale) da installare in un edificio circolare che sorse sul fronte nord del liceo "Manzoni".

Ma la giunta Bulzoni dopo poco terminò il mandato e il sogno di un planetario a Caserta rimase per quasi un decennio in un cassetto.

Nel 2005 l'ing. Alfredo Messore, dirigente del comune di Caserta all'epoca della giunta Falco, mi parlò del progetto Urban II, che avrebbe trasformato tutta l'aria est della città, tra Falciano e Centurano. Questa volta il progetto fu finanziato e il planetario iniziò a prendere forma concreta.

La sede fu ottenuta adattando la biblioteca della nuova sede della allora scuola media Vanvitelli (la più antica in città per data di istituzione). I lavori edili e di impiantistica furono realizzati in poco più di un anno e mezzo. Nel frattempo, avevo steso il progetto esecutivo della parte tecnico-scientifica. Questa volta si trattava di portare a Caserta l'avanguardia della divulgazione: un planetario interamente digitale, il primo nel centro-sud d'Italia.

La gara d'appalto fu vinta dalla RSA Cosmos che superò le concorrenti (Spitz, Skyskan, Zeiss), tutte imprese di consolidata esperienza internazionale. Fu montata la cupola di proiezione di 7 metri di diametro sotto la quale scegliemmo comode poltrone, reclinabili per le file più avanzate così da garantire il massimo comfort al pubblico.

A differenza della gran parte dei planetari di allora, la platea fu unidirezionale per poter sfruttare al massimo la potenza suggestiva delle immagini evocata dalla voce del narratore. Infatti, in questo modo l'educatore – narratore avrebbe avuto il vantaggio di descrivere ciò che tutti osservavano sotto la stessa visuale. Già all'epoca scegliemmo di avere un approccio accogliente e inclusivo: due poltrone potevano (e possono) essere rimosse per poter ospitare disabili motori su carrozzina. Anche i servizi igienici furono dimensionati (addirittura duplicandoli) tenendo conto delle esigenze dell'abbattimento delle barriere architettoniche.

La climatizzazione della cupola fu un'altra scelta inusuale: i planetari, specie quelli gonfiabili, spesso costringono il pubblico a sperimentare temperature davvero spaziali (per freddo o caldo). Cuore della cupola sono stati i 5 proiettori digitali (DLP) (risoluzione 1400×1050 pixel, 2500 lumen, rapporto di contrasto 2500:1) che hanno garantito per 15 anni la proiezione a piena cupola (full-dome). Cervello del planetario è stato il cluster di 7 computer (5 dei quali riservati alla gestione e generazione delle immagini dei proiettori, uno per ogni proiettore), uno per l'audio e uno per la gestione,

la sincronizzazione di tutte gli apparati (luci, immagini, suoni). L'immersione completa nei suoni, anche spazializzati, è garantita da un sistema audio Dolby Sorrounding 5.1. Anima del planetario è stato il software astronomico "In Space System" della RSACosmos.

Il sistema allora montato consentiva la rappresentazione 3D dell'universo come visto da ogni possibile luogo e tempo (catalogo Tycho, 1 milione e 50 mila stelle con posizione, distanza, temperatura di colore e moto proprio; Sloan Digital Sky Survey per gli oggetti del cielo profondo).

Con l'inaugurazione del 19 dicembre 2008, Caserta ebbe il primato di un planetario all'avanguardia in Europa per potenza tecnologica, una formula uno della divulgazione. Ma a saperla guidare.

Infatti, avremmo potuto fondare le attività del Planetario seguendo le scelte che guidano molti planetari digitali, in Italia e all'estero. Nella fornitura da bando di gara erano previsti due spettacoli di 30 min di durata, un cartone animato per bambini e una esplorazione del Sistema Solare con l'approccio di un usuale documentario astronomico. Bastò poco per accorgersi che il pubblico gradiva di più le due parti in narrazione dal vivo che precedevano i filmati.

Per questo mi impegnai da subito nella costruzione di prodotti che contemperassero le esigenze educative (appropriate ad ogni grado di istruzione), effetti spettacoli e suggestione narrativa.

Ma a fine 2011 il Comune di Caserta dichiarò il dissesto economico-finanziario e fu giocoforza obbligato a prospettare l'impossibilità di rinnovare i contratti al personale (contratti peraltro onorati per meno di 1/3 dell'impegno economico previsto nel triennio), due educatori e il curatore scientifico. Così, alla chiusura del 30 giugno 2012 il Comune di Caserta pose rimedio affidando la gestione all'Associazione Temporanea di Scopo "Planetario di Caserta", costituita tra Istituto Tecnico "Buonarroti", Istituto Comprensivo "Vanvitelli" e Istituto Comprensivo "Ruggiero - 3° Circolo".

L'idea nacque perché il Buonarroti dal 2004 aveva istituito e gestiva un museo scientifico (museo Michelangelo, riconosciuto di interesse regionale) e poteva vantare esperienza e competenze per poter affrontare e vincere la sfida di gestire il planetario in modo economicamente sostenibile.

D'altra parte l'unica prospettiva di futuro (per l'accesso a contributi pubblici) era quella di strutturare il planetario come un museo e puntare ad ottenere l'accreditamento della Regione Campania mediante il riconoscimento di interesse ai sensi della Legge Regionale 12/2005.

Per questo già a settembre 2015, con le economie di gestione dell'ATS, adattammo la struttura creando spazi multifunzionali, fuori dalla cupola, adattabili a laboratori, lezioni frontali, conferenze. E da gennaio 2019, fu realizzato il percorso museale grazie alla generosa contribuzione di amici donatori e prestatori (primo tra tutti il museo Michelangelo).

Un percorso accessorio all'esperienza museale centrale che era e resta lo spettacolo in cupola ma che serve a rendere concreta e tangibile la

narrazione di fenomeni astronomici e di storia della scienza che, purtroppo, non consentono una esperienza sensoriale. Anche in questo caso cercammo di garantire al massimo una piena partecipazione del pubblico alle proposte del percorso mediante installazioni interattive e l'invito a piccoli e grandi a toccare e sperimentare.

Con gli anni le strategie di costruzione e realizzazione degli spettacoli si è via via affinata, curando che la guida della voce dell'educatore, la curva emotiva della musica e le immagini concorressero al pieno coinvolgimento emotivo così da veicolare i contenuti (anche più profondi) mediante una esperienza plurisensoriale.

L'efficacia è stata misurata quantitativamente (e oggettivamente) grazie a diversi esperimenti su pubblici di età e competenze diverse, presentando i risultati in convegni e pubblicazioni.

Nel contempo abbiamo avviato ricerche di storia della scienza, centrate sul territorio casertano e campano, integrandone i risultati negli spettacoli in cupola e dandone pubblicità alla comunità scientifica in pubblicazioni.

Ad oggi abbiamo una offerta museale digitale in cupola di 19 spettacoli di 45 min, 7 spettacoli brevi, e accontentiamo pubblici dai 4 anni in su.

In questi anni abbiamo aggiornato il sistema software e hardware della cupola reinvestendo gli utili di gestione dell'ATS (2014 passaggio a SkyExplorerV3, 2016 sostituzione di parte dell'hardware e passaggio a SkyExplorerV4, 2020 ulteriore aggiornamento) ma ora l'obsolescenza era diventata un ostacolo e un rischio.

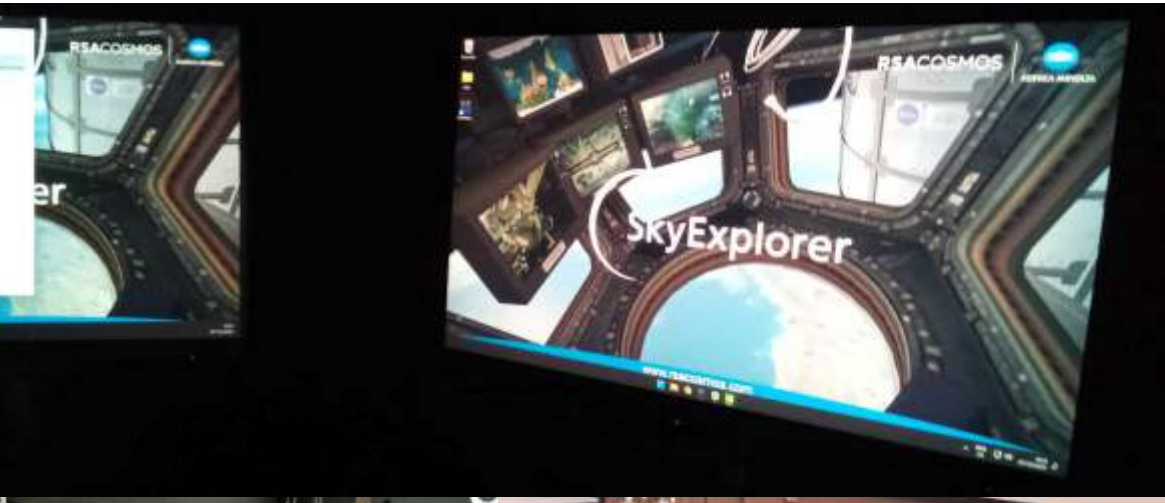
In questi ultimi anni, solo grazie alla generosa e spessissimo gratuita disponibilità di Valerio Marotta (che ha riparato più volte i computer e i proiettori digitali, risuscitandoli dallo stato di dispositivo da rottamare) e Dario Alifano abbiamo fronteggiato guasti ripetuti.

La partecipazione al bando PNRR del Ministero della Cultura dell'agosto 2022 è stata una sfida che la giunta Marino ha voluto accettare candidando il nostro progetto e sostenendo in modo efficace e con precisa volontà politica la lunga produzione amministrativa grazie all'impegno dei tre assessori coinvolti e di diversi funzionari, in particolare del dott. Alfredo Fontanella che segue il planetario dal 2009.

Oggi il Comune e l'ATS consegnano alla città un planetario di nuovo all'avanguardia e in grado di percorrere con successo almeno 10-15 anni di sfide educative e divulgative. Nuovi proiettori (solo 2 ma laser, risoluzione 4k, con autocalibrazione della proiezione), 3 potenti e veloci computers

(16 MB di cache,32 GB di memoria DDR4 alla frequenza di 2900 MHz, schede grafiche con CUDA Core: 5888; Boost Clock: 1,725 GHz; VRAM: 8 GB GDDR6, diretta connessione a database astronomici).

E' come un secondo sogno che si avvera. Un sogno che speriamo Caserta e tanti visitatori possano vivere con noi.



Luigi Freda *dottando Università degli Studi della Campania 'L. Vanvitelli'*

Il museo oggi riveste un ruolo sociale sempre più chiaro e netto all'interno di una comunità globale complessa, articolata e in costante trasformazione. Tale fenomeno è, infatti, l'esito di una progressiva assimilazione da parte del museo del concetto di welfarizzazione e democratizzazione della cultura.

La nuova definizione ICOM di museo ideata durante la conferenza di Praga del 2022 rimarca, infatti, principi come accessibilità, inclusione, diversità e sostenibilità, che nella precedente definizione di Vienna del 2007 non erano contemplate. È un dato oggettivo, quindi, che il museo sia passato dall'essere un'istituzione impegnata soprattutto nella conservazione e nella tutela del patrimonio collezionistico a luogo di dialogo e di interpretazione del passato, del presente e soprattutto del futuro dell'umanità.

Partendo, infatti, dall'idea che il museo sia lo specchio della società e che debba essere un servizio per una sempre più diversificata collettività, sembra indispensabile che esso si ponga come un camaleonte, capace di adattarsi al nuovo *habitat* sociale in cui agisce, accogliendo le esigenze e le richieste dei pubblici. La presenza di pubblici diversi, l'emergere di numerose minoranze e il bisogno di confrontarsi con le loro richieste e aspettative sono dei fattori fondamentali che hanno contribuito, infatti, a far mutare il contesto all'interno del quale operano le istituzioni culturali, attribuendole, appunto, funzioni inedite.

Di conseguenza, il museo ha dovuto necessariamente rielaborare il suo ruolo, ampliare le sue finalità e farsi portavoce del paradigma dell'*open culture* (ONU, art. 30), divenendo spazio aperto di scambio interculturale e intergenerazionale capace di dare risposte alla crisi d'identità delle minoranze, promuovendo nuove forme di coinvolgimento e di partecipazione e predisponendo attività finalizzate al benessere e alla crescita individuale e collettiva, attuando dei principi e dei valori presenti all'interno della Convenzione di Faro del 2005, che considera l'eredità culturale «una risorsa per lo sviluppo sostenibile e per la qualità della vita, in una società in costante evoluzione" (CDE, preambolo p. 1) e che riconosce ad ogni singolo

individuo «il diritto [...] ad interessarsi all'eredità culturale di propria scelta, in quanto parte del diritto a partecipare liberamente alla vita culturale, sancito dalla Dichiarazione universale delle Nazioni Unite dei diritti dell'uomo del 1948» (ivi).

Sulla scia dei musei di area anglosassone che da decenni ormai hanno instaurato modelli di gestione, di comunicazione, di fruizione e di rapporto con i pubblici in chiave accessibile e inclusiva (Sandell), esito imprescindibile di una visione teorica e pratica della museologia come «*a discourse around the social and political roles of museums, encouraging new communication and new style of expression*» (Desvallees-Mairesse, p. 55), negli ultimi anni anche in Italia gli istituti museali hanno abbandonato la loro tradizionale vocazione meramente conservativa e didattica, per diventare spazio di dialogo, di crescita personale, di costruzione di saperi, di interpretazione e formulazione di diversi modi di vedere e leggere il patrimonio e la storia (Mandosi).

Partendo, infatti, dall'idea di Gadamer secondo la quale «la cultura è l'unico bene che, quando viene distribuito, aumenta di valore e di significati» (Borletti Buitoni, p. 10), diventa oggi fondamentale attuare un cambio di prospettiva con al centro il principio di Uguaglianza di tutti gli esseri umani. La museologia recente, infatti, è sempre più orientata a sostenere «la dimensione sociale del lavoro dei musei [...] impegnati a promuovere le capacità delle persone ai margini per vari motivi, tra cui povertà, salute, disoccupazione, età, analfabetismo, disabilità e detenzione» (OECD-ICOM, p. 47).

Aldo Grassini scrive «che la cultura, se rimane rinchiusa all'interno del suo recinto, rischia di trasformarsi in una sorta di riserva indiana» (Grassini, p. 76). Il rischio di ritrovarsi in un museo simile ad una riserva indiana, dove il pubblico si trova ad essere «uno spettatore distante dal palco, regno esclusivo degli addetti ai lavori, [...] e il museo sempre più un affare da specialisti e sempre meno parte della vita civile» (Faletti-Maggi, p. 227), è, pertanto, molto alto se non si lavora nell'ottica di potenziamento dell'accessibilità.

Il principio dell'accessibilità è così rilevante da essere presente, infatti, nella Costituzione, la quale negli articoli 2 e 3 tende a sottolineare l'importanza della pari dignità sociale di tutti i cittadini e l'obbligo da parte dello Stato di rimuovere gli ostacoli che si oppongono al pieno sviluppo della persona umana. Per accessibilità, infatti, s'intende garantire pari opportunità di accesso alla cultura tramite l'abbattimento di molteplici

barriere, le quali consistono in qualsiasi tipologia di limite che impedisce la completa fruizione di un bene o di un servizio.

Importante è sottolineare che, oltre alle tradizionali barriere economiche ed architettoniche, ci troviamo di fronte ad una serie di impossibilità all'accesso, definite "immateriali" (Bodo - Da Milano - Mascheroni, p. 15), come le barriere cognitive, informatiche, tecnologiche, la semplice mancanza di programmazione partecipata, di studi sui visitatori, di azioni strategiche per avvicinare il non pubblico e quello potenziale o narrative espositive discriminatorie, che rendono il museo escludente e sordo nei confronti dei diversi utenti e accessibile esclusivamente per la comunità dominante (Hooper Greenhill).

Dunque, le istituzioni culturali contemporanee, per abbattere ogni forma di barriera e poter «accompagnare ciascun visitatore nel percorso di piacevolezza che ha diritto ad intraprendere, affinché ciascuno trovi il "suo" museo» (Lampis, p. 13), dovrebbero adottare strategie d'intervento diverse, che spaziano dall'*audience development (*Solima, pp. 147-149) fino all'utilizzo di forme di comunicazione semplificate e multiculturali (Da Milano - Schiacchitano 2015) o ancora attività di progettazione partecipata e coinvolgimento attivo.

Tali strategie sono però strettamente connesse con l'operato del personale. Esso è, infatti, l'ulteriore strumento di cui un museo deve necessariamente servirsi per poter offrire esperienze di visita culturale il più possibile inclusive per la collettività.

Tale approccio richiede, infatti, che il personale museale proponga un'offerta culturale mirata a soddisfare le esigenze dei pubblici, ma per realizzare ciò è necessario che curatori e specialisti avviino percorsi di revisione dei propri ruoli e delle loro funzioni, riformulando i loro obiettivi, i loro *modus operandi,* le loro competenze e *know-how* in un'ottica multidisciplinare.

A livello normativo il 2001 è stato per l'Italia un anno di grande innovazione, in quanto il Ministero dei Beni Culturali attraverso l'*Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei* introduce dei requisiti minimi utili al miglioramento delle funzioni museali anche in relazione al tema dell'accessibilità e del rapporto con i pubblici.

Se l'ambito III e V riservano particolare attenzione al museo inteso come struttura ed alla relativa accessibilità fisica, di fruizione degli spazi e di

sicurezza, nell'ambito VII viene specificato che «ogni museo è tenuto a dedicare impegno e risorse affinché l'accesso al museo sia garantito a tutte le categorie di visitatori, rimuovendo le barriere che possano impedirne la fruizione a tutti i livelli» (MIBACT 2001, p. 51).

Anche i successivi *Livelli uniformi di qualità per i musei* del 2018 testimoniano l'attenzione verso un concetto di accessibilità multidimensionale, funzionale a garantire la fruizione ampliata e dedicata ad ogni tipologia di visitatore (MIBACT 2018 A). L'accesso fisico alla struttura attraverso l'abbattimento delle barriere architettoniche, servizi di accoglienza e assistenza forniti da personale formato, percorsi di visita specifici, forme di comunicazione adatta anche a persone con disabilità sensoriale e cognitiva ed, infine, efficienza nel fornite attraverso tutti i canali informativi le informazioni sull'accessibilità garantita dal museo, sono, infatti, gli standard minimi richiesti dai *Livelli di qualità* che i musei devono avere e garantire per entrare a far parte del Sistema Museale Nazionale.

A ciò si aggiunge la circolare n.80 del 2016 del MiBACT, denominata *Raccomandazioni in merito all'accessibilità a musei, monumenti, aree e parchi archeologici*, che fa riferimento ad una nuova figura professionale, ovvero il referente per l'accessibilità. Tale figura è la manifestazione di come il tema dell'accessibilità stia a cuore alle politiche ministeriali e sia sempre di più un principio fondamentale per una corretta ed efficiente attività inclusiva dei musei italiani (Cetorelli, p. 33).

A consolidare l'importanza dell'accessibilità alla cultura contribuisce un documento internazionale come la *Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità*, che con l'art. 9 definisce in modo generale il concetto di accessibilità che comprende «l'accesso all'ambiente fisico, sociale, economico e culturale, ai trasporti, all'informazione e alla comunicazione, compresi i sistemi e le tecnologie di informazione e comunicazione, e ad altre attrezzature e servizi aperti o forniti al pubblico» (ONU, art. 9), mentre con l'art. 30 sancisce «il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale» (ONU, art. 30).

Strettamente connesso con il tema in questione, il MiBACT ha emanato con il D.M. 28 marzo 2008 le *Linee Guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale*, il primo documento nazionale con valore normativo che funge da strumento per l'inclusione dal punto di vista tecnico-progettuale (MIBACT 2008). Il Ministero, intenziona-

to a fornire ulteriori strumenti ai professionisti degli istituti culturali per far fronte al complesso compito di sviluppare condizioni di accessibilità per ogni utente che voglia fruire di un luogo della cultura, con la circolare n.26 del 25 luglio 2018 sviluppa il *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche* (P.E.B.A). Esso è un documento che propone l'eliminazione di ogni tipo di ostacolo per pervenire alla piena fruibilità dei musei.

Il Piano prevede un'interpretazione di barriera architettonica non più limitata esclusivamente agli ostacoli fisici, che possono causare disagio o limitazione nella mobilità o nell'utilizzo di supporti o attrezzature, ma molto più ampia, comprendente anche ostacoli di carattere cognitivo, sensoriale, percettivo o culturale, che non permettono la partecipazione alle attività, la comprensione dei contenuti, l'orientamento o la riconoscibilità dei luoghi.

Ispirato dal principio dell'*Universal Design*, il Piano ha l'obiettivo finale di sviluppare servizi, prodotti, programmi e strutture utilizzabili da tutti, «nella misura più estesa possibile, senza il bisogno di adattamenti o di progettazioni specializzate, mai standardizzate e capaci di costruire un *quid pluris* di valori propri del patrimonio» (MIBACT 2018 B, p. 4).

Dunque, possiamo concludere affermando che il museo è sempre più orientato nel «mettere il pubblico al centro, il che vuol dire interrogarsi in modo profondo sul senso dell'azione culturale e su chi deve esserne il destinatario, investire in termini di tempo, risorse umane, competenze, proteggere processi fragili e spesso rischiosi, uscire dalla propria zona di confort per innestare processi trasformativi e migliorativi e su questo costruire la propria rilevanza e legittimazione» (Bollo, p. 12).

S. Bodo - C. Da Milano - S. Mascheroni, *Periferie, Cultura e Inclusione Sociale*, in *Quaderni dell'Osservatorio,* n.1/2009, Osservatorio Fondazione Cariplo, Milano, 2009.

Bollo = *Le politiche per lo sviluppo del pubblico tra Piemonte ed Europa*, a cura di A. Bollo, Osservatorio Culturale del Piemonte, Torino, 2017.

I. Borletti Buitoni, *Presentazione*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità,* a cura di G. Cetorelli - M. Guido, Quaderni della valorizzazione NS-4, Roma, 2017.

CDE = Consiglio d'Europa, Faro 2005 *Convenzione quadro sul valore dell'eredità culturale per la società*.

G. Cetorelli, *Anno Europeo del Patrimonio Culturale. Celebrare, nell'identità comune, la diversità, la coesione sociale. Idee, azioni e prospettive di futuro per il superamento delle barriere tangibili, intangibili e digitali nei luoghi della cultura*

italiani, in *Il Patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità,* cit.
C. Da Milano - E. Sciacchitano, *Linee guida per la comunicazione nei musei: Segnaletica interna, didascalie e pannelli,* Quaderni della valorizzazione -NS 1, Roma, 2015.
A. Desvallées - F. Mairesse, *Key concepts of Museology*, Parigi, 2010.
V. Faletti – M. Maggi, *I musei*, Bologna, 2012.
A. Grassini, *L'accessibilità: La via maestra verso un'arte nuova*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità,* cit.
E. Hooper Greenhill, *Nuovi valori, nuove voci, nuove narrative. L'evoluzione dei modelli comunicativi nei musei d'arte* in *Il Museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, a cura di S. Bodo, Torino, 2003.
A. Lampis, *Introduzione* in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità,* cit.
M. Mandosi, *Musei accessibili, musei possibili*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità,* cit.
MIBACT 2001 = Decreto Ministeriale 10 maggio 2001 Ministero per i Beni e le Attività Culturali, *Atto di indirizzo sui criteri tecnico- scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei.*
MIBACT 2008 = Decreto Ministeriale 28 marzo 2008 Ministero per i Beni e le Attività Culturali, *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale.*
MIBACT 2018 A = Decreto Ministeriale 113/2018 Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema Museale Nazionale.*
MIBACT 2018 B = Circolare 6 Luglio 2018 Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo, *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.): un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici. Allegato 1: P.E.B.A. Un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici.*
OECD - ICOM = Organisation for Economic Co-operation and Development – International Council Of Museums, *Cultura e sviluppo locale. Massimizzare l'impatto. Una guida per le amministrazioni locali, le comunità e i musei,* s.l., 2019.
ONU = Organizzazione delle Nazioni Unite 13 Dicembre 2006, *Convenzione ONU sui diritti delle persone con Disabilità.*
R. Sandell, *I musei e la lotta alla disuguaglianza sociale: ruoli, responsabilità, resistenze*, in *Il Museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, cit.
L. Solima, *Management per l'impresa culturale*, Roma, 2018.

