

Progetto Museo per la Scuola

Anno Scolastico 2018 / 2019

Progetto Museo per la Scuola

Anno Scolastico 2018 / 2019



ASSOCIAZIONE PROGETTO MUSEO

Vico Storto Purgatorio ad Arco, 15 | 80138 Napoli

Tel: 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00)

info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

Progetto Museo con la Scuola

Una storia di condivisione



Per l'anno scolastico 2018/2019 Progetto Museo propone una progettazione semplificata. Come sempre l'Associazione cerca di interpretare il momento storico che fornisce segnali abbastanza chiari: le scuole escono sempre meno per recarsi nei Musei. I tempi stringono, i programmi incalzano. Le continue riforme non tengono conto dei necessari tempi lunghi di adeguamento e delle incombenze che impongono ai docenti. Diventa necessario un approccio didattico che sopperisca ad una serie di mancanze. Soprattutto si avvertono le difficoltà che hanno gli alunni nel saper ragionare su processi complessi, nel saper argomentare. Così anche i percorsi pensati per la relazione scuola/museo devono puntare sul binomio contenuto/metodo. Inoltre le difficoltà economiche ed organizzative rendono sempre più necessario che le Istituzioni si facciano carico della relazione con la scuola.

Quest'anno Progetto Museo, come sempre presente in molti Musei napoletani, rafforza l'offerta gratuita. Il Museo e Real Bosco di Capodimonte, la Cappella Sansevero, il Pio Monte della Misericordia, il Purgatorio ad Arco e il Goethe-Institut Neapel hanno continuato a credere nel rapporto importantissimo con la scuola, purché sia un rapporto intenso, ravvicinato, che metta davvero in relazione la scuola con i luoghi, le opere e le persone coinvolte.

Tra mille dubbi e difficoltà una sola certezza: la scuola è sempre il posto più bello del mondo!

E quindi buona scuola a tutti.

ARTE E SCUOLA



#SCUOLA #ARTE
#MUSEI #TERRITORIO
#ARTISTI #PERSONE

VISITE GUIDATE
LABORATORI
VISITE A TEMA
VISITE GIOCO
ITINERARI GUIDATI
VISITE CON SPETTACOLO
PROGETTO MUSEO VA A SCUOLA
LA SCUOLA VA DA PROGETTO MUSEO
PROGETTI GRATUITI PER LE SCUOLE
ATTIVITÀ PER DOCENTI





CAPODIMONTE / SAN MARTINO / DUCA DI MARTINA /
VILLA PIGNATELLI / CASTEL SANT'ELMO

Prima visita al museo

Finalizzata ad acquisire una conoscenza di base del sito e delle sue collezioni, la visita è adeguata, sia nella selezione dei capolavori che nella metodologia didattica, al grado scolastico degli alunni. Durante il percorso di visita, i ragazzi ricevono nozioni di base sulla storia del Museo e delle sue collezioni, si soffermano ad analizzarne i capolavori, ne comprendono le moderne funzioni di conservazione, tutela e valorizzazione, imparano a fruirli in maniera corretta capendo come orientarsi nello spazio espositivo e come sfruttarne al meglio i servizi.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- prendere coscienza del Museo come patrimonio pubblico
- stimolare l'osservazione e acquisire un corretto orientamento nello spazio
- acquisire il metodo di decodifica e lettura critica dei messaggi visivi
- acquisire nozioni di base sulla storia del Museo e delle sue collezioni
- acquisire nozioni di base sulle funzioni di un Museo moderno

ATTIVITÀ: VISITA GUIDATA

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.15 | **COSTO:** € 80,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DI CAPODIMONTE

Il Museo racconta la storia

Integrare e approfondire, con un accattivante approccio interdisciplinare, la programmazione didattica curriculare di letteratura, storia e storia dell'arte è possibile grazie a una serie di visite a tema, ciascuna dedicata ad uno specifico momento storico e culturale. Analizzando come fonti iconografiche una selezione di opere dei vari periodi, dopo un'attenta lettura dei dipinti selezionati e attraverso una "percezione attiva", gli alunni comprendono quanto l'opera d'arte rifletta le dinamiche sociali, politiche, economiche ed artistiche del preciso momento storico nel quale è stata realizzata.