Carla Bassarello, Pietro Di Lorenzo *Planetario di Caserta*

Questo articolo indaga lo stato dell'arte della produzione di materiali (libri, giochi materiali e virtuali/digitali, etc.) relativi a musei con sede in provincia di Caserta, direttamente realizzati dai musei o da soggetti pubblici e privati terzi negli ultimi 5 anni. Inoltre, delinea il quadro delle azioni formative sviluppate per aggiornare e migliorare le competenze del personale educativo dei musei, degli operatori culturali e soprattutto di docenti e studenti delle scuole secondarie di secondo grado su questo tema.

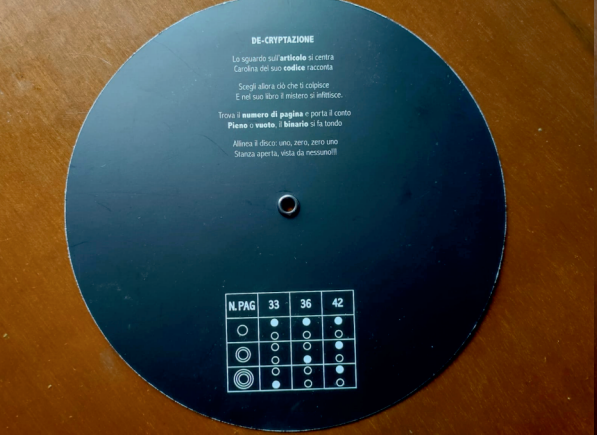
Il volumetto ***Alla scoperta dell'antica Capua*** è stato realizzato dal **Museo archeologico dell'antica Capua, anfiteatro e mitreo** nel 2022 e a oggi è l'unico libro interamente ideato e prodotto da un museo, senza intenti commerciali, a supporto dell'attività educativa verso la fascia bambini e ragazzi.

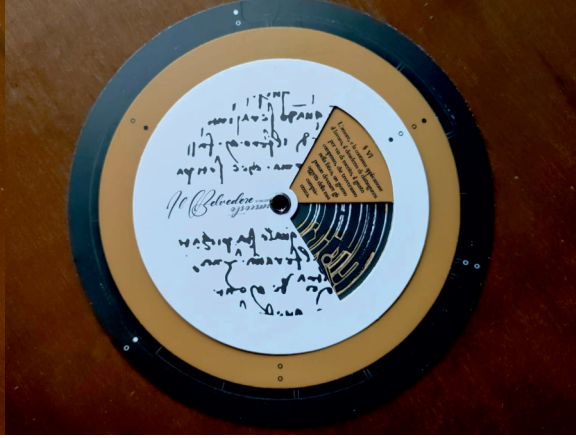
Il testo racconta del viaggio straordinario che il protagonista Luca fa nell'antica città di Capua. L'azione muove dal libro che il nonno gli regala per il compleanno, un libro e che si rivela essere magico. Così, Luca inizia a leggerlo, incuriosito. La notte durante il sogno si vede catapultato nell'antichità in un viaggio avventuroso vissuto con l'aiuto del giovane amico Trittolemo, personaggio della mitologia greca, legato alla dea Demetra/Cerere e, grazie a lei, primo agricoltore umano. L'espediente del sogno/libro è un ottimo tramite per introdurre i piccoli lettori alla scoperta delle meraviglie della Capua preromana e romana.

Il volume non precisa la fascia di età cui è rivolto: sembra adatto per ragazzi 9-12 anni mentre per i piccoli di 5-8 anni occorre la presenza dell'adulto. L'utilizzo del grassetto per i termini specialistici (archeologici e storici) rimanda il lettore alla consultazione del glossario a fine libro.

La grafica è incisiva ma la scelta di caratteri del testo di maggiore dimensione solo nelle pagine illustrate rispetto al corpo del testo complessivo è dissonante e non aumenta l'efficacia narrativa.

Di grande originalità è stato l'opuscolo ***Belvedere di San Leucio nascosto***, realizzato dal museo del **Belvedere di san Leucio** di Caserta e dall'**Istituto Superiore "Mattei"** di Caserta (2019). L'opera si divide in due parti. La prima descrive in modo fluido e coinvolgente per i giovani (14-18 anni) il tesoro





nascosto nel sito UNESCO del Belvedere. La colonia serica di san Leucio fu voluta da re Ferdinando IV Borbone e grazie al re fu retta secondo un codice di leggi innovativi per quei tempi (1789) basate su diritti e doveri e su principi di assistenza sociale, uguaglianza, parità tra i sessi.

La seconda parte punta a far apprendere in modo ludico alcuni contenuti del Codice leuciano. E' un accattivante gioco su cartoncino di forma circolare, con tre dischi concentrici. Ogni disco ha sul bordo coppie di cerchietti vuoti o pieni. Le combinazioni di allineamenti previsti sul retro corrispondono a disposizioni dei cerchi utili e decifrare una filastrocca rimata. Ad ogni combinazione sono associati un contenuto del Codice leuciano e un'immagine che rimandano ad una pagina del codice e a una sala del museo.

Meritoria è stata la recente iniziativa editoriale di promozione del patrimonio culturale librario realizzata dal Ministero della Cultura (Direzione Generale Biblioteche e Ufficio stampa e comunicazione) con l'opuscoletto ***Geronimo Stilton: Il grande segreto dei libri***, pubblicato e diffuso gratuitamente nel 2022.

L'opera nella prima parte offre una divertente storia in parte illustrata in cui il celebre topo investigatore, noto personaggio dei fumetti per ragazzi, è protagonista di un viaggio nel mondo dei libri e delle biblioteche, con ottima grafica e buona impostazione comunicativa.

Purtroppo non dello stesso livello è la seconda parte, costituita dalle schede delle **46 biblioteche pubbliche statali** (localizzate almeno una per ciascuna regione tranne Valle d'Aosta, Trentino Alto Adige, Umbria, Abruzzo, Molise e Sicilia). Le schede denunciano un approccio burocratico, esito di una compilazione incapace di accogliere la sfida del progetto: infatti, la gran parte di esse descrive storia e caratteristiche biblioteconomiche del patrimonio librario, peraltro in una lingua comprensibile ad adulti o addirittura ai soli addetti ai lavori.

E poco o nulla possono gli encomiabili fumetti coi topi disegnati che affiancano le schede e provano a renderle accattivanti.

La **Reggia di Caserta** è stata oggetto di almeno due prodotti editoriali sebbene non realizzati dal museo. ***La reggia di Caserta / fantasmagorica guida al sito*** è impresa dell'editore casertano Luigi Pacifico con testi di de Martini e disegni di Caramiello e Pinna (2019).

Non individua il pubblico destinatario ma per l'ottima grafica sembra ottimale per la fascia 12-15 anni. Purtroppo, la storia è piuttosto debole e gli espedienti narrativi non sostengono la lunghezza del testo (90 pagine).

La scrittura ha uno stile troppo articolato per la fascia ragazzi-adolescenti e troppo lontano dal loro lessico.

A volte usa addirittura termini specialistici, preoccupata di trasferire contenuti (nomi, date) piuttosto che incoraggiare e stimolare il gioco, mediante curiosità e scoperta. Insomma, il lavoro risulta più educativo che ludico, come chiarito ulteriormente da forma e sostanza delle 30 domande che chiudono il volume, ben lontane dal fantasmagorico del sottotitolo.

L'altro prodotto editoriale è l'opuscolo n° 15 della splendida collana di 51 uscite ***Fumetti nei musei***, un progetto ideato e curato dal Ministero per i Beni e le Attività culturali e per il Turismo, destinato bambini e ragazzi. L'opuscolo fu distribuito gratuitamente in occasione di attività educative, laboratori e visite guidate promozionali nei principali luoghi della cultura statali.

Le storie sono realizzate da celebri fumettisti italiani: quella sulla **Reggia di Caserta** vede protagonista GUL, frutto della penna Maicol & Mirco (pseudonimo dell'abruzzese Michael Rocchetti).

Il racconto ***Il cuore delle cose*** (2018) vede GUL in gita nel palazzo reale di Caserta: per la sua irrefrenabile curiosità GUL segue poco la guida così da avventurarsi in passaggi segreti aperti da libri, forchette che lo imboccano e letti che abbracciano, quasi per dimostrare che anche un museo ha sentimenti.

Eccellente è ***Surus, l'elefante bambino*** (2019), suggestiva e accattivante favola di Esposito magnificamente resa dai disegni di De Luca, in un volume bifronte che i due autori dedicano a **Capua antica** (sede del **Museo archeologico** omonimo, dell'**anfiteatro** e del **mitreo**) e per metà al capolavoro di Caravaggio al Pio Monte

della Misericordia di Napoli per il progetto di Arteteca - ludoteche museali contro la povertà educativa.

Il gioco di rimandi tra testo e immagini guidano il bambino (4-9 anni, sebbene non sia dichiarata la fascia d'età) in suggestioni del mondo antico, seguendo la storia di Annibale mediante le avventure del suo elefante, Surus, qui immaginato cucciolo. Le piccole sbavature storiche (Poldo è nome germanico e le marmellate sono invenzioni medievali/rinascimentali) sono irrilevanti rispetto alla straordinaria efficacia del prodotto.

Il **Museo Michelangelo** di Caserta si distingue tra i musei scientifici per la scelta di offrire gratuitamente e a tutti (su prenotazione) la mediazione tra gli oggetti esposti e i pubblici grazie agli educatori che guidano il visitatore personalizzando la visita anche con azioni interattive.

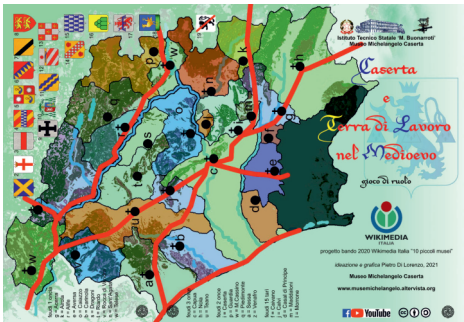
A queste attività usuali il museo Michelangelo somma eventi ludici tra cui spiccano le due edizioni dell'***Escape museum*** organizzate nel 2018 e nel 2019, tenuti addirittura di notte. Personaggi in abito antico, musiche, prove di abilità e di cultura hanno coinvolto i partecipanti (16+) impegnati a trovare gli indizi per uscire dal gioco e quindi dal museo.

Il MuMic ne ha ri-organizzato e selezionato i contenuti per produrre una ***Caccia al tesoro digitale*** licenziata nel 2021, come *learning scenario* per l'azione 2020 *Europeana Learning Scenario - Museum Educators* del progetto Europeana DSI-4-Y3 / Euroschoolnet / Future Classroom Lab.

Sono due i prodotti ludici realizzati dal museo Michelangelo. ***Il gioco del quartiere*** (2021) è associa le strategie del gioco dell'oca ai quiz. La grafica del percorso è costituita dalle caselle/immagini che raffigurano oggetti della collezione museale propria e personaggi storici, edifici e opere d'arte del quartiere di Caserta prospiciente il museo.

Il prodotto è stato pensato per bambini e ragazzi (8-12 anni) ed è stato finanziato nel progetto "Esserci per cambiare il nostro quartiere", bando Scuola Attiva la Cultura del Ministero della Cultura, 2019 – 2021).

L'altro prodotto è il gioco di ruolo ***Caserta e Terra di Lavoro nel medioevo*** (età 13+) con lo scopo di creare le infrastrutture architettoniche, artistiche e culturali delle città campane del medioevo (prodotto del progetto bando



2020 di Wikimedia Italia "10 piccoli musei"). I tre giochi sono fruibili sul sito del museo Michelangelo (link mediante il QR code nella pagina a fianco).

Il corso "**Azioni educative creative e interattive nei musei scientifici e non**" ideato e realizzato dal Planetario di Caserta come azione di questo PNRR Ministero della Cultura ha raccolto il testimone di due precedenti iniziative di formazione realizzate sul territorio Casertano dal Sistema Museale "Terra di Lavoro".

Il Sistema Museale "Terra di Lavoro" è una associazione di enti (Comuni di Caserta, Maddaloni, Piedimonte Matese, San Pietro Infine; dal 2022 San Nicola la Strada e dal 2023 Mondragone) e istituzione scolastica (Istituto Tecnico Statale "Buonarroti" Caserta) titolari di musei riconosciuti di interesse dalla Regione Campania ai sensi della legge regionale 12/2005.

Vi aderiscono i musei: Museo Arte Contemporanea Caserta, Museo Civico Maddaloni, Museo Civico "Raffaele Marrocco" di Piedimonte Matese, Parco della Memoria Storica San Pietro Infine, Museo Michelangelo Caserta, Museo della Civiltà Contadina San Nicola la Strada, Museo Civico "Biagio Greco" Mondragone.

Dal 2009 il Sistema agisce per valorizzare e promuovere il patrimonio museale e culturale del territorio. Dal 2016 è l'unico sistema museale riconosciuto dalla Regione Campania (L.R. 12/2005). Col finanziamento della Regione Campania, nel 2018 il Sistema Museale ha organizzato il corso gratuito di formazione **"Tecniche di pensiero laterale e creatività per lo sviluppo dei musei locali**". Il corso ha puntato a introdurre operatori museali, docenti e studenti (circa 120 partecipanti) alle tecniche di pensiero divergente per la progettazione e la realizzazione di azioni ludiche pensate per i bambini e ragazzi (8-13 anni), con modalità interattive in presenza e in digitale.

I prodotti finali (narrazioni, laboratori manipolativi, visite tematiche, *escape rooms*) sono stati realizzati dagli studenti coinvolti in PCTO e sono stati acquisiti in eredità dai musei partecipanti. Le docenze principali sono state dei professori Nadia Barrella e Ludovico Solima (Università degli Studi della Campania "Vanvitelli") per gli aspetti di museologia e di *audience development,* di Maria Rosaria Iacono (Italia Nostra Caserta) per le azioni di cittadinanza attiva nella tutela del patrimonio culturale, e di Vincenzo Di Maria e Claudia Busetto (Commonground people) per le strategie di pensiero laterale e creatività per guidare i partecipanti alla ideazione di azioni ludiche e interattive.

Ancora il Sistema Museale nel 2021 ha proposto ai corsisti partecipanti (studenti in PCTO, docenti e professionisti museali) il corso di formazione

Tecniche e software per azioni ludiche digitali tenuto da Paolo di Capua (esperto sviluppatore e programmatore di videogiochi) sugli strumenti (open source e freeware) per lo sviluppo di prodotti interattivi digitali ludici, a contenuto archeologico, destinati ai più piccoli (8-13 anni) e accessibili on-line. Il corso ha costituito una delle azioni del progetto con il progetto Archeologia svelata: ricerca, creatività, partecipazione" realizzato sempre con fondi Regione Campania (UDO 501201, L.R. 12/2005).

In dettaglio è stato realizzato un semplice videogioco (sviluppato con Unity 3D) che stimola alla conoscenza delle pratiche agricole e alimentari dei Sanniti in modalità ludica. Il protagonista Ovvio Paccio (l'equivalente di Mario Esposito per i Sanniti) deve superare buche ed ostacoli per impadronirsi di una mela, unico frutto tra quelli proposti al giocatore che fosse tipico nella produzione agro-alimentare campana dell'età preromana.

Per precisa scelta strategica, in tutte e tre i corsi docenti e studenti hanno affiancato gli operatori museali e culturali. Infatti, il pubblico centrale dei musei locali sono le scuole. Quindi è cruciale aggiornare e formare i docenti all'educazione al patrimonio culturale e, soprattutto, fornire strumenti per orientare le scelte delle attività educative più efficaci da prevedere durante le uscite didattiche, anche alternative alla consueta visita guidata.

Inoltre, la formazione ha offerto ai giovani una visione più ampia e completa del mondo dei musei e li ha invogliati a vivere l'esperienza museale in modo attivo e propulsivo. D'altra parte i giovani del territorio costituiscono l'unica prospettiva di futuro per i nostri piccoli musei.

Musei accessibili a Caserta e in Campania: primi risultati

Pietro Di Lorenzo *Planetario di Caserta*

La rilevazione promossa come azione del PNRR Planetario ha l'obiettivo di restituire una fotografia delle attività museali esistenti nel territorio della provincia di Caserta, in particolare di quelle ludiche, interattive e inclusive, così da delineare un quadro dell'accessibilità cognitiva specialmente mediante i servizi educativi offerti. Si offre un primo sguardo anche sulle professionalità impegnate a garantire i servizi. Parallelamente, si è tentata una rilevazione a scala regionale dei musei naturalistici, scientifici e tecnologici, forse la prima del genere.

La rilevazione è stata ideata da chi scrive ed effettuata via web con la collaborazione di Carla Bassarello per la somministrazione. Il questionario è consultabile scansionando il codice QR a p. 96.

L'invito a compilare il questionario è stato inviato via mail a musei dei quali ho notizia di attività per conoscenza diretta di visita, per presenza sui *social media* e sul web e per notizie bibliografiche raccolte. Sono stati individuati come musei tutti i luoghi della cultura che si fregiano del nome "museo" e quelli erogano servizi di tipo museale, prescindendo dalla verifica dell'esistenza di un atto istitutivo e di un regolamento.

All'invito via mail è seguito il contatto telefonico per segnalare l'invito, caldeggiare l'adesione alla rilevazione e, qualora non fosse giunta la risposta nei termini, per sollecitare la compilazione. Pur consapevole della parzialità dei dati, li raffronto con quelli disponibili a scala regionale e in qualche caso nazionale, non essendo disponibili dati specifici per i musei con sede in provincia di Caserta e neppure per quelli naturalistici e scientifici.

L'unica rilevazione simile fu svolta nel 2014 dal progetto di settore *Didactica* (L. de Venezia, M. Pucci, A. Fresa, *Didactica. I musei e l'educazione al patrimonio*, Salerno, 2014). I risultati furono pubblicati in aggregati a scala regionale e non è possibile analizzare il contesto casertano.

Il clima dell'epoca fu connotato dall'imminenza della cosiddetta riforma Franceschini dei musei (D.P.C.M 171 del 29/08/2014, D.M. Ministero Cultura del 23/12/2014 pubblicato sulla G. U. n. 57 del 10/03/2015). La riforma introdusse il Sistema Museale Nazionale e, dopo lunga gestazione, portò alla definizione dei Livelli Minimi Uniformi di qualità dei musei

(D.M. n. 113 del 21/02/2018) concepiti quali strumenti operativi di attuazione del Sistema. In particolare si definì per la prima volta in Italia la necessità della progettazione universale, cioè l'organizzazione degli spazi e la sicurezza dedicati a ciascun visitatore, la programmazione annuale delle attività e delle iniziative rivolte a tutti i pubblici del museo.

In tal senso operò la Circolare D. G. Musei del Ministero della Cultura n. 26 del 25/07/2018 che emanò il Piano per il superamento delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) e istituì (per i soli musei statali) la figura professionale del responsabile per l'accessibilità, delineandone il ruolo di affiancare il direttore del museo per la mediazione culturale, la progettazione, la realizzazione di azioni di fruizione ampliata del patrimonio (G. Cetorelli, *Il museo come esperienza globale*, in *Museologia scientifica memorie*, 21/2020, pp. 10-15, p. 10).

Nel 2014, l'indagine *Didactica* per la prima volta in Campania e tra le poche in Italia (Piemonte, Veneto, Marche) puntò a misurare i servizi educativi di musei e istituti culturali allo scopo di offrire una occasione di discussione, confronto e divulgazione nell'ottica di verificare il grado di applicazione effettiva degli standard di qualità nei musei, in contesto di autovalutazione e focalizzare l'attenzione sul livello di professionalizzazione delle attività didattiche nei musei (*Didactica*, p. 18-19). Senza tener conto dell'esistenza di un atto istitutivo e della eventuale personalità giuridica, all'indagine furono invitati a partecipare «poco più di 190 musei» sui «circa 230» presenti.

La differenza fu stimata come una «fisiologica percentuale di musei inattivi ... di un discreto numero di piccoli e piccolissimi musei ad apertura stagionale o solo su prenotazione». Su 190 musei invitati solo 103 risposero (*Didactica*, p. 21-22) e tra questi solo 12 musei casertani.

Dati utili al confronto sono desunti dal censimento annuale promosso dall'Istituto Nazionale di Statistica (ISTAT) e dall'Osservatorio Museale Regionale (OMR) attivo nel Dipartimento di Lettere e Beni Culturali dell'Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli" (coordinatrice prof.ssa Nadia Barrella). La consistenza statistica dei confronti tra i dati qui pubblicati e quelli da ISTAT e OMR è scarsa o nulla perché le rilevazioni hanno scopi diversi e differenti sono le modalità di raccolta dei dati.

Inoltre, radicalmente impari è la forza persuasiva degli enti promotori: il censimento ISTAT per lo Stato è obbligatorio per legge, l'università recita il proprio ruolo istituzionale di ente di ricerca che è certamente più riconoscibile e riconosciuto rispetto a quello del singolo museo, specie se è un planetario.

Eppure il Planetario in questi primi 15 anni ha sviluppato numerose le ricerche (storiche, sul patrimonio conservato e sul territorio, didattiche); nonostante ciò, il Planetario continua a essere erroneamente considerato solo un luogo di didattica, peraltro orientato principalmente se non esclusivamente alle fasce di età scolare, contro l'evidenza della nostra produzione di spettacoli, eventi e pubblicazioni.

Non c'è spazio per affrontare qui in prospettiva storica i dati sulla numerosità, la titolarità e la tipologia prevalente dei musei anche perché esito di rilevazioni non omogenee. Il confronto tra i dati qui presentati è effettuato con la rilevazione più recente disponibile (ISTAT 2022). Ecco i risultati.

Dal punto di vista della rilevanza statistica rispetto al numero complessivo rispettivamente accreditato, i musei che risposero a *Didictica* furono il 54% (intera Campania) e per l'Osservatorio sono il 52% (sempre su tutta la Campania). I dati sono in linea con quelli qui presentati. Infatti, su 51 musei casertani hanno risposto in 26 per una percentuale del 51%. La Reggia di Caserta è l'unico museo statale che ha aderito su 7 esistenti (86% di non risposte). Dei 13 musei riconosciuti di interesse della Regione Campania con sede nel territorio della provincia di Caserta, 2 non hanno risposto (15%).

Il questionario è stato compilato dal direttore o da un membro del Consiglio di Amministrazione (o figura equivalente) nel 62% dei musei; dal curatore scientifico (15%), dal responsabile dei servizi educativi (8%); per il 15% dei musei le risposte sono state restituite da un educatore / comunicatore.

La gran parte dei rispondenti sono musei locali, quindi strutture culturali medie o piccole (tranne due musei) nelle quali le informazioni filtrano tutto l'organigramma, che spesso si riduce a poche unità o addirittura a una sola.

Per l'ISTAT (censimento 2022), in Campania risultano 213 musei (137 gallerie e o raccolte, 24 aree o parchi archeologici, 52 monumenti o complessi monumentali), di cui 67 sono statali, 41 di ente locale, 81 privati inclusi quelli di ente ecclesiastico (grafico a p. 4).

L'OMR ha promosso una rilevazione a febbraio 2023 di cui non ha ancora pubblicato i risultati. Una presentazione parziale è stata data in anteprima a luglio 2023 in una lezione del corso di formazione organizzato per conto della Regione Campania (UOD 501201). Sulla scorta della presenza dei musei sul web, sui *social* e da fonti bibliografiche, l'Osservatorio censisce 443 musei e istituti culturali ad essi assimilabili in Regione, 115 riconosciuti di interesse dalla Regione Campania (L.R. 12/2005) ma ne considera effettivamente solo 229 attivi perché i restanti non hanno mai risposto via mail.

Per la rilevazione Planetario 2023, in provincia di Caserta risultano 51 musei (elenco pubblicato in coda a questa pubblicazione); è stato considerato come unico il museo del castello di Prata Sannita perché gli spazi espositivi di due delle tre sezioni sono ridotti e comunque al di sotto dello standard regionale per estensione superficiale. Dei 51 musei, 3 risultano attualmente chiusi (Castel Morrone, "Furia" Arienzo, "Cere" Maddaloni).

Riguardo all'ente proprietario, per i musei casertani rispetto a quelli in Campania risultano le maggiori differenze in percentuale seguenti: quelli di proprietà statale sono 2,2 volte meno, (ma ciò si spiega per non aver qui rilevato le aree archeologiche della Soprintendenza aperte occasionalmente al pubblico); i musei comunali sono di 1/3 più numerosi, quelli religiosi 1/4 in più; quelli scolastici e di università pareggiano il dato complessivo ISTAT che unifica le due specifiche (grafico a p. 4).

I musei scientifici, tecnologici e naturalistici in Italia sono rispettivamente 216 e 97 per un totale di 358 su 4416 musei italiani censiti, quindi appena l'8%; identica percentuale è rilevata in Campania (ISTAT 2022).

Planetario 2023 ne conta 6, cioè il 12% dei musei in provincia di Caserta e addirittura il 17% dei musei di uguale tipologia in Campania.

L'ISTAT censisce categorie di luoghi della cultura sui quali non sono stati rilevati dati in provincia di Caserta quali i giardini storici (nel casertano ce ne dovrebbero essere almeno 2) e le aree e i singoli monumenti archeologici (per intenderci: quelli dipendenti dalla locale Soprintendenza).

Rispetto a ISTAT sulla Campania i dati Planetario sul casertano attestano l'assenza di musei d'impresa e tematici. I musei etnoantropologici e quelli di scienza e tecnica sono 4 volte più numerosi rispetto a tutta la Campania, 3 volte più numerosi i musei d'arte contemporanea, a sfavore dei musei e siti archeologici che sono 2,5 volte di meno, perché sottostimati per i motivi di dichiarati sopra (grafico a p. 4).

I musei scientifici e naturali sono 2 volte di più in provincia di Caserta rispetto all'intera regione. Solo in Caserta città ne sono censiti 4, senza contare musei di altra tipologia che hanno un rilevante patrimonio scientifico storico quali la Reggia di Caserta e il "Marrocco" di Piedimonte Matese.

Didactica centrò l'indagine proprio sui servizi educativi, con una sola domanda per indagare l'accessibilità linguistica e due per l'inclusione di pubblici con forme di disabilità e disagio sociale. L'OMR nella rilevazione statistica promossa a febbraio 2023 ha indagato con cura i servizi per l'inclusione ma i risultati non sono ancora pubblici.

L'analisi delle risposte al questionario Planetario 2023 sono nel seguito. Le lettere C ed S indicano rispettivamente le risposte per i due sottoinsiemi del campione, i musei casertani e i musei scientifici in Campania (inclusi quelli scientifici casertani).

L'atto di formale istituzione non esiste per 5 musei (19%C; 12 %S). Una percentuale appena minore riguarda la non esistenza del regolamento del museo (15%C; 18%S). Addirittura il 38% (29%S) dei musei in provincia di Caserta non possiede un regolamento di visita e non stila un piano annuale (46%C; 24%).

Migliore ma comunque non buona è l'azione di gestione dei musei scientifici per i quali circa 1/4 dei musei è privo dei due strumenti. Nel 15% dei musei casertani (12%S) la gestione è affidata ad un soggetto che non è l'ente titolare ma si configurano 4 situazioni differenti per i soggetti: un singolo cittadino esperto, una associazione temporanea di scopo, una associazione culturale e (nel caso del Planetario) una associazione temporanea di scopo tra tre scuole pubbliche. In un 1 caso dei 4, il gestore ha l'affidamento del museo ma è ancora in attesa dell'atto formale di affidamento. Tutti gli affidamenti sono a titolo gratuito ma 1 solo è affidato con bando pubblico (Planetario).

Molto più grave si prospetta il quadro sui rapporti dei musei coi loro pubblici e col territorio. Infatti, i musei non pubblicano il rapporto annuale (81%C; 76%S) e non hanno la Carta della qualità dei servizi (57%C; 53%S) o, se ce l'hanno, non è aggiornata da più di 3 anni (27%C; 6%S). Grande lavoro servirà nei prossimi anni per costruire un dialogo tra i musei locali casertani e i loro pubblici e gli utenti interessati (*stakeholdes*).

C'è scarso interesse anche per lo sviluppo e il miglioramento sistematico e razionale dell'accesso dei pubblici (*audience development*). Infatti, i musei non raccolgono ed elaborano dati sul pubblico rispetto al territorio di provenienza (46%C; 35%S), su come l'utente ha avuto notizia del museo e dell'evento (62%C; 65%S), se si tratta della prima visita (69%), se la visita è stata divertente (65%C; 59%), ha suscitato curiosità (58%C; 65%S), ha soddisfatto le aspettative (58%C; 53%) e se ripeterebbe la visita (58%C; 53%S).

Rilevo che è il dato sul suscitare curiosità sembra interessare un po' di più i musei scientifici che, evidentemente, puntano molto su questo aspetto per agganciare e trattenere l'attenzione dei pubblici. Non ho ritenuto fosse interessante conoscere come fossero raccolti ed elaborati i dati (gruppi di ascolto, questionari, colloqui, sondaggi a campione etc.).

Il 38% dei musei casertani (24%S) afferma di non avere alcun servizio educativo, a fronte del dato regionale *Didactica* attestato al 17%. Ma il dato è contraddetto dalle risposte alla domanda «Ci sono visite guidate?» per entrambi i sottocampioni omogenei.

Le visite guidate sono il servizio educativo più tradizionale ma, evidentemente, per i nostri musei locali non deve essere troppo consolidato o abbastanza chiaro in cosa consista un servizio educativo. Infatti, solo l'8% dei musei casertani (6%S) risponde di non effettuare visite guidate.

Probabilmente c'è stato un fraintendimento della domanda, forse generato dal fatto che molti dei musei locali si reggono su una sola unità di personale che è contemporaneamente impegnata in più ruoli (curatore scientifico, accoglienza e supporto alla visita, educatore). Quindi, la domanda potrebbe essere stata intesa nel senso se esistano servizi educativi affidati ad altre persone, interne o esterne al museo.

Per coloro che rispondono di avere almeno un servizio educativo si tratta in tutti i casi di attività organizzata dal gestore del museo, che impegna un numero di educatori come da figura, dove ho ritenuto integrare e modificare i dati con la risposta affermativa di effettuare comunque visite guidate. I dati sui numeri di educatori impegnati per i musei scientifici sono poco differenti da quelle dei musei casertani.

Il reclutamento degli educatori si prospetta come da grafico per i musei in provincia di Caserta, con la significativa differenza nei musei scientifici delle nomine (38%S) rispetto all'assegnazione della proprietà (8%S) e una piccola quota chiamata a rotazione da albo proprio del museo (8%S). Per i musei casertani solo per il 13% di essi c'è un rapporto economico con l'educatore (a gettone di presenza o a contratto a tempo determinato).

I musei scientifici prestano maggiore attenzione a questo aspetto raggiungendo il 38%, ma perché hanno una sostenibilità economica (completa o sostanziale) garantita dalla bigliettazione, quasi assente nei musei locali. Restituisce un quadro sconcertante il non richiedere un titolo di accesso per prestare servizio come educatore associato alla alta percentuale (60%C; 40%S) di educatori immessi in servizio senza formazione (60%C; 38%S), con dati migliori ma non incoraggianti per i musei scientifici.

Le differenze sostanziali per i musei scientifici riguardano la minore rilevanza dell'assenza o non previsione del titolo di accesso (46%S), la maggior quota di laureati triennali (23%S) a svantaggio dei diplomati (8%S). Ciò è in accordo con la maggior competenza scientifica specifica

mediamente richiesta nei musei che raccontano scienza, natura e tecnologia rispetto alle altre tipologie.

La formazione degli educatori successiva all'ingresso nel museo è un dato cruciale per i musei scientifici che prestano molta attenzione in questa fase: il 38% non organizza formazione; tra 2 e 6 ore (31%), tra 7 e 10 ore (8%) e oltre le 10 ore (23%). I risultati rilevati da *Didactica* su questo aspetto si attestano intorno all'82% in media di personale specializzato, interno o esterno o volontario che sia. Sembrerebbe che le esigenze di qualità siano diminuite nel decennio.

Molti musei (80%C; 69%S) si avvalgono di studenti del triennio delle scuole secondarie di secondo grado (licei, istituti tecnici e professionali) attivando Percorsi per le Competenze Trasversali e l'Orientamento (PCTO, già Alternanza Scuola Lavoro) per la collaborazione al servizio educativo. La differenza tra i due campioni è spiegabile con la minore attrattività per docenti di percorsi scientifici rispetto a quelli umanistici.

A ideare, organizzare e gestire i servizi educativi dovrebbe essere un responsabile che, però, nel 40% dei musei casertani (38%S) non è figura prevista in organico, percentuale calcolata sui musei che dichiarano di avere almeno un servizio educativo. In ogni caso, il responsabile dei servizi educativi svolge il suo lavoro a titolo volontario tranne che per pochi casi (7%C; 9%S).

Le modalità di reclutamento del responsabile appaiono critiche perché è accolta la candidatura spontanea (13%C; 27%); negli altri casi, si procede per nomina del gestore o dell'ente proprietario. Probabilmente è la gratuita dell'incarico che privilegia il reclutamento di persone di già accertata disponibilità al ruolo.

Si presuppone che le competenze culturali generali del responsabile siano mediamente alte perché il 33% è un laureato magistrale (45%S) e il 20% (36%) è anche docente di ruolo nelle scuole pubbliche (il che non implica necessariamente avere specifiche competenze educative museali). Anche qui, i profili culturalmente più alti per i musei scientifici sono motivati dall'esigenza di competenze più solide.

Le attività di inclusione linguistica (inglese) in visita guidata sono ridotte per i musei casertani (35%) decisamente più consistenti in quelli scientifici (59%). Le didascalie anche in inglese iniziano a diffondersi (15%C; 29%S) ma troppo lentamente per rispondere alle sfide che pone anche ai territori interni l'importante incremento turistico che sta investendo la Campania

costiera (Napoli, le isole del Golfo, Salerno e le Costiere). Risultati sovrapponibili sono stati registrati anche per la presenza di pannelli, schede di sala e audioguide in inglese. Poca è la differenza con i dati attestati da *Didactica*, comunque migliori.

Praticamente inesistenti (96%C; 82%S) sono le azioni inclusive che sfruttano la LIS (Lingua Italiana dei Segni) per superare le disabilità sonore, dati sovrapponibili a quelli di *Didactica*. Didascalie e pannelli in braille sono rari (96%C; 88%S) così come modelli tattili (92%C; 88%S) e anche su questo i musei scientifici mostrano maggiore sforzo inclusivo verso i pubblici con minore o assente capacità visiva.

L'accessibilità motoria è garantita interamente (50%C; 76%) o per almeno metà del percorso (69%C).

I musei scientifici sembrano essere più flessibili e interessati a organizzare visite tematiche alla collezione (69%C; 82%S) e interattive (56%C; 65%S). Le visite ludiche (cacce al tesoro, *escape room*, etc.) riguardano una nicchia di musei casertani con appena più occorrenza in quelli scientifici (27%C; 35%S).

Praticamente assenti nei nostri musei locali e scientifici sono i prodotti editoriali per bambini e ragazzi, i giochi (digitali e non), con percentuali che si attestano mediamente intorno al 92%, con risultati appena migliori (intorno all'83% in media) per giochi intellettivi, basati sulla parola e sulle conoscenze acquisite (quiz, cruciverba).

Il dato sembra un inequivocabile indizio della visione ancora molto tradizionale del museo come luogo educativo appendice della scuola, come se i quasi cinquant'anni trascorsi dalla separazione dei due ministeri (1975) fossero trascorsi invano. Le attività ludiche erano attestate al 36% contro il 72% di quelle intellettive e cognitive da *Didactica*.

Il contesto socio-economico della nostra regione orienta in modo attento le decisioni dei musei verso azioni di accessibilità economica: le attività ludiche, interattive e animate/teatralizzate sono gratuite per l'84% in media. Certamente è anche una strategia per avvicinare nuovi pubblici.

Complessivamente, i musei scientifici si attestano su una migliore capacità di incontrare pubblici diversi, offrendo servizi appena più accessibili, attenti agli aspetti inclusivi, ludici e interattivi.

Sarà necessario sviluppare la capacità dei musei per offrirsi al dialogo col territorio che costituisce il bacino centrale dei suoi pubblici, specie nel comunicare in modo trasparente i propri servizi e le strategie di gestione.

Roberta De Gregorio *guida turistica*, Alessandra D'Errico docente *IC Leonardo Da Vinci Caserta* Lidia Falcone *educatore Museo Provinciale Campano Capua* Luca Martino, Pietro Passarelli *studenti Liceo Scientifico 'Diaz' Caserta*

Premessa

Il gruppo di progettazione ha colto nel brano che vi proponiamo più di un motivo di riflessione; la sua storia pare sia molto antica e fu ripresa nel XIII secolo dal poeta persiano Rumi nel suo Mesnavi: «L'elefante era in una casa buia; degli indiani l'avevano portato per esporlo. Volendolo vedere, molte persone entrarono, una dopo l'altra, nell'oscurità. Visto che con gli occhi era impossibile, ciascuno, nell'oscurità, lo palpava col palmo della mano. La mano di uno si posò sulla proboscide e quello disse: "Questa creatura è come un tubo per l'acqua". La mano di un altro toccò l'orecchio, che gli parve simile a un ventaglio. Un altro, avendo preso una gamba, dichiarò: "Trovo che la forma di un elefante è come quella di un pilastro". Un altro posò la mano sulla schiena e disse: "In verità, l'elefante è come un trono". Del pari, ogni volta che qualcuno sentiva la descrizione dell'elefante, la capiva in base alla parte che era stata toccata. […] Se ognuno d'essi avesse avuto una candela in mano, la differenza tra le loro descrizioni sarebbe sparita.». (L. Azema - N. De Palma, *Donne in viaggio. Storie e itinerari di emancipazione*, 2022, p. 306).

Il brano ci ha ispirato su cosa significhi vedere, lavorare insieme, sulla molteplicità dei punti di vista e sull'esperienza che ciascuno può fare dell'"elefante". Il buio assurge a condizione non necessariamente fisica: la conoscenza di un'opera d'arte può essere acquisita anche alla luce di un'esperienza tattile e multisensoriale. Infatti si stanno diffondendo Musei progettati per rispondere alle esigenze di inclusività verso un pubblico specifico che sono apprezzati da ogni tipo di utenti.

Attività laboratoriale

Si compone di due attività multisensoriali improntate sulle potenzialità dell'intelligenza emotiva e delle artiterapie, che possono svolgersi anche autonomamente. La prima parte del laboratorio vedrà i partecipanti (max

20) assistere all'esecuzione di una scultura di madre in tufo da parte di uno scultore non vedente/ipovedente che durante l'esecuzione dell'opera spiegherà le diverse fasi del suo lavoro, il suo metodo di lavoro e le emozioni che prova da artista e da artista non vedente. Nel corso della performance saranno effettuate le riprese video, anche sottoforma di video intervista, per la produzione di un documentario da conservare negli archivi del Museo e da replicare nella sala sottoforma di video didattico.

La seconda parte consiste in un laboratorio, replicabile, adatto a diverse tipologie di utenti e di fasce d'età differenti: la realizzazione di statuine di madri in argilla con la tecnica dello stampo. Generalmente questo tipo di laboratorio viene proposto ai bambini delle scuole dell'infanzia e della primaria, ma può essere adattato alle famiglie (bambini accompagnati dai genitori), ad anziani o adulti con disabilità cognitive o che necessitano di attività riabilitative per le quali è considerato adatto.

A seconda delle tipologie di utenti e della disponibilità del personale il laboratorio è erogabile, in maniera estemporanea o su prenotazione, ad un minimo di due utenti (minore/tutore, disabile/accompagnatore ecc.) ad un max di 25 (scolaresca, associazione ecc.).

Personale e competenze richieste

Esperto digitale e in comunicazione; esperto in tecnologie assistive e in lingua braille; artista scultore non vedente; guide museali ed operatori didattici.

Mappa dell'esperienza

Prima: Co-progettazione con associazioni di categoria, di assistenza alle disabilità, Enti di terzo Settore specializzati, Enti locali. Call per individuare

ed incaricare artista scultore non vedente. Cronoprogramma di comunicazione dell'evento. Scelta della scultura in tufo da riprodurre. Preparazione delle location e del percorso museale specifico.
Durante: Evento laboratorio: performance dello scultore con videointervista esplicativa e di documentazione dell'evento. Laboratorio ludico didattico: realizzazione di statuine/souvenir di piccole Matres Matutae in argilla da parte dei visitatori.
Dopo: Souvenir: un manufatto ed un'esperienza emozionale.
Rilevazione di feedback qualitativo ed emozionale da parte dei partecipanti, del personale coinvolto e degli organizzatori.

Obiettivi/risultati
Per il Museo

- Realizzare un percorso inclusivo fruibile da persone con disabilità visiva, ma stimolante per tutte le tipologie di pubblico;
- Fornire supporti alla visita progettati per specifiche tipologie di utenti ma utilizzabili da tutti i visitatori, sollecitando un approccio multisensoriale alla fruizione dell'opera d'arte: audiovideoguide per soddisfare le esigenze di visitatori con disabilità sensoriali (visive ed uditive) e con un contenuto descrittivo che si avvalga di un linguaggio compatibile con le diverse esigenze dei pubblici del museo; riproduzioni/repliche di alcune delle opere più significative per far vivere l'esperienza tattile.
- Valorizzare e promuovere in modo inusuale una delle più importanti collezioni archeologiche del museo.
- Operatori didattici, guide turistiche e volontari di associazioni specifiche appositamente formati.

Per i visitatori

- Conoscere diversi approcci alla fruizione dell'opera d'arte e dell'ambiente che ci circonda.
- Creare una connessione emotiva con l'opera d'arte e comprenderne le relazioni.
- Acquisire un metodo nuovo per osservare utilizzando sensi diversi dalla vista.
- Interagire con gli altri ascoltando il proprio e l'altrui stato d'animo.
- Utilizzare capacità di osservazione, visualizzazione ed immaginifiche.
- Sviluppare la capacità di esprimere i propri pensieri interiori.

Spazio

La necessità di realizzare l'evento con performance dell'artista in un ambiente musealizzato non dispersivo è finalizzata a favorire il momento di confronto, indispensabile per uscire dal proprio isolamento: percorribilità ed accessibilità semplice e funzionale in un percorso museale accogliente per tutti.

L'aula didattica già attrezzata per le attività ludico-ricreative si adegua con piccoli accorgimenti alle necessità specifiche di non vedenti/ipovedenti per il laboratorio sulla manipolazione dell'argilla e la produzione del manufatto /souvenir.

Materiali e strumenti

- Blocco in pietra di tufo locale ed attrezzature necessarie per realizzare la scultura della Mater e la videointervista allo scultore per documentare la performance e produrre il video didattico.
- Panetti di argille e stampi per il laboratorio ludico-didattico.
- Segnaletica specifica con indicazioni in braille, tattili e sonori per il percorso nell'area dell'evento e nell'aula didattica.

Tutti scienziati al Museo Michelangelo!

Francesco Ascione *studente Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta*
Francesco Carangio *studente Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta*
Margherita Frascadore *docente IC Telese Terme*
Nunzio Perreca *docente Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta*
Pietro Di Lorenzo *curatore scientifico Museo Michelangelo*

durata attività: 1 ora
numero minimo – massimo partecipanti: 3-6 membri di gruppo omogeneo (amici, familiari) con uno o più bambini o ragazzi, età: 6-90 anni
L'attività è guidata e assistita da (almeno) un educatore museale.

L'attività ideata propone l'esperienza di visita interattiva e ludica in un museo storico-scientifico. Il Museo Michelangelo di Caserta offre un interessante percorso storico-scientifico, tecnologico e naturalistico e ha all'attivo molte attività museali interattive e ludiche che permettono ai visitatori di qualunque età di immergersi in nuove esperienze e scoperte, tutte divertenti e istruttive, allo stesso tempo.

Il Museo Michelangelo è parte integrante di una scuola. Gli spazi non sono condivisi con la scuola ma sono inevitabili l'interferenza visiva e sonora con le attività scolastiche e con il contesto, anche quando la visita non è in contemporanea con l'attività didattica. I vincoli (ottico/spaziale e acustico) sono imprescindibili nella progettazione e nella realizzazione dell'attività, anche se svolta in orario pomeridiano quando le attività educative sono riservate ai corsi serali, quindi con pochi studenti e adulti.

Il gioco ideato inizia in remoto: l'aggancio del potenziale gruppo partecipante deve avvenire mediante i canali social media del Museo Michelangelo che sono abbastanza frequentati e popolati. L'attività è progettata pensando a nuclei familiari che abbiano almeno un minore di età e possibilmente un anziano al seguito nella visita. Infatti, ciò garantisce il bilanciamento delle competenze digitali e di quelle esperienziali nel corso della visita - gioco.

Durante l'attività in presenza è necessario interagire sulla pagina digitale da cui il gioco prende inizio, eventualmente usando dispositivo digitale e connessione wiFi offerte dal museo.

Sul sito web del museo si ci può mettere subito alla prova, grazie ad un primo momento di gioco fruibile da tutti, gratuitamente. E' una anticipazione dell'impostazione interamente ludica dell'esperienza museale. Ci sono 6 carte da gioco coperte: premendo, la carta scopre l'immagine di un oggetto/esemplare del museo Michelangelo. Bisogna indovinare il nome dell'oggetto selezionandolo tra 4 possibili scelte. Con la risposta esatta si vince un jolly.

Per non mortificare le aspettative del giocatore, sono possibili tentativi ripetuti senza limite così da acquisire comunque il jolly. Ottenuto il jolly, un messaggio invita l'utente a iscriversi e prenotare la visita museale ludica (mediante un modulo google) indicando il giorno e l'orario scelto e tutti i riferimenti utili. La collezione di carte jolly raccolte nell'esperienza consentirà di ricevere un premio per aver completato il percorso interattivo: una riproduzione 3D di un oggetto del museo Michelangelo, realizzata con la stampante in dotazione al museo.

Giunti in presenza al museo, l'accoglienza è parte cruciale dell'esperienza progettata.

All'interno del museo Michelangelo inizia una reale avventura, in stretta connessione tra materiale e digitale. Nonni e bambini, ragazzi e genitori o adulti sono accolti in un ambiente ricco di stimoli sensoriali, capace di suscitare anche emozioni.

L'accoglienza al museo è nell'atrio: l'educatore museale riconosce i partecipanti e li introduce raccontando brevemente tipologia, datazione e particolarità delle collezioni esposte. Quindi, illustra il prosieguo del gioco iniziato on-line.

Proprio allo scopo di neutralizzare le possibili eventuali interferenze negative col contesto ambientale, le diverse fasi del gioco sono separate da un sottofondo musicale, attivato dall'educatore mediante un diffusore sonoro portatile. La musica avvolge tutti in un'atmosfera gradevole e confortevole. L'esperienza è pensata in orario pomeridiano-serale così da avere il vantaggio dell'illuminazione del museo che contribuisce a isolare dal contesto scolastico. Gli educatori museali sono studenti dell'Istituto Tecnico M. Buonarroti, formati al servizio educativo museale su candidatura spontanea.

Semplici giochi, azioni museali interattive indurranno deduzioni, individuali o di gruppo che garantiscono un apprendimento sistemico e critico, guidato a risolvere i problemi e ad applicare le conoscenze a situazioni pratiche. Niente di difficile però! Basta seguire le istruzioni dell'educatore e lasciarsi stupire dalla magia della scienza.

La prima attività è una visita guidata breve (5 min): si racconta un esemplare naturale della sezione di scienze pure del museo, a scelta dei visitatori tra quelli che avrà attirato maggiormente la loro curiosità. L'educatore illustra l'esemplare e risponde a eventuali domande suscitate. Poi l'educatore sceglie un altro esemplare naturale e lo illustra. Segue una esperienza interattiva a scelta tra quelle possibili nella sezione per rendere protagonista il visitatore: usare la bilancia a due bracci, sperimentare l'equilibrio meccanico (il cuneo poggiato sulla punta, il parallelepipedo snodabile o il doppio cono), generare la carica elettrica con la macchina di Wimshurst e osservare la scarica luminosa, scomporre la luce mediante uno spettroscopio di Bunsen-Kirchhoff, usare l'energia della luce per far ruotare oggetti (radiometro di Crookes).

Infine, c'è il gioco agito con una simulazione digitale (tra le tante della piattaforma gratuita Phet, promossa da University of Colorado Boulder). La caduta della biglia nelle celle numerate è casuale per le leggi della probabilità; il numero della cella individua una delle possibili domande sull'esemplare illustrato dall'educatore, più facili o più difficili a seconda della maggiore probabilità di occorrenza della cella (le celle centrali sono più probabili). Quindi il gioco è anche occasione per l'educatore per dare cenni sul concetto di probabilità e di distribuzione casuale.

Le domande sono sempre formulate in digitale, a risposta multipla. La risposta esatta alla domanda farà comparire il consueto jolly.

Al termine di questa fase di tre azioni (visita + interazione + quiz) è un momento informale, una fase di rilassamento. Seduti, i visitatori sono lasciati liberi di commentare l'esito dell'interazione sperimentata e del gioco, poi sono invitati ad ascoltare musica per qualche minuto. Per i più piccoli, lo spazio di rilassamento consente la creazione di un disegno o di un manufatto con materiali plastico.

La terza fase guida alla scoperta dell'affascinante mondo dei minerali e delle rocce, mantenendo la struttura in tre azioni della prima fase: visita guidata (un esemplare scelto dai visitatori e uno selezionato dall'educatore), interazione (precipitazione del carbonato di calcio, confronto della densità di pomice e gneiss, osservazione al microscopio di una sezione sottile di roccia, dissoluzione di un calcare mediante l'acido) e gioco. Per i più piccoli l'obiettivo del gioco è ricostruire una fotografia della roccia / minerale illustrata su decisione dell'educatore come in un puzzle. La ricostruzione corretta (sempre possibile per la facilità del gioco) dà un ulteriore carta jolly. Per gli adulti l'azione ludica è identica ma attivata mediante un gioco digitale del tipo "del 15": l'immagine deve essere ricostruita spostando frammenti quadrati della stessa, seguendo un percorso logico. Chiude l'esperienza la fase di rilassamento.

Al termine, il gruppo famiglia in visita è lasciato libero di continuare ad esplorare in autonomia gli spazi e gli oggetti del percorso museale. per modellare in forma più organica pensieri, emozioni, sensazioni, facilitando il processo di raccolta dei frammenti esperienziali, difficili da esprimere in parole nell'immediato. A chiusura della visita, i più piccoli potranno creare un componimento poetico, un pensiero, un disegno, per esprimere le proprie sensazioni. L'educatore resterà a disposizione del gruppo per raccogliere commenti, osservazione fino al termine della visita libera.

Concorso “Olivetti per tutti” - “Olivetti ha portato l’uomo sulla Luna”

Tommaso Ambrifi, Giuliana Gaia Polito *studenti Liceo Scientifico “A. Diaz” Caserta*, Anna Cozzolino, Sergio Della Monica *docente Istituto Comprensivo “Angioletti” Torre del Greco*, Mauro Nemesio Rossi *curatore scientifico Museo Dinamico della Tecnologia Olivetti*

Descrizione

Il concorso “Olivetti per tutti” rappresenta un’opportunità senza pari per gli studenti delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado per immergersi nell’affascinante mondo di Olivetti. Questa iniziativa ambiziosa invita a esplorare non solo la storia industriale dell’azienda ma soprattutto il suo impatto sulla società. La visione di Olivetti, che considera la tecnologia come strumento al servizio dell’umanità e della sua unicità, è il fulcro di questo concorso. Si incoraggiano gli studenti a esplorare liberamente la propria creatività e inventiva, mettendo in luce come la tecnologia possa essere utilizzata per scopi umani e sociali.

L’evento si svolge in diverse fasi coinvolgenti. Ogni istituzione scolastica ha la possibilità di scegliere tra una visita guidata al Museo, situato in Villa Vitrone a Caserta (con prenotazioni disponibili), o l’esplorazione del ricco materiale educativo fornito sul sito web dedicato al concorso.

La giornata di premiazione promette di essere un'esperienza memorabile e coinvolgente, con una vasta gamma di attività. Saranno organizzate visite guidate, permettendo agli studenti di interagire con le affascinanti macchine Olivetti, proiezioni coinvolgenti della mediateca del Museo, spettacoli teatrali, e una caccia al tesoro per i più giovani. Gli studenti avranno l’opportunità di esprimere liberamente le proprie idee e progetti, utilizzando cavalletti e cartelloni artistici per le fasce più grandi e *pixelart* per i più piccoli.

Obiettivi e risultati

- Polo educativo e culturale. Il Museo mira a consolidarsi come un riferimento educativo e culturale significativo per le scuole e i giovani della zona. Attraverso la sua collezione permanente, vuole trasmettere in modo vivido e coinvolgente la memoria storica legata alla storia di Olivetti.

- Promozione dell'interazione intergenerazionale. Uno degli aspetti fondamentali è la promozione di un dialogo intergenerazionale, un ponte tra il passato tecnologico e l'innovazione futura. Si intende stimolare il confronto tra diverse generazioni, trasmettendo l'eredità oivettiana come fonte di ispirazione per nuove idee e progetti.
- Stimolo alla creatività e all'innovazione. Il concorso punta a incoraggiare la creatività, l'ingegno e l'innovazione tra gli studenti partecipanti.
- Arricchimento culturale e formativo a lungo termine. L'obiettivo è andare oltre la singola giornata di premiazione, lasciando un impatto duraturo sulla formazione culturale degli studenti. Si mira a coltivare una consapevolezza più ampia della storia tecnologica e sociale, insegnando un approccio critico e creativo verso l'innovazione e la tecnologia.
- Riconoscimento e valorizzazione. Il concorso mira a riconoscere e valorizzare il talento e l'impegno degli studenti partecipanti, premiando la creatività, l'originalità e l'approccio innovativo nei loro progetti.

Premi del concorso

- Premi per categorie. Il concorso prevede premi differenziati per diverse categorie di partecipanti e progetti. Verranno assegnati riconoscimenti distinti per progetti innovativi, presentazioni coinvolgenti e utilizzo creativo della tecnologia. Questa suddivisione consente di valorizzare e riconoscere specifiche qualità e aspetti creativi dei progetti presentati.
- Incentivazione alla partecipazione. Saranno previsti premi per la partecipazione attiva e il coinvolgimento, incoraggiando così un ampio

numero di studenti a presentare progetti. Questi premi mirano a garantire che a ogni partecipante venga riconosciuto il proprio impegno e contributo al concorso.

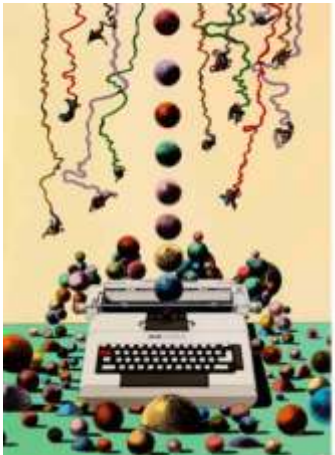
- Possibili opportunità formative. Potrebbero essere offerti premi speciali in collaborazione con aziende o istituzioni partner. Questi potrebbero includere opportunità di formazione, *stage* o *mentorship* per gli studenti vincitori, offrendo loro un'esperienza pratica e l'opportunità di sviluppare ulteriormente le loro competenze nell’ambito tecnologico e innovativo.
- Premio di primo posto. Il vincitore del primo posto potrebbe essere gratificato con un premio di valore più elevato, ad esempio un tablet o un dispositivo tecnologico di ultima generazione.

Criteri di valutazione

Originalità, innovazione, presentazione, utilizzo creativo della tecnologia e comprensione dell’eredità olivettiana saranno valutati da giudici esperti.

Strumenti usati

- Sistemi audio e microfoni. Saranno scelti sistemi audio e microfoni in grado di offrire un suono coinvolgente e di alta qualità durante le proiezioni della mediateca e le esibizioni teatrali.
- Illuminazione professionale: Si adotterà un sistema di illuminazione per creare atmosfere emozionanti e coinvolgenti durante l’evento di premiazione all’aperto presso villa Vitrone.
- Dispositivi interattivi. Tablet, schermi interattivi e altri dispositivi saranno distribuiti in punti strategici dell’evento per coinvolgere attivamente gli ospiti durante le proiezioni della mediateca, le attività interattive e la caccia al tesoro. Questi strumenti permetteranno ai partecipanti di esplorare in modo dinamico e coinvolgente il tema tecnologico legato alla storia di Olivetti.



- Personale tecnico specializzato. Saranno necessarie competenze tecniche specializzate per l'installazione e la gestione di questi strumenti e dispositivi durante l'evento. Questo personale sarà responsabile della configurazione, della manutenzione e del corretto funzionamento di tutte le attrezzature tecnologiche utilizzate.

Personale e competenze richieste

- Guide esperte. Queste guide dovrebbero avere una padronanza completa degli elementi chiave della storia dell'azienda, delle sue innovazioni e dell'impatto sulla società. Inoltre, devono essere capaci di comunicare in modo chiaro e coinvolgente con un vasto pubblico di diverse fasce d'età e livelli di conoscenza.
- Animatori per la caccia al tesoro. È necessario un personale con esperienza nel coinvolgere i giovani grazie a competenze nel guidare attività educative che incoraggino la collaborazione e siano in grado di mantenere alto l'interesse dei partecipanti.
- Compagnia teatrale. Si richiedono competenze professionali nel campo dello spettacolo e del teatro. Gli attori devono avere la capacità di coinvolgere attivamente il pubblico, trasmettendo in modo efficace i valori e il patrimonio culturale dell'azienda.

Promozione dell'evento

La promozione dell'evento sarà una combinazione strategica di diverse attività di *marketing* e comunicazione. Si adotteranno approcci mirati per raggiungere il pubblico desiderato e generare un ampio coinvolgimento.

- Marketing digitale. Si utilizzeranno strategie di *marketing* online attraverso annunci mirati sui *social media* e campagne pubblicitarie online per raggiungere un vasto pubblico di potenziali partecipanti. Ciò include la creazione di contenuti e di immagini accattivanti per attirare l'attenzione degli studenti, dei docenti e dei genitori.
- Collaborazioni con istituzioni scolastiche. Si instaurerà una stretta collaborazione con le scuole del territorio, fornendo loro materiale promozionale e coinvolgendole attivamente nella divulgazione dell'evento tra gli studenti e le famiglie. Si organizzeranno anche incontri informativi per coinvolgere gli insegnanti e presentare loro i dettagli del concorso.
- Creazione di materiali promozionali. Si svilupperanno materiali promozionali come locandine e volantini.

sede museale Museo della Civiltà Contadina di San Nicola la Strada

Francesco Pio Mattiello, Francesco Ragozzino *studenti Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta*, Daniela Amato *operatrice culturale* Biagio Salvatore Annunziata *docente ITS "Buonarroti" Caserta* / Museo della Civiltà Contadina San Nicola la Strada, Rossana Saccone *guida turistica,* Davide Salvatore *docente IC "Vanvitelli" Caserta*

Il percorso inizia con una visita della durata approssimativa di due ore all'interno del museo. È pensato per piccoli gruppi composti da 6 a 10 persone (solo maggiorenni). È reso possibile grazie al coinvolgimento attivo di volontari appassionati, esperti sommelier, prestigiose cantine del territorio e giovani studenti delle scuole secondarie di secondo grado.

Grazie al contributo di protagonisti così diversi, il percorso si arricchisce di diverse prospettive e competenze. La sinergia tra membri della comunità, professionisti del settore vinicolo e giovani apprendisti crea un'esperienza ricca e coinvolgente, offrendo una visione completa e approfondita del mondo della produzione vinicola e della sua storia della regione, attraverso la collezione del museo.

La prima fase è la comunicazione. I concittadini saranno informati sulle attività del museo attraverso la diffusione di fumetti creati sulla base di idee e proposte degli studenti della scuola secondaria che partecipano al progetto attraverso l'apposito Percorso per le Competenze Trasversali e per l'Orientamento (PCTO). Il fumetto sarà arricchito da una mascotte ideata dai ragazzi, che guiderà i lettori attraverso il percorso museale e li inviterà a visitare il museo.

Affidare il progetto alla creatività degli studenti, costituisce un elemento di forza e i giovani vengono coinvolti nel ricevere il messaggio da parte dei giovani, rendendo così la promozione del museo più accattivante e personalizzata. La partecipazione attiva degli studenti non solo contribuirà alla divulgazione delle attività museali, ma fornirà anche un'opportunità unica per esprimere la loro creatività.

La seconda fase prevede un momento di fruizione digitale all'inizio del percorso museale. Con una breve e coinvolgente introduzione multimediale

proiettata su uno schermo digitale una persona in scala uno a uno si presenterà ai visitatori. Gli spettatori saranno guidati attraverso una descrizione delle molteplici attività e tappe che caratterizzano il percorso, nonché avranno l'opportunità di conoscere oggetti peculiari appartenenti alla civiltà contadina.

Successivamente, il gruppo di visitatori avrà l'occasione di esplorare il museo. Almeno un appassionato volontario accompagnerà il gruppo, narrando storie e aneddoti del passato. L'educatore condividerà il confronto tra lo stile di vita dell'epoca e quello attuale, offrendo una vivida descrizione della quotidianità passata, incentrata sui tempi e i ritmi del lavoro agricolo. L'obiettivo è immergere i visitatori in un'esperienza autentica, permettendo loro di percepire la dimensione lavorativa contadina e apprezzare la ricchezza delle tradizioni tramandate nel corso del tempo.

Una volta giunti nell'area dedicata alla produzione vinicola, oltre alla semplice descrizione degli oggetti, ci sarà l'opportunità di approfondire la

comprensione dei processi legati alla produzione e lavorazione di questi straordinari vini.

Particolare attenzione sarà rivolta al racconto della coltivazione della vite maritata all'olmo e ai pioppi, tecnica colturale introdotta dagli Etruschi nel 7° sec. a. C. e continuata fino a mezzo secolo fa in gran parte della pianura Campana. Le alberate di festono di viti e tralci suscitarono la meraviglia dei visitatori stranieri del Nord Europa in quel viaggio di iniziazione e educazione culturale che per brevità si chiamò *Grand tour* durante i secoli 1700 e 1800.

Donne e uomini francesi, inglesi, danesi, tedeschi, non abituati alla cultura della vite, vissero la suggestione dell'arrivo quasi nell'Eden. Infatti, la natura lussureggiante delle viti e i loro grappoli succosi prefiguravano una pienezza della vita e la prefigurazione della felicità.

La fèscena (cesta a punta, di forma conica) e lo scalillo (stretta scala a pioli) furono elementi cruciali della vendemmia della vite maritata ed è possibile vederli nel museo.

Non solo vi sarà un'esposizione dettagliata degli strumenti utilizzati nel corso dei secoli, ma si offrirà anche l'occasione di apprezzare la conoscenza del sapere artigianale tramandato di generazione in generazione.

Per arricchire ulteriormente l'esperienza, una o due prestigiose aziende vinicole locali saranno presenti, pronte a condividere il loro patrimonio

enologico. Esperti sommelier accompagneranno alla degustazione, illustrando i processi di produzione di ciascun vino e le caratteristiche. Attraverso una narrazione coinvolgente, i visitatori avranno l'opportunità di immergersi non solo nei sapori unici, ma anche nelle storie e nelle tradizioni che rendono unici questi vini.

Tra la fase di spiegazione e degustazione, si svolgerà un suggestivo intermezzo di drammatizzazione in una sala appositamente allestita all'interno del museo, arricchita con autentici oggetti dell'epoca. Qui, volontari reciteranno scene di vita quotidiana, immergendo i visitatori in un autentico viaggio nel tempo, riportando in vita un giorno ordinario dell'epoca in esame.

Al termine dell'esplorazione del museo, gli ospiti saranno guidati lungo un affascinante percorso pedonale esterno, che li condurrà alle pittoresche cantine sotterranee scavate in tufo, tipiche del territorio di San Nicola la Strada perché il tufo costituisce il tessuto geologico della pianura Campana.

Questo ulteriore passaggio permetterà ai visitatori di vivere un'esperienza completa, unendo la conoscenza storica alla bellezza paesaggistica e sensoriale offerta dalle autentiche strutture di un tempo passato.

sede museale Museo civico Maddaloni

Emilio Lizzi, Ivan Tommaso Maisto studenti Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta, Sara Auriemma *docente ITS "Galvani" Giugliano in Campania*, Lavinia Caruso *archeologa e guida turistica* Aniello Sacco *docente SSPG "Villaggio dei Ragazzi" Maddaloni*

L'obiettivo principale del progetto "Vivi il Civico attivo e creativo" è quello di rendere il Museo Civico di Maddaloni un luogo di aggregazione e di sperimentazione di pratiche educative creative, finalizzata alla promozione del Museo e favorire la crescita culturale e sociale dei cittadini. Per raggiungere questo scopo vengono proposte due attività laboratoriali che si avvalgono di risorse e strategie comuni.

Strumenti base: una dispensa che racconti la storia e gli oggetti esposti nel Museo, una sala con sedie e tavoli, materiali di consumo. **Strategie educative**: coinvolgimento dei discenti attraverso lezioni frontali e visite guidate.

1) Raccontami il Museo – laboratorio intergenerazionale

Questo laboratorio è pensato non solo per proporre di un nuovo apparato informativo per la sala dei reperti archeologici e per la creazione di contenuti da pubblicare, a cadenza da stabilire, sulle pagine *social* del Museo ma anche per creare un momento di dialogo fra giovani e anziani del luogo.

Il gruppo è formato da ragazzi di scuola secondaria di secondo grado e da un gruppo di anziani provenienti da un centro ricreativo diurno, che insieme creeranno, opportunamente guidati dagli esperti, i contenuti da esporre in sala e da condividere sui *social*.

Durante la fase di apprendimento e poi di scrittura verranno elaborate non solo informazioni scientifiche, ma anche impressioni ed emozioni. I contenuti potranno essere predisposti in modalità testo corredato da foto, breve *podcast*, oppure video girato nel Museo.

Questa attività, oltre a promuovere la conoscenza del Museo, ha l'obiettivo di favorire la creazione di un legame di cura reciproco fra i membri del gruppo.

I membri anziani avranno la possibilità di acquisire o ampliare anche le loro competenze tecnologiche, grazie all'interazione con i ragazzi più abituati all'uso di strumenti multimediali e condivisione di contenuti sui *social*.

Gli anziani invece avranno la possibilità di stimolare nei ragazzi un approccio più "lento" al Museo e avranno la possibilità condividere i loro ricordi e memorie sulla storia di Maddaloni.

I contenuti elaborati durante il laboratorio potranno essere usati per una seconda edizione per creare immagini fantastiche del Museo con *chat GTP* oppure realizzare una *chatbot* capace di rispondere, sulla base di contenuti elaborati, alle domande dei visitatori del Museo. L'*avatar* del *bot* potrebbe essere un'elaborazione fantasiosa di san Michele Arcangelo santo patrono della città di Maddaloni.

Obiettivi e risultati: stimolare il dialogo intergenerazionale, sviluppare l'attenzione, l'ascolto, la creatività e la conoscenza della storia del Museo e della città. Saper comporre contenuti efficaci.

Partecipanti: il gruppo è formato da 10 studenti di secondaria di secondo grado e 5 anziani provenienti da un centro ricreativo diurno.

Durata: 14 ore, distribuite in 6 incontri.

Scansione degli appuntamenti e attività: i primi 4 (2 ore ciascuno) di introduzione al Museo ed elaborazione dei contenuti, gli ultimi due (3 ore ciascuno) di revisione formale dei contenuti, risoluzione delle possibili criticità e la calendarizzazione della pubblicazione dei contenuti prodotti.

Strumenti specifici aggiuntivi: smartphone e pc, almeno uno per gruppo.

Risorse umane: Un esperto archeologo che conosca il Museo e che abbia esperienza come educatore museale, un esperto informatico, un social media manager e un responsabile del Museo che ne garantisca l'apertura e un operatore messo a dispposizione dal centro per anziani.

Collaborazioni: potranno essere coinvolti il Comune di Maddaloni, i centri diurni per anziani interessati, e le Associazioni culturali operanti sul territorio.

2) A cena con gli antichi – laboratorio di archeocucina.

L'obiettivo di questa attività laboratoriale è di far conoscere il Museo e avvicinare i partecipanti al tema dell'alimentazione nel mondo antico.

Dopo un'iniziale lezione introduttiva alle collezioni del Museo, in cui l'attenzione del gruppo verrà focalizzata sull'osservazione dei reperti esposti ci soffermerà in particolare si sulla forma e tipologia, per stimolare nei partecipanti ipotesi sull'utilizzo e sull'alimento probabilmente contenuto in ciascun oggetto in esame.

Successivamente si passerà, grazie ad un esperto, all'introduzione all'archeocucina, branca dell'archeologia sperimentale, con alla lettura e all'analisi di alcuni passi scelti tratti dal *De re coquinaria* di Apicio, dal *De re rustica* di Catone il Censore e dal XIV libro de *I Deipnosofisti* di Ateneo.

L'analisi delle ricette ha come obbiettivo quello di far conoscere le combinazioni di ingredienti delle ricette, i sapori ai quali gli antichi erano abituati e cogliere le differenze e le similitudini con la cucina contemporanea in particolare con quella locale.

La parte finale del laboratorio prevedrà la realizzazione, da parte di ciascun partecipante, di un ricettario dove annotare le ricette preferite, sia antiche che moderne. Il gruppo verrà poi guidato nella creazione di un paio

di ricette, semplici e possibilmente senza cottura, in uno spazio appositamente allestito nel Museo.

Si è pensato alla preparazione di un antipasto, il *gustaticium*, un antipasto a base di frutta secca e acciughe e olive, tratto dal ricettario di Catone il Censore e di un dolce, il *gastris* a base di semi tostati e miele, citato nel XIV libro de *I Deipnosofisti*. L'attività si concluderà con un momento conviviale al quale tutti i partecipanti condivideranno ciò che hanno preparato.

Obiettivi e risultati

Partecipanti: 15 studenti secondaria di primo grado.

Durata: 14 ore, distribuite in 6 incontri.

Scansione degli appuntamenti e attività: il primo incontro (2ore) introdurrà il Museo e i reperti, il secondo sarà focalizzato sulla conoscenza dei reperti (2 ore), il terzo e quarto riguarderanno la lettura e l'analisi dei testi proposti (2 ore ciascuno), mentre gli ultimi due saranno finalizzati alla creazione del ricettario (2 ore) ed infine le ultime 4 ore saranno dedicate alla preparazione delle ricette.

Strumenti specifici aggiuntivi: Dispensa con le ricette di Apicio, Catone il Censore e passi scelti dei Deipnosofisti di Ateneo, predisposizione degli spazi e l'acquisto degli ingredienti per preparare le ricette.

Risorse umane: sono necessari un esperto archeologo che conosca il Museo e che abbia esperienza come educatore museale, un esperto di cucina nel mondo antico, personale del Museo che garantisca l'apertura.

Obiettivi e possibili risultati: Conoscere il Museo e le sue collezioni, promuovere l'interesse per l'alimentazione nel mondo antico, mettendo in evidenza differenze e le similitudini fra i sapori della cucina degli antichi e quella contemporanea e locale. Stimolare la creatività e le manualità.

Collaborazioni: potrebbero essere coinvolti il Comune di Maddaloni le Associazioni culturali operanti sul territorio. Si potrebbe provare ad interessare anche altri musei del Sistema Museale Terra di Lavoro come il Museo della civiltà contadina di San Nicola la Strada.

sede museale Planetario di Caserta

Francesco De Fazio, Antonio Mario Simaldore studenti Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta, Luigi A. Smaldone *curatore scientifico Planetario di Caserta*, Giovanni Aversano *docente Liceo Scientifico "A. Diaz" Caserta*, Carla Bassarello *docente ISISS "Buccini-Ferraris" Marcianise - Planetario di Caserta*

Obiettivo dell'attività museale è far conoscere il mondo sorprendente degli asteroidi al pubblico potenziale e centrale del Planetario costituito dai piccoli spettatori coinvolgendoli emotivamente in attività ludiche e di teatralizzazione. Perché proprio gli asteroidi? Perché sono temi astronomici e scientifici interessantissimi, ma sconosciuti ai "cuccioli" e per niente raccontati dai genitori/nonni/educatori. Molti dei nostri piccoli visitatori, infatti, sono appassionati dei pianeti del Sistema Solare, delle galassie, delle stelle comete e, a fine spettacolo, escono entusiasti e divertiti.

E allora perché non farli entrare nella dimensione affascinante degli asteroidi? Perché, cosa c'è da sapere sugli asteroidi? Dovessimo cercarli nello spazio, ecco il loro *identikit*:

- sono sassi rocciosi, piccoli, brutti, scuri, storti e sporchi;
- sono un po' il materiale di risulta, scarto e avanzo dalla costruzione del Sistema Solare;
- formano due specie di nastro, la cosiddetta fascia principale, compresa tra l'orbita di Marte e quella di Giove, e la fascia di Kuiper, oltre Nettuno; ma ci sono anche asteroidi, chiamati Greci e Troiani, che non appartengono alla fascia principale e seguono Giove nel suo moto di rivoluzione;
- non sono sferici come i pianeti o le lune perché la debole attrazione di gravità generata dalla loro piccola massa è stata "disturbata" dall'attrazione gravitazione molto intensa del gigante Giove;
- non hanno lune, anche se c'è qualche eccezione: Dattilo è il primo satellite dell'asteroide di nome 243 Ida ad essere stato scoperto;

Nonostante tutti questi "difetti" sono:

- una miniera di metalli da indagare e studiare, alcuni dei quali rari e preziosi;

- un sorta di “libro aperto” in cui è scritta la storia del Sistema Solare;
- messaggeri della vita sulla Terra.

Questi sono i fatti scientifici; e allora perché non creare un racconto centrato sugli asteroidi? Per certi versi una rivincita gli asteroidi se la sono presa, perché, pur essendo corpi rocciosi, poco massicci e irregolari nella forma, hanno un ruolo nel Sistema Solare, lo stesso ruolo che la diversità riveste nel sociale.

Attraverso la storia e la rivalsa degli asteroidi ci proponiamo di trasferire ai nostri piccoli utenti una competenza anche sociale, di accendere in loro il senso della creatività, della comunicazione efficace, dell'empatia e della relazione interpersonale per costruire da sé, dando voce alle emozioni, una storia sugli asteroidi con soluzioni e idee alternative. Per giungere alla teatralizzazione (durata evento 1 h), fase ultima dell'azione progettuale, occorrono alcune fasi intermedie. Precisiamole.

Destinatari 10 partecipanti, 7-9 anni

Primo incontro: sarà un momento di formazione che prevede la visione dello spettacolo “Il Re sole e la sua corte” in cupola digitale al Planetario di Caserta e, poi, la presentazione frontale sugli asteroidi.

“Il Re Sole e la sua corte” è una produzione originale del Planetario. Lo spettatore al buio è completamente immerso nelle immagini digitali in movimento della cupola digitale, cullato da musica di tradizione e guidato dalla narrazione esclusivamente dal vivo dell'educatore. La musica è uno strumento essenziale per veicolare i concetti perché rafforza il trasferimento delle emozioni nei punti cruciali. L'obiettivo di questo e degli

altri spettacoli è divertire, incuriosire, creare suggestione e, in molti casi, valorizzare il patrimonio storico-scientifico del territorio locale.

L'interattività è fondamentale durante la narrazione in cupola: porre domande semplici aiuta a tenere viva l'attenzione (cosa accade se?,…perché?, e se provassimo a fare un gioco…?), così come il sincronismo del racconto con le immagini in cupola e la musica sono cruciali.

In particolare, l'educatore proporrà la fruizione dei soli moduli seguenti dello spettacolo: l'universo con le sue galassie, dalla via Lattea al Sistema Solare, il confronto della dimensione dei pianeti rispetto al Sole, della loro distanza rispetto al Sole e la descrizione puntuale dei pianeti, asteroidi, lune e comete. A conclusione dello spettacolo, l'educatore offrirà il momento di approfondimento sugli asteroidi con poche e mirate parole; quindi, assieme agli studenti, raccoglierà commenti, domande e riflessioni. Sarà data ai bambini la consegna di immaginare il proprio asteroide, che potrà essere un disegno, un modello 3D fatto con plastilina, pongo, con il materiale che vuole…

Durata: 1,5 h circa; risorse umane: curatore scientifico del Planetario, 2 docenti educatori e 4-5 studenti del Liceo "A. Diaz", che intraprenderanno un percorso PCTO al Planetario e che faranno da tutor dei partecipanti; strategia: narrazione dal vivo in un ambiente multimediale plurisensoriale, discussione; strumenti: cupola digitale, proiettore per PC, PC, matite, plastilina.

Secondo incontro: laboratorio creativo di scrittura "Racconta il tuo asteroide". Ogni bambino porterà al Planetario "il proprio asteroide" e lo descriverà. Gli educatori/docenti, assieme agli studenti tutor, suggeriranno le parole chiave in modo da proporre ai bambini la scrittura di un breve testo che, con la nostra cooperazione, potrà diventare una storia da raccontare o uno *sketch* divertente sugli asteroidi.

L'interpretazione, fermo restando il rispetto dei contenuti scientifici, sarà spontanea. Ci aspettiamo che i testi rispecchino le loro emozioni e sarà nostra cura, guidando i piccoli, trasformarli in piccole narrazioni e dialoghi. Questi prodotti saranno teatralizzati da loro. In aggiunta, arricchiremo con scenette da noi prodotte.

Ecco qualche esempio: "Abbiamo fatto tanto per costruire il Sistema Solare, anni luce per realizzare questo ordine celestiale e nessuno si è degnato di regalarci neanche una lunetta….

Per di più siamo sfortunati, siamo scuri, piccoli e tutti storti… la presenza di Giove è pressante, È sempre onnipresente! Così enorme!...non ci permette di crescere in massa e di diventare sferici come i pianeti…abbiamo sempre tanta immondizia attorno e non possiamo acquistare più forza attrattiva, velocità ed energia….. La consegna data ai piccoli sarà di memorizzare.

Durata: 1,5 h; Strumenti: matite, pennarelli, materiale di cancelleria, penne, fogli A4 e fogli da disegno.

Terzo e quarto incontro: continuazione del laboratorio creativo di scrittura "Racconta il tuo asteroide" e prove di drammatizzazione.

Definizione ulteriore dei contenuti dei testi e contestualizzazione degli stessi attraverso prove. Durante questa fase i bambini utilizzeranno il loro copione per aiutarsi nella drammatizzazione. I formatori li stimoleranno con tecniche di dizione e di narrazione.

Prima di passare alla realizzazione dei costumi e dell'evento, per valutare l'indice di gradimento, occorrerà prototipare inscenando degli *sketches* essenziali ma funzionali per un campione di bambini, scelto dalle scolaresche e fra i piccoli venuti con i genitori nel *weekend*.

Durata: 1 h per ciascun incontro; Dal secondo incontro in poi:

Risorse umane: 2 docenti educatori, 1 docente esterno e 4-5 studenti tutor del Liceo "A. Diaz"; strategie: teatralizzazione, *peer to peer education*, *learning by doing*; strumenti: stoffe da acquistare e cucire per almeno 6 costumi (ad es. Sole, Giove, Cerere, asteroidi Greci eTroiani, Bennu, narratore esterno, protagonista), *monitor* LG già in dotazione per la musica.

Replicabilità garantita, avendo già a disposizione i costumi e la struttura educativa; pubblicità tramite i nostri canali *social* e il sito web; pubblico di riferimento: quello centrale del Planetario, cioè gruppi famiglia.

Museo Arte Contemporanea Caserta

cosa: arte contemporanea

chi: Carmellini, de Core, Del Vecchio, Donzelli, Marello, Marino Atellano, Tagliafierro, Vaiano

quando: dal 1967 ad oggi.

come: gratuito

www.mac3caserta.it

A Caserta dal 1994, e addirittura alla Reggia, c'è una collezione d'arte contemporanea, a con grandi e costosissimi nomi della creatività nazionale e internazionale. Insomma una cosa come *Terrae Motus*. Come dire: il meglio che si può avere o quasi.

E allora, a cosa serve il MAC³ (Museo d'Arte Contemporanea Città di Caserta)? Serve eccome. Prima di tutto per raccontare una parte di ciò che l'arte contemporanea ha prodotto, visto e collezionato a Caserta da ben prima, dal 1970 circa, grazie ad artisti locali interpreti del *genius loci.*

Poi serve a registrare e conservare la memoria dei riflessi e dei rimandi che gli artisti di rilevanza locale hanno raccolto e riemesso frequentando, negando, emulando, re-inventando, innovando quegli stimoli. Serve a dare spazio alla creatività dei giovani e dei meno giovani, a offrire un luogo di confronto/incontro e, perché non, a far scontare idee/realizzazioni d'arte, cosa che solo un museo piccolo può fare.

Serve a fermare, per un attimo, la quotidianità dell'arte contemporanea, della città, della provincia. Anche le mode, se necessario. Serve a sollevare dubbi e denunce. A confrontare globale e locale, mercato e passione. Serve a raccogliere le sfide, come fa una galleria d'arte, ma proponendole al territorio per inglobarle e rielaborarle fuori dalla commercialità. Serve a creare un ponte tra generazioni, coinvolgendo da sempre i giovani studenti delle scuole.

Serve a vitalizzare un polo culturale (ex convento trecentesco di sant'Agostino) che ha una ricca biblioteca specialistica di storia e storia dell'arte locale (donata dagli eredi di G. Tescione) e conserva l'archivio storico della città. Serve. (PDL)

Museo Michelangelo Caserta

cosa: storie di scienza, tecnologia, scuola

chi: Spano, de Palma, Brunner, Salmoiraghi, Pirelli, Olivetti, Paravia, Toffoli, Vallardi

quando: dal 1850 circa al 2000

come: gratis con guida gratuita

www.musemichelangelo.altervista.org

Cos'è la luce e come si propaga? Come si creano e si distruggono le rocce e come e da cosa sono composte? A cosa serviva il disegno e come si disegnava nel passato? Come effettuavano i calcoli aritmetici e algebrici i nostri nonni e bisnonni? Come si misuravano distanze, angoli e tempo 100, 500, 2000, 4000 anni fa?

Queste e altre domande trovano risposta con una visita. Specie se il racconto è affidato alla voce, alle gambe e al cuore degli educatori, giovani studenti della scuola che ospita il museo, opportunamente formati.

È un museo nel quale toccare non è vietato, in cui la magia della scienza, della natura e della tecnologia diventano esperienza viva, concreta, curiosità che emoziona, appassiona e salda il ricordo in conoscenza .

Rocce e minerali, esemplari animali (stelle marine, uccelli tassidermizzati, coralli) e umani (due teschi), strumenti scientifici (per fisica, chimica, topografia) e modelli didattici, apparati tecnologici per audio, video, scrittura e calcolo, sono solo il pretesto per raccontare tante storie perdute. Come si usavano questi strumenti? A cosa servivano? Chi li ha costruiti? Storie di inventori e scienziati, di artigiani e professionisti.

Raccontate da una prospettiva molto particolare, quella di una scuola casertana di oggi, il Buonarroti, nipote della prima scuola cittadina, aperta nel 1864. Pienamente in contesto sono i richiami a Michelangelo e a Luigi Vanvitelli rilanciati da alcuni elementi della scenografia del set del film *Mission Impossibile* 3. Completano il mosaico le tre sculture di Andrea Sparaco (in deposito dagli eredi), artista la cui produzione è legata in profondità al pensiero scientifico e tecnologico. (PDL)

Museo Dinamico della Tecnologia "Adriano Olivetti" Caserta

cosa: macchine per ufficio, per calcolo, radio, televisione, fotografia, grafica pubblicitaria

chi: Olivetti, Remington

quando: dal 1900 circa al 1990

come: gratuito

www.museocasertaolivetti.altervista.org

Perché un museo dedicato ad Olivetti a Caserta? Perché dal 1976 una parte della produzione della celebre impresa di Ivrea si trasferì in Marcianise.

Il Museo è sorto nel 2014 grazie alla sinergia tra Provincia di Caserta, CeSAF - Maestri del lavoro d'Italia culturali (proprietari della collezione), Seconda Università degli Studi di Napoli, Confindustria e ConfAPI.

Il museo si propone come luogo di incontro culturale per stimolare i giovani a sviluppare nuove prospettive di sviluppo economico e sociale. Infatti, per Adriano Olivetti il contesto integrato (cultura-impresa-società) er prioritario allo sviluppo e alla crescita delle nuove generazioni.

Il percorso museale espone oggetti industriali datati dai primi del 1900 al 1990, in gran parte prodotti dalla Olivetti. È suddiviso in 4 sezioni: macchine per scrivere, macchine per il calcolo d'ufficio e apparati e calcolatori per calcolo scientifico, fotografia e comunicazione radio e televisiva. Spiccano la macchina per scrivere Lettera 22 (la prima leggera e maneggevole, 1954), la calcolatrice da scrivania Divisumma 24 (1956, successo assoluto), l'Elea (primo calcolatore interamente a transistor, 1957).

Molte delle apparecchiature funzionano e consentono la piena e dinamica interazione del visitatore che così sperimenta strategie di lavoro perdute.

È un viaggio nell'obsolescenza tecnologia perché tutte queste macchine sono scomparse inevitabilmente sostituite da apparati digitali, sempre più piccoli, leggeri, veloci, potenti ed ergonomici.

È un viaggio anche nella grafica pubblicitaria innovativa che Olivetti sviluppò per pubblicizzare la produzione. Il percorso museale è affiancato da una bibliomediateca specialistica. (CB)

Reggia di Caserta

cosa: arte, architettura, giardino, tecnologia, storia, scienza

chi: Vanvitelli Luigi e Carlo, Sanniti, Hackert, Mondo, Bonito, Fischetti, Rosz, Graefer, Warol.

quando: dal 4° sec. a. C. al 2000.

come: a pagamento, gratis 1ª domenica mese

www.reggiadicaserta.cultura.gov.it

Un museo che nel tempo ha incontrato il suo destino. La Reggia fu ideata da Luigi Vanvitelli nel 1750 per essere al centro di una nuova capitale e volano di un territorio, assecondando i desideri di re Carlo di Borbone e di Maria Amalia Witten Sassonia, sua moglie.

Partiti i sovrani per la Spagna, mutati i tempi, diminuite le finanze, cambiato il gusto, il palazzo diventò città, inglobando residenza, uffici, teatro, chiesa, magazzini, giardini, acqua… e divorò culturalmente la piccola Caserta, allora come oggi.

Reggia che è capolavoro assoluto per tanti pregi: bellezza mozzafiato dei volumi, modernissima concezione architettonica dei percorsi interni ed esterni (differenti per funzioni, ruoli, tempi), dialogo ininterrotto col territorio grazie a luce e acqua, racconto naturale di un giardino che si fa in quattro nel bosco (piantato, non naturale) per la caccia, nel giardino rinascimentale degli Acquaviva (e la loro reggia affrescata al Boschetto), nella magnificenza dello stile francese e nella suggestione delle vedute di paesaggio all'inglese (artefatti affinché sembrino naturali).

E poi: lo straordinario fascino degli appartamenti, diversi per epoche ma omogenei per gusto all'interno delle diverse ale, nonostante la stratificazione storica; i dipinti e le statue (dal 1550 al 1860); le enormi quantità di suppellettili, la magia del presepe napoletano, le soluzioni tecnologiche (i tre bagni, l'ascensore, l'acqua calda e fredda corrente, l'illuminazione, le scale), i libri e persino gli strumenti musicali e scientifici.

E infine il tuffo nella terra con le tombe sannitiche (4° sec. a. C.) e lo slancio verso il futuro con l'arte contemporanea mondiale di *Terrae motus*. (PDL)

Museo Diocesano Caserta

cosa: arredi sacri, sculture, dipinti, paramenti liturgici, modelli

chi: artisti normanno-svevi, Forli, Landulfo, Cavallino, Marello

quando: dal 1113 circa al 2010

come: gratuito

www.diocesicaserta.it

Il museo incarna il travaglio di Caserta, città e diocesi da sempre in cerca d'identità. La diocesi nacque piccola e depotenziata nel 1113 e raccolse l'eredità di Calatia, esistente nel 979.

Per l'ostilità capuana, fino al 1841 fu negata la traslazione in pianura della sede che restò confinata sul colle, nella splendida cattedrale medievale di Casertavecchia. La soggezione all'arcidiocesi di Capua terminò nel 1979 (passando entrambe sotto Napoli); dall'11 dicembre 2023 sono unite nella persona del vescovo.

Fede e devozione casertane furono incapaci di richiamare capolavori artistici. La sede è nelle cappelle unite del Ss. Sacramento e del Rosario già aggregate alla distrutta chiesa del Redentore. Quella del Ss. Sacramento ha aspetto esterno neoromanica (1925) ma conserva l'originaria cupola seicentesca e gli interni di fine 1800.

L'istinto centrifugo della città si riflette nel museo: a differenza di altri musei diocesani, le opere più importanti sono ancora nelle chiese originarie, tra tutte la vicina cattedrale nuova (due tavole del 16° sec., Forli, Teodoro d'Errico, De Matteis, Starace Franchis), la chiesa di san Lorenzo a Casolla e quella di sant'Andrea in Puccianiello. Originale è il museo diffuso creato con le opere antistanti la sede, opera del sac. Battista Marello (1992 - 2019).

In sede sono un bel fregio medievale, due tavole manieriste (Forli e Landulfo), tele (altre molto più belle sono negli uffici della vicina Curia), sculture lignee e paramenti del 18° sec. La piccola sede di fronte alla cattedrale medievale ha i pezzi più belli: sculture e frammenti mosaici di un ambone del 12° secolo, lastre tombali e stemmi del 14° e 16° sec. (PDL)

Museo Salesiani Caserta

cosa: fossili, rocce, scheletri, animali tassidermizzati, strumenti scientifici, radio, televisori

chi: Mileto, Kruss, Paravia, Tarquini, Salmoiraghi, Galileo, Salesiani

quando: da 4 milioni di anni fa al 2000.

come: gratuito su prenotazione

www.salesianicaserta.com

In 8 ambienti dislocati del liceo è una collezione di esemplari naturali e di apparati scientifici e tecnologici di incredibile vastità, originariamente destinata a supportare la didattica.

La collezione naturale fu raccolta quasi tutta entro gli anni 1950, anche con esemplari provenienti dalle missioni africane.

Nella biblioteca spiccano faina e volpe tassidermizzati con diversi uccelli, molti rettili in preparati di formaldeide, fossili di legno e di conchiglie.

Nel corridoio sono tre vetrine: farfalle, acquario e granchio di grandi dimensioni e minerali con cristalli perfettamente distinguibili.

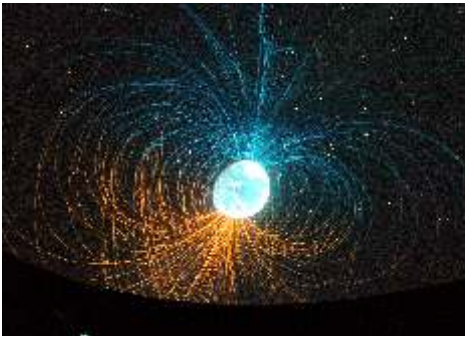
Sorprendente è la sala che ospita ben 6 crani e due scheletri interi umani, grandi campioni di minerali (rosa del deserto, quarzo ametista), una caretta caretta, teschi di antilope e lupo e due pelli di e un grande scheletro di coccodrillo, modelli in plastica e in gesso del corpo umano (Paravia).

Rara per vastità è la collezione di modelli cristallografici in legno e in cartone e ferro (Paravia e Tarquini, 1930-1940).

Le altre tre sale contengono una piccola collezione di strumenti per nautica, topografia (Mileto Napoli, Salmoiraghi Milano, Allemano Torino) e fisica (spettroscopio Krüss Hamburg, sirena di Cagniard Galilei Firenze) del 1880 - 1900 (forse provenienti dalla casa salesiana di Taranto).

E infine centinaia e centinaia di apparati per la radiotrasmissione amatoriale, per la registrazione e la riproduzione del suono (dai grammofoni agli mp3), per la telefonia, la fotografia e radio e televisori di tutte le epoche e marche.(PDL)

Planetario di Caserta



cosa: astronomia, geologia, luce, modelli tattili

chi: Eratostene, Dante, Kepler, Galilei, Vanvitelli, Luna, Sole, tempo, astronauti.

quando: da 13 miliardi di anni fa al futuro

come: con guida e visita al museo (7,5 €). Riduzioni (4,5€) per famiglie e scuole e gratuità

www.planetariodicaserta.it

Vincere la forza di gravità, viaggiare nel tempo e nello spazio, vedere con i propri occhi ciò che finora si è solo immaginato, restando comodamente seduti, completamente immersi nelle immagini, guidati dalla voce narrante e cullati da buona musica…… nel nostro Planetario ciò è possibile!

Grazie alla tecnologia interamente digitale, il Planetario progetta, realizza in proprio e presenta dal vivo lezioni / spettacolo originali di astronomia e storia della scienza.

Sono prodotti accurati per contenuto scientifico e culturale, raccontati in modo accattivante e piacevole, per appassionare i giovani, incuriosire gli adulti, soddisfare gli astrofili, divertire tutti.

Le nostre storie parlano di vita delle stelle, moti della Terra, rapporto tra Terra e Luna, Sistema Solare, scoperte di Galilei, astronomia al tempo di Dante e dei Greci. E non sono lezioni ma viaggi spettacolari anche nello spazio e nel tempo.

Alcuni sono pensati per coinvolgere i più piccoli usando la cornice propria delle favole (Pollicino tra le stelle, il re Sole e la sua corte, la fata della notte, i tanti girotondi della Terra…), il loro linguaggio… ma tutto il rigore della scienza!

Il piccolo percorso espositivo museale offre minerali e rocce, strumenti scientifici originali del 1880-1970 e in copia, modelli di veicoli spaziali e postazioni interattive mediante le quali si può sperimentare qualcosa sul Sistema Solare o i pianeti rocciosi. Una sezione è dedicata a proverbi e detti popolari su astronomia e meteorologia nella tradizione orale. (PDL)

Museo Civico Maddaloni

cosa: arte, archeologia, gioielli, cultura popolare

chi: San Michele, Giuseppe Sammartino, Francesco Solimena, battenti, popolo

quando: Dal 700 avanti Cristo al 1960 dopo Cristo, circa

come: 2 €. Riduzioni e gratuità.

fb: Istituzione-Museo-Civico-di-Maddaloni

Un museo pensato per regalare emozioni uniche, legate al santo che santo non è, perché è un angelo, anzi, un arcangelo. Michele, "chi è come Dio?".

E allora, ecco l'unico museo del territorio che conservi anche una collezione di gioielli e di oggetti preziosi. Ancor più preziosi perché frutto di chissà quali rinunce o sacrifici… o capricci e vanità. Preziosi perché donati all'arcangelo a ricordo e per riconoscenza di una grazia a volte concessa, a volte chiesta e mai ottenuta. Un arcangelo che Maddaloni celebra nel giorno dell'apparizione sul Gargano, l'8 maggio, alla maniera longobarda. E Maddaloni si è riconosciuta per un millennio nel santuario sul monte.

Ma il tesoro di San Michele è l'ultima, la più lontana scoperta, cui si giunge al termine del percorso nelle sale. E queste sale sono occasione di un viaggio nella storia di una città operosa, in cui, per esempio, la ceramica barocca ha trovato artigiani capaci di grande bellezza e la civiltà contadina ha segnato per secoli il quotidiano, come racconta la collezione acquisita nel 2022.

Una città millenaria, perché la sua storia parla la lingua etrusca e sannitica di *Calatia*. Un museo che porta la città all'interno del percorso per valorizzarne i capolavori, come la coppia di angeli in marmo attribuiti a Giuseppe Sammartino o il dipinto dell'Annunciazione forse di Francesco Solimena. Anche l'edificio che ospita il museo e la vicina chiesa di Santa Maria dei Raccomandati raccontano una storia tutta collettiva.

Infatti, la chiesa nacque come sede della confraternita di battenti, la comunità di coloro che aiutavano e si aiutavano. E qui, 700 anni fa circa, fu scritto lo statuto delle regole che è il più antico testo (completo) in italiano antico conservato in provincia di Caserta. (PDL)

Museo della civiltà contadina San Nicola la Strada

cosa: tradizioni popolari, vite maritata, canapa, storia

chi: contadini, artigiani, Etruschi, Romani, Cavalieri di Malta, convittori e suore

quando: dal 700 a. C. a 100 anni fa

come: gratuito

fb: museoSanNicolalaStrada

Ricordi, quasi sapori e odori dei tempi perduti. Di quando la pianura casertana era davvero Felix. Oggetti che parlano di fatica e di umanità, di vita dura ma genuina.

Il Museo offre un viaggio nella memoria dei nostri nonni e bisnonni. Si incontrano cose alle quali non sappiamo più dare un nome e quando anche riuscissimo a ricordarne il nome non ne abbiamo mai conosciuto la funzione e le modalità d'uso.

Così si possono conoscere i lavori dimenticati: il costruire col legno e col metallo, l'arare, il seminare e il raccogliere, il battere la canapa… quella canapa che per decenni è stato l'odore e il sudore della terra casertana intorno al Clanio, fiume storico, oggi ingloriosamente finito come condotto fognario o quasi. E lo "spillare" il vino, casomai quello prodotto dalle viti maritate agli olmi nelle altissime alberate ammirate dai viaggiatori nordici del Settecento. Insomma, si ricordano storie, perdute nel tempo.

Si incontrano strane unità di misura precedenti il sistema metrico decimale, quelle usate per secoli e ancor oggi rimaste per la misura delle aree delle superfici dei terreni agricoli.

Si visitano infine anche gli spazi della vita domestica: l'unica stanza in cui ci mangiava, si dormiva, ci si lavava, si pregava, si nasceva e si moriva.

Il tutto in un bracco del complesso borbonico di Santa Maria delle Grazie, già Real Convitto, fondato su un ritiro religioso istituito nel 1831. L'attigua chiesa (del 1851) è uno dei migliori esempi di neoclassico accademico casertano ma ricalca esattamente la chiesa nota dal 1250 circa già possesso del Cavalieri di Malta, sorta lungo la "strada", cioè l'Appia.(PDL)

Casa Museo Domenico Mondo Capodrise

cosa: archeologia, arte, architettura, arti applicate, giardino, storia

chi: Domenico Mondo

quando: dal 1° sec. d. C. al 2000.

come: su prenotazione obbligatoria

fb: casamuseomondo

Le facciate del palazzo sono nello stile locale di transizione tra barocco e neoclassico proprio diffuso dagli anni 1770; le dimensioni ridotte delle strade di affaccio non consentono di apprezzarne l'eleganza.

L'attenzione del visitatore che si avvicina all'edificio è attirata dalla piccola finestra trilobata del piano terreno che calamita lo sguardo verso i timpani mistilinei delle grandi finestre del piano nobile, arricchite da una conchiglia al centro dell'architrave.

Entrando nel palazzo si rivive la suggestione di un set cinematografico degno dell'accuratezza storica di Luchino Visconti. Ma qui la ricostruzione del restauro coincide con la stratificazione della vita quotidiana tra l'architettura e le decorazioni superstiti degli interni affrescati e gli arredi frutto delle scelte dettate dal gusto antiquario elegante del proprietario collezionista.

Il palazzo appartenne al pittore Domenico Mondo (1739 - 1806), impegnato da Vanvitelli anche per dipingere alcune volte di sale della Reggia di Caserta. Sue sono le virtù dipinte su sfondi di finte architetture illusionistiche della sala d'angolo.

Mobili tardobarocchi, neoclassici e ottocenteschi convivono nelle piccole sale (studio con bordure all'etrusca, camera da letto, sala da pranzo) con terraglie e porcellane, busti e tele (due grandi nature morte settecentesche, una con musico), una portantina, lampadari, fotografie.

Gli ambienti di servizio del piano terreno, i reperti archeologici (una grande olla ceramica, un capitello corinzio, un bassorilievo) e il piccolo giardino completano una esperienza indimenticabile. (PDL)

Casa museo Rossi Casagiove

cosa: arte contemporanea

chi: Giuseppe Rossi (Casagiove, 1939)

quando: dal 1978 ad oggi.

come: gratuito

www.giusepperossi.it

Nel 2013 Giuseppe Rossi (1939) decise di condividere in modo passionale il suo luogo, la casa e il giardino che circa 130 anni fa suo nonno eresse nella allora periferia di Casagiove, oggi in pieno centro. Una casa che Rossi e i suoi pubblici trasformano da luogo privato in pubblico, dilatandone spazi e funzioni, reinventandoli nel tempo.

Interpretando il suo ruolo, la casa-museo è residenza, bottega, incubatore di idee, luogo di incontro, spazio di confronto epalcoscenico di eventi d'arte, musica, poesia. Come un turbine muovendo dai quattro ambienti espositivi (*sala cinetica* e *canne al vento*, 2014 - 2016; *sala proiezione*, 1976 - 2023) le opere invadono la scala della casa (serie *triangoli*, 1996) e l'atrio terraneo, senza delineare un ordine apparente e con una incessante variazione di allestimento secondo gli umori dell'artista.

Il numero delle opere soverchia gli spazi e manifesta la necessità irrefrenabile di creare che Rossi vive da sempre. La sua sperimentazione investe ogni materia, alternandole in fasi creative diverse: cemento, ferro, vetro, ceramica, resina, legno, plastica. Gli esordi grafici nel disegno astratto sono esposti nella sala biblioteca (1977 - 1982).

Da un lato la casa si apre verso la luce e l'aria del cortile (*forme primitive*, 1978) e poi nel verde rigoglioso del giardino (*Hortus amoenus*) articolato in diverse installazioni: *Galleria delle opere giovanili* (1980 - 1990), *Cosmografia* e *Foglie* (2005), culminando nel *bosco di bambù*. Dall'altro, l'arte occupa l'androne e si spalanca verso il mondo esterno, dilagando attraverso il portone e diventando arte di strada grazie alla sua autovettura trasformata in arte mobile (*Unyca*, 2019). (PDL)

Museo Scientifico Nevio Santa Maria Capua Vetere

cosa: scienza, tecnologia, natura, arte

chi: Bandieri, Potenza, Galileo, Tecnomasio, Manuelli, Schluter, Paravia, Rousseau

quando: dal 1860 circa al 2009

come: gratuito

www.nemuss.altervista.org

Dal 2017 propone un viaggio nella storia della scienza, della tecnologia e della natura viste sotto la prospettiva di una scuola storica di Santa Maria Capua Vetere, città molto vitale nel secolo 1800 per cultura e società e orgogliosa erede del luogo della Capua antica, metropoli già prima di Roma.

La collezione è disposta in tre sale e presenta strumenti scientifici (principalmente di fisica e chimica, dal 1870 circa al 1950 circa), modelli didattico scientifici (dal 1910 al 1980 circa) e macchine per l'ufficio (calcolo e scrittura, 1960-1980), per il multimedia (1960-1990), realizzati da Officine Galileo, G. Bandieri, Rousseau, Tecnomasio, Paravia, P. Potenza. Una piccola raccolta di rocce e minerali fa compagnia allo zolfo campionato nel 1897 nelle miniere di Altavilla Irpina.

Sorprendono l'incontro col raro scheletro umano naturale (chi fu? mistero....) e gli esemplari anatomici e naturali) e la visione di conchiglie, rettili e anfibi sotto vetro. Il tutto in mobili della scuola dei primi del 1900.

Completa l'esposizione un'opera di A. Sparaco (1936-2011), uno degli artisti più sensibili e attenti al linguaggio della scienza.

Gli oggetti appartennero al Liceo Classico "Mazzocchi", poi Tommaso di Savoia, quindi Nevio, fondato nel 1863. L'edificio attuale fu progettato e realizzato nel 1932 (ingg. E. Amoroso e G. Cariati), adattando il convento degli Angeli Custodi ed edificando *ex novo* l'ala occidentale e la facciata aperta sull'emiciclo che fronteggia il teatro Garibaldi, in pieno centro urbano.

Il percorso di visita è sempre guidato da giovani educatori (studenti del Liceo "Nevio") ed è pensato per offrire un piacevole viaggio nella fisica, nella chimica, nelle scienze così come erano studiate 50, 100, 130 anni fa. (PDL)

Museo parrocchiale del duomo di Santa Maria Capua Vetere

cosa: mosaici, arredi liturgici, sculture, dipinti, paramenti, leggende, storia, religione

chi: Arechi II, Carlo Magno

quando: dal 6° sec. d. C. al 1910

come: gratuito

fb: Duomo-Di-Santa-Maria-Capua-Vetere

Un incontro di religione e arte, di tradizione religiosa e artigianato, per raccontare fede, speranze e carità di uomini e donne del passato e conservare la loro memoria culturale, lungo secoli e secoli di storia.

Il museo parrocchiale dal 2000 (anno giubilare) ha raccolto la sfida di documentare tutto ciò in una delle chiese più grandi e sorprendenti della Campania, con le sue cinque navate, le innumerevoli cappelle e le due grandi aule liturgiche di confraternite.

La sagrestia della Congrega del ss. Corpo e Sangue di Cristo, già oratorio dell'Annunziata, è interessante per le volte tardogotiche a crociera archiacuta su pilastri (forse 1400-1430) e le sorprendenti grottesche seicentesche. Con la sala soprastante, ospita arredi liturgici e oggetti sacri (croci, calici, etc.) degli ultimi 400 anni, con una piccola sezione di libri antichi.

Il percorso prosegue e si completa nella chiesa ricchissima di opere d'arte: notevolissimi i mosaici paleocristiani (5° sec.), il grande tabernacolo rinascimentale (1520 circa), la cappella dei Surici (1590-1610), l'*Assunta* di G. Diano dell'altare maggiore (1770), la *Deposizione* di De Mura (1757).

Nell'antica sagrestia rinascimentale, dietro l'altare maggiore, sono i paramenti sec.18°-19°, la tavola dell'Immacolata (1580 circa), una serie di tele tardoseicentesche con *Apostoli* e la splendida tela *Isacco benedice Giacobbe,* ottima replica (forse autografa) di Luca Giordano (1670 circa).

Indimenticabile è la selva di colonne e capitelli di spoglio, già della chiesa paleocristiana e poi longobarda, che vide nel 786 l'incontro tra Arechi II, principe di Benevento, e Carlo Magno, re dei Franchi. Affascinante è la leggenda dei topi che sanarono miracolosamente il principe Enrico. (PDL)

Museo delle carrozze del Centro Incremento Ippico Santa Maria C. V.

cosa: cavalli, carrozze, calessi, finimenti, uniformi militari storiche

chi: cavallo e cavalieri

quando: dal 19° al 20° sec.

come: gratuito su prenotazione

www.agricoltura.regione.campania.it/CRII/crii_carrozze.html

È all'interno del Centro Regionale di Incremento Ippico che salvaguarda e valorizza le produzioni equine regionali su un impianto esteso su circa 90.000 m². La visita al museo è pensata come appendice storico-culturale alla visita alle scuderie e ai diversi laboratori didattici con cavalli e puledri che il Centro offre alle scuole per divulgare la cultura del cavallo.

La presenza stabile della cavalleria regia in Santa Maria Maggiore (allora casale di Capua) risale al regno di Carlo di Borbone. Inizialmente fu nel convento di san Francesco (poi carcere), dal 1738 passò nella torre di sant'Erasmo, già dimora reale angioina (vi nacque re Roberto Anjou nel 1278) e aragonese, completamente ristrutturata negli anni 1850 e nel 1889 (oggi è sede del Museo archeologico dell'antica Capua) .

La sede attuale del Centro fu realizzata negli anni 1930 (ing. Gaetano Cariati) e usata da subito. Il cuore del percorso museale è la collezione di 22 carrozze e calessi (carrozze a due ruote) datate tra fine secolo 1800 e primi decenni 1900, alcune già in uso al comando del Presidio militare di Caserta, erede del Regio deposito cavalli stalloni dei Borbone.

I pezzi sono tutti in ottimo stato di conservazione. Tra i più importanti si segnalano: la carrozza a canestro di vimini *Victory* (modello costruito per la regina Vittoria d'Inghilterra); la *Break* che ha posti a sedere accessibili dal retro, sostanzialmente un antenato del nostro autobus.

Inoltre, sono esposti carri per il trasporto di approvvigionamenti e foraggi, lo scheletro di un cavallo, finimenti di pregio, attrezzi da maniscalco, 30 stampe d'epoca a colori sulle razze equine, alcune divise militari e un'interessante documentazione storica sui cavalli. (CB e PDL)

Museo provinciale Campano Capua

cosa: archeologia, sculture, dipinti, monete

chi: scultori longobardi e svevi, pittori svevi, Arcuccio, B. Vivarini, Scacco, Marullo, Liani

quando: dal 1500 a. C. circa al 1910 circa

come: a pagamento, gratis 1ª domenica mese

www.museocampanocapua.it

Il Museo Provinciale Campano di Capua fu fondato da G. Iannelli nel 1870 e inaugurato nel 1874. È proprietà della Provincia di Caserta.

È il museo più significativo della civiltà italica della Campania, regione a cui Capua diede il nome. L'edificio sede del museo risale al 9° sec. e incorpora la chiesa di San Lorenzo *ad crucem*, sorta di età longobarda, uno dei tre seggi nobiliari della città, il monastero della Concezione e palazzo Antignano.

Di primario interesse sono lo splendido portale rinascimentale del palazzo (con stemmi degli Antignano e dei d'Alagno), la corte interna con la scala esterna ma coperta che smonta sulla loggia (altro ricco portale).

Il vastissimo patrimonio riguarda l'archeologia (sculture, vasi dipinti, bronzi, gioielli, oggetti d'uso, lapidi, cippi e mosaici), l'arte e la storia (dipinti, sculture, cimeli), la biblioteca e l'archivio (documenti dal medioevo al 1900 circa, di importanza cruciale per la storia di Capua e Terra di Lavoro).

Capolavori imperdibili sono: la collezione delle "Madri" e la *mater matuta* (6° - 2° sec. a. C.); i tanti vasi e piatti dipinti sannitici (4°- 3° sec. a. C.); le rarissime lastre scolpite longobarde (10° sec.); le magnifiche sculture (*Federico II, Pier delle vigne*, *Taddeo da Sessa, Capua fidelis)* uniche superstiti della decorazione della porta fortezza voluto da Federico II di Svevia (1234-1239) a guardia del ponte sul Volturno, capolavori assoluti di recupero della classicità in piena età gotica; la statua lignea *Maria regina* (sec. 14°), il *polittico della santa Croce* di C. Scacco (1500); le tele di Liani (1759): il ricco monetiere (6° sec. a. C. - 19° sec. d. C.) donato dalla famiglia Garofano-Venosta. La biblioteca e l'archivio contano oltre 70000 volumi con un importante fondo di pergamene medievali.(PDL)

Museo della civiltà contadina e artigiana Pignataro Maggiore

cosa: attrezzi per il lavoro contadino e artigiano, per il culto e la vita quotidiana

chi: contadini e artigiani dell'area calena

quando: da sempre al 1960 circa

come: gratuito

www.museopignataro.it

Tre piccole sale del palazzo Santagata (risalente al secolo 16°) ospitano dal 1993 la collezione museale, sorta per impulso di Bartolo Fiorillo.

Gli oltre 200 oggetti sono pervenuti per donazione dopo ricerche sul campo per selezionare le testimonianze significative della civiltà contadina e artigiana del territorio caleno.

Particolare attenzione è rivolta a conservare la memoria degli aspetti ludici materiali (strumenti e apparati musicali) e immateriali (canti e musiche di tradizione orale, racconti, modi di dire, proverbi, usanze).

Rispetto ad altre collezioni museali locali della stessa tipologia, il museo si caratterizza per: i recipienti (*misure*) per stimare la capacità dei liquidi (latte) e degli aridi (cereali), rispettivamente costruiti in alluminio e legno; la *mesella*, sorta di sediolino per neonati; gli attrezzi per le botteghe artigiane del *ramaro* (lavorazione del rame), del *sellaro* (selle e finimenti per montature di equini e imbragatura di bovini per traino) e dell'*acconciapiatti* (artigiano che riparava oggetti ceramici mediante cucitura con fili metallici).

Unica è la collezione di arredi (balaustre, acquasantiere e campane) e oggetti religiosi recuperati dalla antica chiesa parrocchiale di san Vito in Partignano (la località in cui sorge il museo). La chiesa fu distrutta durante la Seconda Guerra Mondiale ma era già stata sostituita nel culto dall'attuale dal 1878. Da essa provengono lo stampo per le ostie e i *misteri*, i tradizionali e millenari simboli della Passione di Cristo (gallo, calice, scala, tenaglie, dadi, etc.) fissati su aste così da essere portati in processione il Venerdì Santo sorretti dai bambini. (PDL)

Museo civico archeologico "Biagio Greco" Mondragone

cosa: archeologia antica e medievale

chi: Aurunci, Ausoni, Romani, Longobardi, Angioini

quando: dalla Preistoria al 1400

come: gratuito

fb: Museo-civico-archeologico-Biagio-Greco

Come si viveva nel borgo medievale di *Montis Dragonis* arroccato a 410 m sul livello del mare ma quasi affacciato sulla costa?

Possiamo scoprirlo grazie all'appassionato e ventennale lavoro di scavo (condotto dal'archeologo Luigi Crimaco per conto del Comune) perché il museo dal 2000 espone i principali oggetti rinvenuti sulla rocca.

Questo è l'unico museo in provincia di Caserta e tra i pochissimi in Campania che conserva e restituisce al pubblico le preziose frammentarie ma eccezionali testimonianze della vita quotidiana dal 1100 ai primi del 1500, quando, probabilmente, iniziò l'abbandono del borgo.

Sono resti di stoviglie ceramiche semplici e di rappresentanza (bellissime le produzioni di maioliche umbre), vetri, fibule, armi e armature (eccezionale la brigantina, una corazzetta a placche metalliche del 1400), dadi, gioielli, monete, resti di affreschi della chiesa angioina, una doppia sepoltura, pedine per gioco da tavola e persino un rarissimo pirolo (chiave per accordare) di uno strumento a corda (una viella).

Ma il racconto offerto dal museo parte dalla preistoria (circa 30.000 anni fa), copre tutta l'età protostorica e arcaica ausone/aurunca (9° secolo a. C.), attraverso la colonia romana di *Sinuessa* (dal 296 a. C.), con corredi tombali, vasi dipinti, ex voto, lucerne, monete, statue (*Apollo musagete*, 2° secolo d. C.). Un affascinante macchina del tempo, non limitata alla solita, e inflazionata archeologia romana e con una finestra aperta sul medioevo.

Il tutto da poco trasferito nel nuovo allestimento ospitato nello storico palazzo ducale sorto su progetto di Michelangelo Di Blasio (ancora incompiuto nel 1783) a fianco della torre rinascimentale vicerale. (PDL)

Museo parrocchiale "Luca Menna" Carinola

cosa: sculture medievali, lapidario, paramenti liturgici, arredi sacri, sculture in terracotta

chi: vescovi, scultore campano del 1400

quando: dal 4° sec. d. C. al 1900

come: gratuito

fb: museolucamennacarinola

La diocesi di Carinola dal 1968 è sede titolare (cioè senza territorio) perché fu soppressa nel 1818. Fu eretta prima del 1101 forse dal vescovo san Bernardo che ricostituì la diocesi tardo antica di *Forum Popili* e trasferì nell'attuale cattedrale la sede episcopale già in santa Maria di Foro Claudio.

Il museo racconta questa staffetta religiosa e culturale lungo quasi due millenni di storia grazie testimonianze di fede e di arte che dialogano con i capolavori ancora conservati nelle chiese del territorio: la cattedrale e la cappella di san Bernardo con sarcofago e mosaici tardoantichi e resti di affreschi e pavimento normanni, l'Annunziata (affreschi 15° sec.), il convento di san Francesco (affreschi secc. 15°-16°), santa Maria di Foro Claudio (affreschi 12°-15° sec.), san Martino a Falciano del Massico.

Il museo è nel già palazzo vescovile, in due sale e un vasto lapidario disposti intorno al cortile esito del rimaneggiamento del chiostro contiguo alla cattedrale romanico-gotica e di cui restano le tracce architettoniche.

Mostra decine di oggetti: decorazioni architettoniche e urne di età romana; frammenti lapidei medievali; paramenti, suppellettili, arredi e libri liturgici dal 1500 al secolo 1800. Imperdibili sono mitrie e pianete seicenteschi, in seta e damaschi ricamati con fili d'argento e oro e pietre preziose.

Capolavoro assoluto del museo è la serie di 15 statuette maiolicate (Virtù), unica testimonianza a di maiolica tutto tondo realizzata in Campania, forse negli ambienti artistici napoletani vicini alla corte aragonese, sospesa in uno stile tra suggestioni tardogotiche e sperimentazioni rinascimentali, ancora oggi misteriosa per committenza e collocazione originaria. (PDL)

Museo laboratorio della civiltà contadina Carinola

cosa: architettura del 1400, cultura contadina materiale e immateriale

chi: Antonello Petrucci, contadini e artigiani

quando: dal 1450 al 1900

come: gratuito

fb: lilladis.cooperativasociale

La sede è palazzo Petrucci, capolavoro del rinascimento campano voluto dal potente Antonello (segretario di re Ferdinando I Trastàmara) verso il 1450, al centro di Carinola la "Pompei del Quattrocento" (Massimo Rosi, 1979).

Loggia esterna, portale ribassato e straordinarie finestre con cornici in tufo furono realizzati nello stile originalissimo che la corte aragonese di Napoli sintetizzò in mezzo secolo, contemperando e armonizzando influenze iberiche, fiamminghe, tedesche, toscane, lombarde e locali.

Ma il museo racconta in modo dinamico e interattivo il mondo contadino grazie alla cooperativa sociale Lilladis che ne è proprietaria e alle sue socie, professioniste dei beni culturali. Quindi colto e popolare, eterno e quotidiano, arte e artigianato, originalità e serialità, lusso e miseria si confrontano, dialogano e convivono.

Il museo si propone già nel nome come esperienza piuttosto che come collezione, con visite arricchite da musica e danze della tradizione orale, laboratori di manipolazione e momenti di degustazione.

Si scopre così che la cultura agricola per millenni fu scandita dai tempi e forze della natura uguali per tutti ma possesso di casa, mobili, suppellettili e attrezzi fu cruciale per segnare le differenze sociali.

Credenza, macino, comodino, *scarfalietto* si ritrovavano solo in case di benestanti, artigiani e agricoltori piccoli e grandi possidenti. Il *cascione* fu mobile condiviso anche tra braccianti così come il corredo, la dotazione nuziale femminile in abiti, tovaglie, coperte e altri tessuti che conteneva: le differenze erano nella scelta dei legni e della decorazione della cassa e, soprattutto, nella qualità, quantità e raffinatezza dei pezzi.(PDL)

Museo "Natura viva" Galluccio

cosa: mammiferi, uccelli, rocce, insetti,

chi: natura, vulcano Roccamonfina

quando: da 630.000 anni fa circa a oggi

come: gratuito su prenotazione

www.parcodiroccamonfina.it

Il museo "Natura Viva" dal 2009 arricchisce l'offerta museale del casertano con l'unico museo naturalistico del territorio. Ha sede nel settecentesco palazzo Seccareccia, nella frazione capoluogo San Clemente del comune di Galluccio, alle pendici nordorientali del complesso vulcanico di Roccamonfina, spento da 50.000 anni circa.

Espone una ricca collezione zoologica rappresentativa della biodiversità degli ecosistemi del pianeta e un allestimento interattivo illustrante le peculiarità naturali e ambientali del territorio del Parco Regionale di Roccamonfina - foce Garigliano, che è proprietario del museo.

La collezione è di grande presa, specie sui bambini e i ragazzi grazie alla vasta collezione di animali tassidermizati, i più delicati e fragili esposti in vetrine. Alcuni di essi sono parte di una installazione multimediali perché offrono l'ascolto del verso dell'animale, mediante cuffie stereofoniche.

Al primo piano si incontrano il lupo, il grifone, il gufo reale, la rara testuggine di terra in sale tematiche (animali diurni e notturni, acquatici), i tanti funghi del territorio e si scoprono tantissime farfalle e rocce. Completano il percorso alcuni animali esotici (puma, coloratissimi pappagalli).

Il secondo piano racconta la biodiversità del Parco di Roccamonfina – foce Garigliano e ricostruisce la storia naturale del vulcano che ne costituisce il cuore. Il Roccamonfina fu attivo da circa 630.000 anni fa, con una esplosione che circa 400.000 anni creò la caldera attuale e produsse il tufo che ricopre il territorio. Circa 230.000 anni fa nacquero i coni vulcanici interni alla caldera. Il percorso induce a riflettere su rischi (eruzioni e terremoti) e risorse (geotermiche e idrotermali) legati all'attività vulcanica. (PDL)

Museo "Historicus" Mignano Monte Lungo

cosa: armi, equipaggiamenti militari, cultura contadina

chi: Michelina Di Cesare, militari

quando: dal 1860 al 1945

come: gratuito

www.historicusmuseo.com

Dal 2006 offre un viaggio emozionante e commovente nella storia della Seconda Guerra Mondiale col vantaggio della prospettiva locale e umana, che manca nei libri di storia centrati sule decisioni politiche e strategiche.

Siamo fra novembre 1943 e maggio 1944, lungo la linea Bernhardt che presidia il passo di Mignano Monte Lungo sulla via Casilina in direzione di Cassino. Il 4 ottobre del '43 Hitler ordinò appena più a Nord la linea Gustav, dal Tirreno all'Adriatico, per sbarrare la strada agli eserciti Alleati che risalivano la Penisola dopo lo sbarco in Sicilia e a Salerno.

Una guerra che coinvolse e sconvolse le popolazioni del territorio e i vide il sacrificio di soldati italiani, statunitensi, canadesi, polacchi , francesi, inglesi (e di tutto il Commonwealth) da una parte, tedeschi dall'altra.

Il percorso museale ci riporta a quei giorni drammatici attraverso centinaia di reperti raccolti negli anni sui monti circostanti, a lungo campi di battagli. Gli appassionati collezionisti Angelo Andreoli e sua moglie Maria Cristina Verdone sono i fondatori dell'Associazione proprietaria del museo che organizza anche rievocazioni in cui sono coinvolti discendenti dei reduci della guerra.

Divise, armi, munizioni, dotazioni ed equipaggiamento dei soldati, oggetti personali foto e testimonianze fanno rivivere ai visitatori la sofferenza e la tragedia di tante vite spezzate. Suo punto di forza sono le due installazioni memoriali del "Li bersaglieri" e della ricostruzione della trincea. Una sala è dedicata al racconto del brigantaggio post unitario in particolare della vita della celebre brigantessa Michelina Di Cesare, nata proprio a Caspoli di Mignano Monte Lungo, dove ha sede il museo. (CB)

Parco della memoria storica San Pietro Infine

cosa: storia, archeologia, ambiente, paesaggio, cinema

chi: Sanpietresi, Huston, Rambaldi, Americani, Canadesi

quando: dal 1° sec. d. C al 1944

come: gratuito con guida

fb: museoparcodellamemoriastorica

La prima. La seconda. La terza. … il rumore devastante delle bombe raggiunse i sanpietresi nell'ottobre del 1943. Nascosti nelle grotte, al freddo e coi morsi della fame, e con quelli della paura della morte, sentirono e videro distruggere mille anni di storia. La storia del loro borgo.

Una storia iniziata già in età romana e continuata per secoli, vedendo scorrere eserciti e mercanti, sovrani, papi e contadini sulla via Latina, tra Roma e Capua. Quando tutto finì, poco era ancora in piedi.

Ma la memoria era e resta in piedi e oggi cammina con le gambe dei giovani di allora, sanpietresi e americani, canadesi, polacchi che scampati alla guerra, sono tornati e tornano qui. Tornano con figli e nipoti, per un viaggio nella sofferenza e nell'umanità. E soprattutto per viaggiare nella memoria, potentemente evocata dalla suggestiva ambientazione dello spazio museale, dagli oggetti esposti, dai filmati e dai suoni. E il buio in cui si svolge il percorso è ancora più suggestivo perché sembra generato dalle pietre della roccia e delle murature povere dell'ex frantoio.

Ma il borgo è anche medioevo, rinascimento e barocco, è arte e architettura, fede e commercio, cultura e tradizioni popolari, lavoro agricolo e proto-industria. Ed è soprattutto racconto, grazie alle voci delle guide che accolgono e accompagnano.

Si sale verso i resti del castello, a fatica scalando le vie del borgo e scoprendo scorci e panorami. E si scende, fino alla fontana di Santa Maria dell'Acqua e al suo santuario. Per ritrovare un cippo romani, un affresco del 1430 e rimbalzare indietro nella storia. E, alla fine, la bellezza del paesaggio vince sul dolore del ricordo e riconcilia. Con la vita e con la storia. (PDL)

Museo della civiltà agricola e pastorale - Museo del vasaio Prata Sannita

cosa: cultura agricola e artigiana, storia

chi: Daga, Scuncio, Angioini, Aragonesi, popolo

quando: dal medioevo al 1950

come: a pagamento su prenotazione

www.castellopratasannita.com

Tre musei (civiltà contadina, vasaio, storico militare) per un solo castello che è già museo di se stesso per bellezza e storia. Il castello domina il borgo medievale arrampicato sul colle e difeso dal fiume Lete che apre una valle ai piedi dello splendido massiccio del Matese.

Forse sorto su un impianto normanno (per il mastio) certamente è struttura angioina ammodernata in età aragonese. Ha la tipica pianta quadrilatera a corte centrale, con tre spigoli difesi da torri pianta cilindrica su base scarpata tronco-conica. L'edificio ha due ali ben conservate (una è priva di tetto) ed è ancora abitato e si configura come casa-museo con collezioni amorevolmente raccolte, conservate e raccontate dai proprietari.

Il museo della "Civiltà" agricola e pastorale della terra di Prata" è stato costituito e curato da Lucia Daga Scuncio in 20 anni di selezione dal 1972. Tre sale del castello espongono oggetti raccolti solo a Prata e acquisiti per donazione. Raccontano il lavoro agricolo nelle tre fasi (campo, trasporto, aia) e i mestieri connessi.

Le didascalie affiancano il nome italiano dell'oggetto a quello locale in napoletano. La visita guidata si completa con l'evocazione del patrimonio immateriale orale che fu cemento della civiltà pre-industriale: favole, indovinelli, canti religiosi e di corteggiamento riproposti.

La collezione "Museo del Vasaio" è donazione del 1998 di Pancrazio di Pietrantonio, nato a Gallo Matese, con apprendistato giovanile e attività in Venezuela negli anni 1950, poi a Venafro dopo il rientro.

In una delle torri del castello sono esposte forme in gesso, comuni e artistiche, al tornio e a stampo, il suo banco da lavoro. (PDL)

Museo storico militare Prata Sannita

cosa: bandiere, equipaggiamenti militari, documentazione fotografica

chi: soldati italiani, austriaci, americani, tedeschi

quando: dal 1915 al 1945

come: su prenotazione, a pagamento

www.castellopratasannita.com

Il Museo Storico Militare dal 1988 espone la collezione raccolta e ordinata in 40 anni dal suo proprietario e direttore Vittorio Scuncio. Egli stesso guida sempre la visita selezionando le storie da raccontare tra quelle evocate dalle centinaia di oggetti.

Due sale sono dedicate alla Prima Guerra, combattuta dal 1915 al 1918 sul fronte veneto-friulano, fronte drammatico perché fu l'unico che si articolò anche sulle Alpi e in inverni nevosi. Interessanti sono gli elmetti (a confronto tra la produzione austriaca, tedesca e italiana) e i ramponi da montagna per scalare le cime.

La sezione della Seconda Guerra Mondiale riunisce in una sala equipaggiamenti e oggetti appartenuti alle truppe di diversa nazionalità attive negli anni 1943 - 1945, cimeli raccolti a Prata e nell'alto Casertano. Anche qui lo sguardo è rivolto agli uomini che usarono gli oggetti e al recupero della memoria, piuttosto che alle armi raccolte (che sono poche).

Ci sono elmetti polacchi, sudafricani, inglesi (diversi per le diverse divisioni), sudafricani, italiani, francesi (delle truppe algerine, tunisine e senegalesi), kit di medicazione, gavette, volantini di propaganda tedesca, uniformi, una bibbia protestante per le truppe alleate, una bandiera americana dell'epoca (ancora a 48 stelle) e i volumi miniaturizzati per la traduzione in italiano, elmetti e croci del Terzo Reich.

Interessanti e rari da vedere sono i riusi locali post-bellici per funzioni quotidiane degli equipaggiamenti militari. Le molte riproduzioni fotografiche supportano e potenziano il racconto guidato dei reperti esposti. (PDL)

Museo civico "Raffaele Marrocco" Piedimonte Matese

cosa: arte, archeologia, architettura, scienza, tradizioni, ceramiche, presepe

chi: Sanniti, Romani, frati domenicani

quando: dal 700 a. C: al 1930

come: € 2, riduzioni e gratuità

fb: mucirama.it

Salvare testimonianze di ogni civiltà ed epoca del territorio che da poco più di 700 anni Piedimonte ereditò da *Taurania* sannitica e da *Allifae* romana e medievale. Questa è la missione del MuCiRaMa.

Un museo che trasforma le testimonianze, le mura, le cose, gli oggetti, belli o brutti, importanti o anonimi, in occasione di memoria, di identità e di crescita culturale degli uomini che qui vivono e vivranno. Solo così un museo può parlare al suo pubblico e attrarre gli altri pubblici.

Entrando si coglie subito il sapore di una storia millenaria. La storia dei potenti e dei sapienti che vollero il convento di san Domenico, sede del Museo: la contessa Sveva Sanseverino d'Aquino e i frati domenicani che qui tennero scuola per secoli e che vollero gli affreschi del 1600 e del 1700 nel chiostro e nella cappella. E del cavaliere Pietro Braherio, morto nel 1298 e di cui c'è la lapide, proveniente dall'abbazia del Salvatore di *Telesia*.

La storia dei semplici e degli illetterati: i pastori-soldati sanniti e le bambole di 100 anni fa vestite del costume del giorno della festa. La storia della natura che emerge prepotente nella grotta che sfonda il chiostro piccolo e spalanca le suggestioni della geologia. La storia di una vera rarità, due donne pittrici, Antonia e Teresa Palomba (note 1731 - 1773).

E ancora lapidi, stemmi, monete romane e medievali, manoscritti, arredi liturgici, ceramiche, presepi, cimeli del Risorgimento, armi, stalattiti, mobili, strumenti scientifici …Persino una rarissima portantina a braccia. Tutto cucito intorno al bellissimo chiostro ad archi gotici su pilastri che ospita il lapidario con cippi e capitelli da *Allifae* e *Telesia*. Può bastare per invogliare a una visita? Basta per dieci, cento visite forse...(PDL)

Museo "Kere" Caiazzo

cosa: attrezzi agricoli e artigiani, architettura

chi: Romani, contadini, artigiani, Mazziotti

quando: dal 1° sec. d. C. al 1960

come: gratuito su prenotazione

www.comunedicaiazzo.it/museo-kere

Il museo racconta un passato a volte neanche tanto lontano, ma distantissimo per ritmi, vissuti e cultura materiale dal nostro presente frenetico e consumistico.

Offre un viaggio nella memoria, fra cultura contadina e tradizioni, alla ricerca delle tracce di un mondo che ormai non esiste più. L'obiettivo è evocarne i ritmi della vita e i sistemi produttivi di quei tempi, segnati dalla fatica connessa al lavoro nei campi e ai mestieri artigiani, quando meccanizzazione ed elettricità non c'erano o erano solo per pochi privilegiati.

Ideato dal prof. Augusto Russo che dal 1990 ricercò e selezionò gli oggetti per allestirli nel 1997 secondo criteri rigorosamente scientifici. Nel 2009 le collezioni furono donate al Comune che dal 2012 le ospita nel rinascimentale palazzo Mazziotti (nell'atrio iscrizione e fregio con stemma del vescovo Giuliano Mirto Frangipane, 1491).

Vasto e suggestivo è il materiale raccolto: attrezzi per il lavoro agricolo e per le produzioni collegate (olio, farina, vino), utensili per la lavorazione del legno, del ferro, del cuoio contestualizzati all'interno di quelli che erano gli ambienti della vita quotidiana, persino strumenti musicali.

Non solo oggetti però. Infatti, il museo raccoglie, documenta e divulga anche il patrimonio immateriale. Schede catalografiche e documentarie raccontano ed evocano usi, cerimonie, cicli produttivi, fasi di lavorazione, canti popolari, formule magiche, proverbi, filastrocche, racconti popolari, riti propiziatori, scongiuri e musiche.

Insomma, una ricostruzione appassionata e coinvolgente di quel passato per riviverne le fatiche e riassaporane le tradizioni.(CB)

Museo del mare Napoli

cosa: modelli, esemplari naturali, strumenti scientifici, storia, scuola

chi: marinai, napoletani

quando: dal 1780 circa al 1980 circa

come: gratuito, su prenotazione

www.museodelmaredinapoli.it

Dal 1992, il museo testimonia l'evoluzione della marineria napoletana dal secolo 1700 a tutto il 1900, con particolare attenzione per la storia della scuola nautica e la formazione professionale e umana dei marinai.

Il nucleo originario fu selezionato dai laboratori dell'Istituto Nautico "Duca degli Abruzzi" di Napoli ed è databile tra 1850 circa e 1980. Infatti, la scuola fu istituita nel 1869 associata all'Istituto Tecnico "Della Porta" e divenne autonoma nel 1902. Oggi è proprietaria del museo tramite la fondazione Thetis. La collezione si è arricchita nel tempo grazie a donazioni di enti e privati.

I circa 2000 beni sono distribuiti in sale tematiche: navi (modelli di imbarcazioni storiche), costruzioni (modelli di sezioni di navi), macchine (strumenti di fisica, modelli di motori e caldaie), navigazione (cannocchiali astronomici, bussole, sestanti e ottanti, modello planetario, sfera armillare, scandagli, radar), Marconi (per gli apparati e gli strumenti di comunicazione: telescrivente, telegrafi, telefoni, stazioni radio), meteorologica (anemometri, barometri, barografi, termografi), strumenti vari (lampade, quadro nodi, apparati fototelegrafici, timoni, microscopi e collezione di biologia marina e conchiglie).

Pregevoli sono i modelli di imbarcazioni storiche spesso di grandi dimensioni (1870 – 1900): la pirofregata a elica "Borbone/Garibaldi" varata nel 1860 convertita in nave ospedale (1893); la goletta a palo "Emma", del brigantino a palo "Teresa", del brigantino a palo e a motore "Superbo", della tartana Water-line, del vascello da guerra "Wasa", del gozzo sorrentino a menaide. (CB)

Città della scienza Napoli

cosa: installazioni, strumenti scientifici, insetti, planetario

chi: molecole, virus, muscoli, occhi, pianeti

quando: dal 1850 circa al 2023

come: a pagamento

www.cittadellascienza.it

Città della Scienza ha il primato del primo centro scientifico italiano e a quasi trent'anni dal primo insediamento mantiene il ruolo di principale attrattore ludico-didattico per la scienza per l'Italia centro -meridionale.

La struttura museale si articola in tre sezioni, articolate in diverse aree tematiche. Il planetario digitale offre spettacoli in narrazione dal vivo su Sistema Solare e cielo del mese, una storia di animazione che guida tra gli oggetti astronomici grazie ad un bambino proveniente da un pianeta minuscolo, e due documentari video a piena cupola (fulldome) sulla storia della conoscenza dell'universo e sull'esplorazione.

Insetti & Co accompagna alla conoscenza del mondo degli insetti: la loro anatomia, il rapporto con l'uomo di cui sono addirittura cibo, i segreti della comunicazione e del comportamento all'interno delle specie, le strategie di mimetismo per la sopravvivenza, il corteggiamento e la riproduzione, le tecniche predatorie.

Punto di eccellenza assoluta è Corporea, con le sue 14 isole tematiche che espongono reperti umani archeologici e strumenti e apparati medicali storici, un centinaio di installazioni interattive, postazioni ludiche, esperienze di realtà virtuale, video immersivi per un percorso entusiasmante sul e nel corpo umano, per sperimentare il funzionamento del sistema muscolare, la produzione e il consumo di energia, la riproduzione e i suoi organi, etc.

Una recentissima isola tematica aggiuntiva racconta la pandemia di SARS-COV 2 con immagini, video, installazioni multimediali ed esperimenti. (PDL)

Museo universitario delle scienze e delle arti Napoli

cosa: anatomia, farmacologia, medicina

chi: Veselio, Cutugno, Nanula, Marini, Jivaros

quando: dal 1544 al 1940 circa

come: su prenotazione (14+)

www.musa.unicampania.it

C'è chi è affascinato, chi scandalizzato o addirittura inorridito ed effettivamente alcune preparazioni inducono riflessioni profonde sul confine tra etica e scienza. Ma la visita è una imperdibile esperienza nella storia della medicina e delle sue pratiche scientifiche. L'allestimento in vetrine antiche amplifica la suggestione della visita.

La collezione anatomica conta circa 3000 esemplari e modelli complessivi. Capolavoro è l'omero preparato da Veselio nel 1544; del secolo 17° sono i preparati del chirurgo Severino e degli decenni dopo il 1750 i preparati e i modelli in cera acquistati da Cotugno, cui si aggiunsero splendide realizzazioni in cera di Citarelli. Originale è la collezione di calchi vascolari di Donadio donata nel 1940.

Unica per genere è quella di calcoli, che rimonta alla raccolta di Nanula donata nel 1834. Le pietrificazioni di Marini (1850 circa-1900) continuano a suggestionare per la loro bellezza e per il mistero del processo di fossilizzazione scoperto che egli non rivelò mai.

Altri pezzi forti sono le mostruosità doppie e le teste rimpicciolite dei cacciatori di teste delle Amazzoni, gli Jivaros. Ferri chirurgici e strumenti originali dal 1850 al 1980 completano la collezione con copie ottocentesche di Chiurazzi degli strumenti romani rinvenuti negli scavi di Pompei.

La collezione del museo di farmacologia risale in gran parte al 1862 e conserva strumenti per esperimenti di elettromagnetismo umano e animale, la raccolta di droghe e lo strumentario per gli studi di fisiologia, allo scopo di raccontare la storia delle pratiche curative, dall'uso delle erbe medicinali ai farmaci moderni. (PDL)

Gabinetto di fisica e chimica "L. Ciccone" Napoli

cosa: strumenti e apparati scientifici

chi: Berge, Clarcke, Pixii, Lerebours, König, B. e G. Bandieri, De Palma, Rordorf

quando: dal 1800 circa al 1930

come: gratuito, su prenotazione

www.liceovittorioemanuelegaribaldi.edu.it

È una collezione cruciale per scoprire come, cosa e chi studiava fisica a Napoli 200 e più anni fa. Infatti, il liceo Vittorio Emanuele, il più antico di Napoli (1861), conserva parte della straordinaria collezione di strumenti di fisica già appartenuti al "gabinetto di fisica" dei re Borbone; l'altra parte è nel museo di fisica dell'Università di Napoli "Federico II".

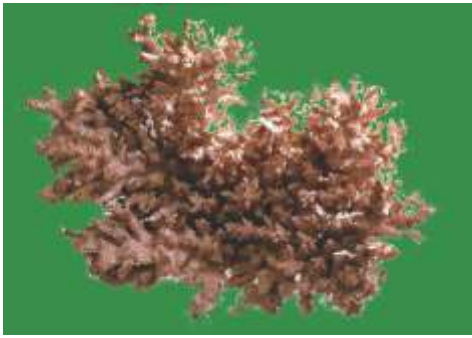
Si tratta di strumenti di grande pregio riferiti ai principali costruttori dell'epoca, pervenuti al liceo grazie alla donazione di re Vittorio Emanuele II Savoia dal 1862 al 1879.

La collezione conta circa 500 strumenti e apparati che giungono fino agli anni 1950. L'allestimento in armadi ottocenteschi rende a pieno la suggestione di un laboratorio scolastico dell'epoca.

Capolavori assoluti sono quelli databili entro gli anni 1850 che coprono tutte le branche della fisica e che furono acquistati da celebri costruttori francesi e inglesi: Berge London (barometro) Clarke London (densimetro, apparato Huygens e trasformatore), goniometro a riflessione (Newmann London), Lerebours Paris (macchina di Atwood, 1842), Pixii Paris (tubi capillari, macchina pneumatica), König Paris (onde stazionarie dei tubi e caleidofono).

L'esposizione documenta perfettamente anche i principali costruttori napoletani del secolo 19° in imprese familiari purtroppo tutte scomparse già nel secolo successivo: B. Bandieri Napoli (elettrometro di Palmieri), il figlio G. Bandieri (banco di Melloni e apparato di Ampere), F. De Palma Napoli (galvanometro astatico di Nobili), Rordorf Napoli (barometro, igrometro e termometro differenziale), Rebora Napoli (aspiratore). (PDL)

Museo di storia naturale "G. Mercalli" Napoli



cosa: minerali e rocce, esemplari naturali animali e umani, modelli e tavole didattiche

chi: Mercalli, Licopoli, Geremicca

quando: dal 1863 al 1978

come: gratuito, su prenotazione

www.liceovittorioemanuelegaribaldi.edu.it

Dal 2004 il Liceo Vittorio Emanuele II ospita anche questo museo inaugurato e intitolato al vulcanologo che qui insegnò storia naturale dal 1893 al 1911. Infatti, all'epoca le università non ebbero l'esclusiva della ricerca scientifica che fu svolta anche in licei, istituti tecnici e professionali.

Molti i docenti di scuola produssero attività scientifiche e pubblicazioni di rilievo e per questo i loro laboratori scolastici (detti "gabinetti") furono fucine di esperienze per ricchezza in strumenti scientifici ed esemplari naturali.

Come si insegnavano le scienze naturali 150 anni fa? Una visita in questo museo offre risposta. Campioni di rocce, minerali e fossili (418 oggetti), animali tassidermizzati e preparati in contenitori (64), strumenti di laboratorio, modelli e tavole didattiche (186) riempiono armadi ottocenteschi distribuiti in 8 sale e un deposito i cui oggetti sono esposti a rotazione in mostre (per esempio la collezione entomologica).

Gli esemplari furono raccolti in circa 100 anni da Mercalli, Gaetano Licopoli, Alberto Geremicca e Ugo Moncharmont. L'esposizione è pensata in senso filogenetico inverso perché le specie meno evolute sono alla fine.

Di grande valore è la collezione Mercalli che si articola in fossili, rocce vulcaniche e minerali, per le quali Mercalli annotò con precisione luogo di campionamento, data di raccolta e, per i fossili, distribuzione stratigrafica.

Si apprezzano le bombe vulcaniche, diverse per dimensioni e provenienza geografica e le rocce (ossidiana, lava, pomice, ceneri dell'eruzione del Vesuvio del 1906). Nella sala minerali pregevoli sono quarzo e gesso, dai grandi abiti cristallini. Nella collezione zoologica spiccano i grandi esemplari di lontra, coccodrillo del Nilo e tartaruga.(CB)

Museo archeologico virtuale Ercolano

cosa: installazioni digitali, realtà virtuale, eruzioni vulcaniche, archeologia

chi: Plinio, Vesuvio

quando: dal 79 d. C. a oggi

come: a pagamento

www.museomav.it

Siamo nel cuore di Ercolano, a pochi passi dagli scavi archeologici dell'antica *Herculaneum*, in vista del Parco Nazionale del Vesuvio e lungo il tratto di costa che vide sorgere le splendide ville settecentesche della nobilità napoletana in età vicereale austriaca e soprattutto borbonica (Miglio d'oro).

È un centro di cultura e di tecnologie applicate ai beni culturali e alla comunicazione scientifica, tra i più all'avanguardia in Italia per innovazione.

Il percorso si sviluppo su 3 livelli per 5000 metri quadrati con settanta diverse installazioni multimediali che propongono un percorso virtuale e interattivo emozionante grazie a ricostruzioni scenografiche, interfacce visuali e ologrammi.

Il tutto per ricostruire l'aspetto originario delle attuali aree archeologiche di Pompei, Ercolano, Baia, Stabia e Capri. Il visitatore è proiettato in una dimensione interamente digitale tra guide virtuali e contenuti di realtà aumentata, accessibili anche dal proprio *smartphone*.

Così si vive l'emozione di un sorprendente viaggio fino a un attimo prima dell'eruzione pliniana del Vesuvio del 79 d. C. che distrusse Pompei ed Ercolano delle quali si visitano il teatro, le terme, il foro, le *domus* più ricche.

Si viaggia anche tra le ville romane del golfo di Napoli, in particolare di quelle imperiali di Baia, toccando i reperti virtuali, sentendo i profumi dei giardini, tra le voci degli abitanti, persino gustare il cibo che essi mangiarono, un'esperienza multisensoriale completamente immersiva. E infine, si gioca con l'archeologia come in un videogioco.(CB)

Museo didattico della fotografia Sarno

cosa: fotografia, scienza e tecnologia della fotografia, storia del territorio

chi: Jovane, Ilva-Italsider

quando: dal 1909 al 2002

come: gratuito, su prenotazione

www.ildidrammo.it

Quali erano le tecniche fotografiche per lo sviluppo delle immagini alla fine del 1800? Quali i progressi della fotografia nel tempo? Perché le foto sono patrimonio museale? Le fotografie documentano il passato e raccontano scienza e tecnologie ad esse connesse: apparecchi fotografici, supporti per la ripresa, tecniche e prodotti per lo sviluppo, carte e supporti per la stampa.

Grazie all'associazione "Il Didrammo" cui appartiene la collezione, dal 2008 il museo svela caratteristiche e storia di dagherrotipi, ambrotipi, ferrotipi, aristotipi, stampe all'albumina e al carbone, diapositive in bianco/nero alla gelatina bromuro di argento su vetro, pellicole negative al nitrato di cellulosa, album, materiale invertibile a colori, macchine fotografiche, cineprese (anche di inizio secolo 1900), materiali e contenitori di conservazione.

Il museo offre anche un viaggio nella memoria e contribuisce a valorizzare il patrimonio artistico, storico e antropologico dell'agro nocerino-sarnese.

L'archivio storico fotografico copre da fine secolo 1800 a oggi ed è affiancato da un numerosissime digitalizzazioni di fotografie.

Nella ampissima collezione con centinaia di migliaia di fototipi (cioè di stampe) in originale e in digitale spiccano il fondo privato Francesco Jovane (fotografo di Nocera Inferiore, 1930-2002) con circa 40 mila fototipi, l'archivio Ilva-Italsider di Bagnoli (digitalizzati circa 35mila fototipi), di grande interesse per la storia industriale di Napoli e di tutto il Mezzogiorno. (CB)

Museo della bussola e del ducato marinaro di Amalfi

cosa: architettura, libri e manoscritti, monete, strumenti di navigazione, diritto, storia

chi: Arabi, Amalfitani, marinai, commercianti

quando: dal 1100 al 1900

come: a pagamento

www.museoarsenaleamalfi.it

Il Museo offre un itinerario nella memoria storica di Amalfi, che per secoli mediò fra Bizanzio, Islam e l'Occidente, fu polo per commerci, sviluppo di norme giuridiche, tecniche di navigazione, scoperte scientifiche, culti e arte.

Si situa nell'Arsenale, edificio di origine altomedievale con struttura a due navate coperta da volte a crociera archiacute sostenute da 10 pilastri.

Il percorso museale propone l'evoluzione degli strumenti nautici, in particolare della bussola: fu certamente introdotta in Occidente tramite Amalfi ma non inventata dall'amalfitano Flavio Gioia, mai esistito, sebbene citato per secoli e addirittura raffigurato nel dipinto esposto (1900 circa).

Inoltre, espone opere e cimeli (in originale e in copie) della storia politica, sociale ed economica della Repubblica: il manoscritto *in pergamena Missalis pontificalis* 492 con le splendide miniature di età angioina (1270-1300) che raffigurano la traslazione nel 1208 da Costantinopoli ad Amalfi del corpo dell'apostolo Andrea (da allora patrono della città), la *Tabula de Amalpha*, codice della navigazione usato fino al sec. 16°, la rarissima cronaca *Andreas frater Simonis Petri* (1656), le *Consuetudines Civitatis Amalphiae* del 1274 riprodotte artisticamente.

Numerosi sono gli esemplari di tarì, la moneta amalfitana medievale diffusa in tutto il Mediterraneo e l'Europa medievale.

Completano il percorso sculture d'epoca romana e medievale, illustrazioni cartografiche del Ducato, i bozzetti di Morelli (1890-1900) per i mosaici della cattedrale e i costumi di mercanti, dame, marinai, alfieri, ambasciatori e duchi usati nell'annuale rievocazione storica del capodanno bizantino e i relativi bozzetti di Scielzo (1955).(CB)

Museo BIOGEO Ariano Irpino

cosa: biologia, geologia, scienza

chi: molecole, cellule, Terra, dinosauri

quando: dal 13 miliardi di anni fa a oggi

come: a pagamento, su prenotazione

https://museobiogeo.biogem.it

Interattivo e multimediale, nato nel 2009 riaperto rinnovato nel 2016, è esito di una convenzione tra Istituto Nazionale di Geofisica e Vulcanologia e l'Università del Sannio, su progetto del Centro museale d'ateneo dell'Università "G. D'Annunzio" di Chieti e Pescara.

Il museo punta a far conoscere le origini della Terra, della vita e della relazione esistente tra genoma umano e ambiente. L'allestimento immersivo coinvolge, suggestiona, incuriosisce, appassiona e diverte tutti i pubblici.

Il viaggio inizia comodamente seduti con un filmato sulla struttura museale e con una presentazione frontale. Segue la visita guidata del percorso articolato in 4 grandi pannelli didattici.

Reperti fossili (ammonite con diametro addirittura di 60 cm) e paleontologici, installazioni multimediali raccontano le fasi evolutive della vita nei quattro elementi che la contraddistinguono: acqua, terra, aria e fuoco.

Quali sono state le prime forme acquatiche e terrestri? E i primi colonizzatori dell'aria? Qual è il legame tra il fuoco e il genere *Homo*?

Il viaggio continua con l'affascinante spettacolo multimediale dal Big Bang alla evoluzione della vita.

Due dinosauri (allosauro e T-Rex) sono proposti in ricostruzione 3D fisica animata a scala ridotta ma di grandi dimensioni.

La sala multimediale 7D (con 16 poltrone) mostra la multiproiezione di 4 filmati (durata 10 minuti) in quadrisfera, grazie a un caleidoscopico gioco di monitor e specchi. Chiude la visita la piramide che illustra aspetti di geodinamica terrestre e la nascita della vita sulla Terra. (CB)

Museo Irpino Avellino

cosa: architettura, arte, storia, archeologia, scienza, abiti, armi, presepe

chi: Sanniti, Romani, Morelli, Palizzi, scienziati

quando: dal 700 a. C. al 1966

come: a pagamento

www.museoirpino.it

Nacque nel 1934 museo quando Comune cedé alla Provincia di Avellino la collezione Zigarelli. Giuseppe Zigarelli (1811 - 1889) aveva raccolto reperti di archeologia nel suo palazzo di Avellino, lasciandoli al Comune per testamento. Due sono le sedi espositive: il moderno palazzo della Cultura (progettato dall'arch. Francesco Fariello nel 1955, inaugurato nel 1966) e parte del carcere Borbonico realizzato nel 1826 dall'architetto Giuliano De Fazio, significativo esempio di architettura civile dell'epoca.

Unica per rarità e importanza sono le statuette in legno dal santuario di Mefite in Valle d'Ansanto (Rocca San Felice) a partire dal 6° sec. a. C. Lapidario e sezione archeologica mostrano epigrafi sepolcrali, iscrizioni onorarie sacre e pubbliche, frammenti architettonici di opere pubbliche, sarcofagi dal 1 sec. a.C. al medioevo (altorilievo di Luigi de Sus, 1290 circa).

Ci sono abiti, cimeli risorgimentali, ceramiche e tante armi bianche e da fuoco europee, ottomane e africane (1770 - 1900): di grande rilievo sono quelle degli armieri campani (La Bruna, Venditti, D'Auria) e della Real Fabbrica di Torre Annunziata. Nella Pinacoteca sono una tela veneta rinascimentale e dipinti di Morelli, Palizzi, Mancini, F. Maldarelli. E poi un presepe con più di mille personaggi in legno e in abiti di seta di San Leucio.

La sezione scientifica custodisce circa 100 strumenti di fisica databili tra 1850 e 1950, provenienti da scuole storiche di Avellino (Licei "Colletta", e "Imbriani", Istituto "De Sanctis"), molti funzionanti e che consentono anche visite interattive. Esemplare raro è il tubo di Geissler (Germania, fine sec. 1800), antenato dei moderni neon. Un meraviglioso viaggio nella cultura irpina degli ultimi due millenni e mezzo che soddisfa ogni curiosità. (CB)

Pietro Di Lorenzo *Planetario di Caserta*

Sono stati esclusi dall'elenco i depositi e le collezioni di strumenti scientifici storici delle scuole che non siano effettivamente organizzate per fornire servizi museali.

Dopo i musei del comune capoluogo di provincia, l'elenco è in ordine alfabetico per il comune in cui ha sede il museo

I musei con sede in provincia di Caserta contrassegnati con * godono del riconoscimento di interesse Regione Campania L. R. 12/2005.

L'elenco include musei certamente oggi chiusi, altri per i quali non è accertata l'apertura stabile o l'erogazione effettiva di servizi museali.

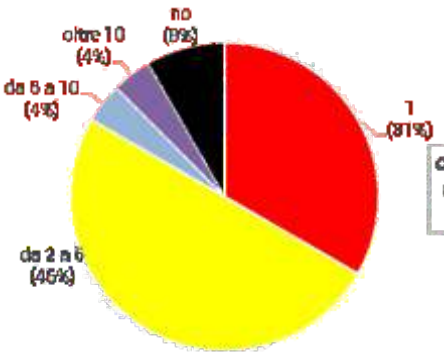
Musei in provincia di Caserta
Belvedere di san Leucio, Caserta
Museo Arte Contemporanea, Caserta
* Museo delle scienze "Salesiani", Caserta
* Museo Dinamico della Tecnologia "A. Olivetti", Caserta
Museo Diocesano, Caserta
* Museo Michelangelo, Caserta
Planetario di Caserta, Caserta
Reggia di Caserta, Caserta
Museo Archeologico dell'antica Allifae, Alife (CE)
Museo "Giacomo Furia" Arienzo (CE)
Museo "Sant'Alfonso Maria de' Liguori", Arienzo (CE)
Museo Diocesano Aversa (CE)
Museo Diocesano Alife - Caiazzo, Caiazzo (CE)
Museo Kere, Caiazzo (CE)
Museo Virtuale Cales, Calvi Risorta (CE)
Casa museo "Domenico Mondo", Capodrise (CE)
Palazzo delle arti, Capodrise (CE)
Museo Diocesano Capua, Capua (CE)

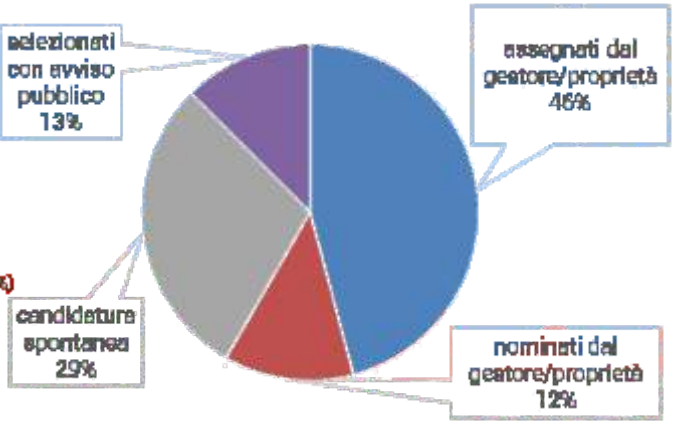
*Museo Provinciale Campano, Capua (CE)
Museo parrocchiale "Luca Menna", Carinola (CE)
Museo laboratorio della civiltà contadina, Carinola (CE)
Casa museo Rossi, Casagiove (CE)
Casa Museo della Civiltà Contadina, Castel Morrone (CE)
*Museo "Natura Viva", Galluccio (CE)
Museo Archeologico di Calatia, Maddaloni (CE)
* Museo Civico Maddaloni, Maddaloni (CE)
Museo delle Cere, Maddaloni (CE)
Museo Historicus, Mignano Monte Lungo (CE)
Museo sacrario militare, Mignano Monte Lungo (CE)
* Museo Civico "Biagio Greco", Mondragone (CE)
* Museo Foof, Mondragone (CE)
Museo PAM - Museo della fragola, Parete (CE)
* Museo Civico "Raffaele Marrocco", Piedimonte Matese (CE)
* Museo della civiltà contadina e artigiana, Pignataro Maggiore (CE)
Museo del vasaio - Museo della civiltà contadina e artigiana - Museo storico Militare, Prata Sannita (CE)
* Museo Parrocchiale Alvignanello, Ruviano (CE)
* Museo della Civiltà Contadina San Nicola la Strada (CE)
* Parco della Memoria Storica, San Pietro Infine (CE)
Museo Archeologico dell'Antica Capua - Anfiteatro – Mitreo – Museo dei gladiatori, Santa Maria Capua Vetere (CE)
Museo Civico Santa Maria Capua Vetere (CE)
Museo delle carrozze del Centro di Incremento Ippico, Santa Maria Capua Vetere (CE)
Museo Parrocchiale Duomo Santa Maria Capua Vetere (CE)
Museo Scientifico "Nevio" Santa Maria Capua Vetere (CE)
Museo universitario delle scienze e delle arti – sezione arte contemporanea, Santa Maria Capua Vetere (CE)
Pinacoteca comunale "Massimo Stanzione", Sant'Arpino (CE)
Antiquarium e teatro romano, Sessa Aurunca (CE)
Museo Diocesano, Sessa Aurunca (CE)
Museo Archeologico Agro Atellano, Succivo (CE)
Museo Archeologico Teanum Sidicinum e Teatro, Teano (CE)
Museo Diocesano Teano, Teano (CE)

Musei scientifici, naturalistici e tecnologici in altre province della Campania

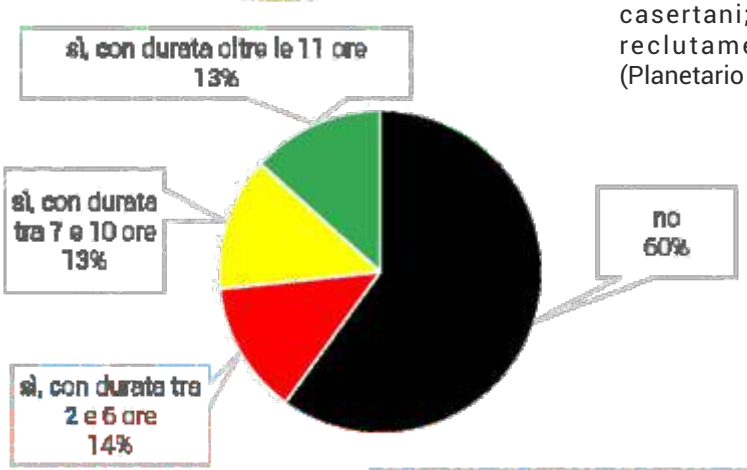
Museo Irpino, Avellino
Museo Biogeo, Ariano Irpino (AV)
Museo della tecnica e del lavoro in agricoltura, Benevento
Museo Ornitologico, Apice (BN)
Museo delle farfalle, Guardia Sanframondi (BN)
Centro Musei delle Scienze Naturali e Fisiche Università degli Studi di Napoli "Federico II" (5 musei), Napoli
Gabinetto di fisica e chimica "Leopoldo Ciccone", Napoli
MUSA Museo Universitario delle Scienze e delle Arti, Napoli – sezione anatomia e farmacologia
Museo dell'Osservatorio di Capodimonte, Napoli
Museo del Mare, Napoli
Museo del Mare Università degli Studi "Parthenope", Napoli
Museo di storia naturale "G. Mercalli", Napoli
Museo Nazionale san Martino (sezione navale), Napoli
Science Centre di Città della Scienza, Napoli
Stazione zoologica "Anton Dohrn", Napoli
Museo dell'osservatorio geofisico, Casamicciola Terme (NA)
MAV Museo Archeologico Virtuale, Ercolano (NA)
Museo vulcanologico Osservatorio Vesuviano, Ercolano (NA)
Museo Etnografico del Mare, Ischia (NA)
Museo Navale 'Maresca", Meta (NA)
Centro Museale "Musei Scienze Agrarie", Portici (NA)
Museo Nazionale Ferroviario Pietrarsa, Portici (NA)
Museo del Mare ISISS "Caracciolo - da Procida", Procida (NA)
Museo mineralogico campano, Vico Equense (NA)
Museo virtuale della scuola medica salernitana, Salerno
Museo della Bussola e del Ducato Marinaro, Amalfi (SA)
Museo paleontologico del Parco nazionale del Cilento e Vallo di Diano Magliano Vetere (SA)
Museo Virtuale del Paleolitico, Marina di Camerota (SA)
Museo vivo del mare, Pollica (SA)
MuDiFMuseo Didattico della Fotografia, Sarno (SA)

QR code per consultare il questionario della rilevazione sui musei casertani e su quelli scientifici in Campania.

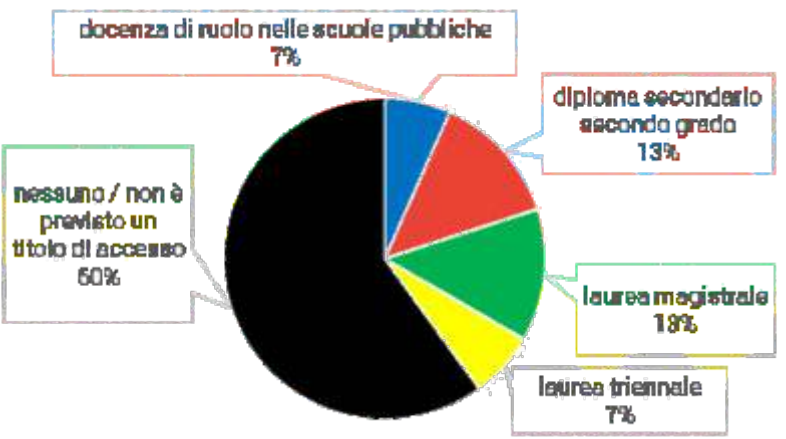




A sin.: numero di educatori nei musei casertani; in alto: modalità di reclutamento degli educatori (Planetario 2023)



A sin.: titolo accesso degli educatori nei musei casertani; in basso: durata della formazione degli educatori (Planetario 2023).



Sfidare lo spazio e il tempo per viaggiare e scoprire storie di astronomia e di scienza, fenomeni altrimenti fuori dalla percezione umana, perché impossibili da toccare, vedere, sperimentare. Ogni planetario propone questi contenuti. Ma il Planetario di Caserta idea e realizza in proprio le simulazioni proiettate in cupola, le collega alla storia e al territorio locale e le racconta dal vivo in un contesto simile a quello del teatro e delle arti performative.

Inoltre, la ricostruzione virtuale di tanti aspetti della Terra e dello spazio più prossimo ad essa si completa nel percorso museale che offre esperienze oggetti e campioni naturali, installazioni interattive e giochi e modelli tattili e ausili per avvicinare e coinvolgere il più possibile. Per questo, per noi sono di interesse le azioni qui raccontate.

Il volume propone: una riflessione sulle norme e sulle strategie museali inclusive e ludiche; fotografa il mondo dei musei con sede in città e in provincia di Caserta e quelli scientifici della Regione Campania, puntando l'attenzione sulle loro attività e sulla loro capacità di accogliere i pubblici; pubblica anche le schede progettuali finali elaborate dai gruppi di 30 studenti, docenti, operatori museali e culturali partecipanti al corso di formazione gratuito 'Azioni educative creative e interattive nei musei scientifici e non' (settembre-ottobre 2023, docenti prof. Nadia Barrella, Vincenzo De Maria).

progetto e pubblicazione realizzati con fondi PNRR
Ministero della Cultura
missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura Misura 1 "Patrimonio culturale per la prossima generazione" componente 3 – Cultura 4.0 (M1C3-3)
investimento 1.2 "Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura"

www.planetariodicaserta.it

inf@planetariodicaserta.it

Planetario di Caserta

0823/344580 + 377/3459177

Comune di Caserta

€ 11.00

distribuzione gratuita