1. Il Medioevo tra arte e cultura
2. Umanesimo e Rinascimento: l'uomo al centro del mondo
3. Scienza e Arte tra Seicento e Settecento
4. L'Ottocento tra Restaurazione ed emergenze sociali
5. Il Novecento fra innovazione e inquietudine

OBIETTIVI DIDATTICI:

- acquisire il metodo di decodifica e lettura critica dei messaggi visivi
- approfondire stile, tecnica, iconografia e protagonisti delle diverse epoche artistiche
- approfondire la storia, la cultura e l'arte napoletane dei diversi secoli

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.30 | **COSTO:** € 90,00 A VISITA A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)
INTERO CICLO DI 5 VISITE € 400,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DI CAPODIMONTE

Faccia a Faccia!

La visita si incentra sul genere del ritratto analizzandone funzioni ed evoluzione dal Cinquecento al Settecento. Attraverso l'osservazione di opere di Raffaello, Tiziano, Parmigianino, Liani e Goya, gli alunni conoscono volti e ruoli di papi, sovrani e importanti personaggi storici, ricavando informazioni su usi e costumi delle diverse epoche. Durante il laboratorio, ciascun alunno rielabora, con la tecnica del collage e l'ausilio di ritagli estrapolati da riviste, il proprio ritratto fotografico, scattato al principio della visita: un modo creativo per riflettere su di sé e restituire la propria immagine con umorismo.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- approfondire il genere del ritratto dal '500 al '700
- conoscere protagonisti storici e artistici, usi e costumi del periodo
- potenziare la creatività, le abilità e le competenze individuali
- approfondire la conoscenza di se stessi
- sperimentare la tecnica del collage

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 3.00 | **COSTO:** € 175,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DI CAPODIMONTE

Arte ad alta tecnologia

L'attività vuole approfondire, con l'ausilio di moderni strumenti digitali, le tecniche e i materiali utilizzati dagli artisti del Rinascimento svelandone i segreti del mestiere. Analizzando i cartoni di Michelangelo o Raffaello e alcune opere della collezione Farnese caratterizzate dall'impiego di tecniche pittoriche diverse su differenti supporti – come il *Ritratto di Paolo III con i nipoti* di Tiziano, la *Crocifissione* di Masaccio e la *Trasfigurazione* di Giovanni Bellini – i ragazzi, muniti di console Nintendo, utilizzeranno il programma Art Academy per cimentarsi, nelle vesti di copisti del XXI secolo, in prove di disegno e di pittura.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- acquisire nozioni su tecniche e strumenti artistici del '400 e '500
- acquisire una maggiore manualità nell'uso della tavolozza virtuale
- favorire l'approccio al disegno attraverso l'uso di strumenti tecnologici

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DI CAPODIMONTE

Gli elementi del contemporaneo

I quattro percorsi, in cui l'arte e il gioco vengono utilizzati per stimolare la creatività e l'attenzione dei più piccoli, sono dedicati ai quattro elementi naturali – acqua, aria, fuoco e terra – alle cui forme e colori, durante la visita-gioco, vengono collegate le opere della Sezione di arte contemporanea opportunamente selezionate per far capire in che modo gli artisti di oggi utilizzano la natura e i suoi elementi come fonte d'ispirazione. Nella successiva fase laboratoriale, componendo le forme e i colori individuati durante la visita, gli alunni, come giovani artisti 'in erba', utilizzando cartoncini colorati, veline, pastelli, fogli di rame e alluminio, daranno sfogo alla loro creatività costruendo originali sculture mobili da appendere in classe o nella propria cameretta.

1. **Acqua:** Mattiacci, Kiefer, Buren, Kounellis, Paladino, Warhol
2. **Aria:** Fabro, Ontani, Mertz, Pistoletto, Albanese
3. **Fuoco:** Warhol, Cucchi, Paladino, Burri, Kounellis
4. **Terra:** Fabro, Kentridge, Burri, Mertz, Mainolfi, Warhol

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione, la creatività, le competenze individuali
- acquisire nozioni di base sull'arte contemporanea, sulla teoria dei colori e sulle forme geometriche semplici
- potenziare le capacità manuali

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: PRIMARIA | **DURATA:** H 2.00 A PERCORSO

COSTO: € 130,00 A PERCORSO A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEO E REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

Natura fra realtà e artificio

Il percorso botanico sulle essenze arboree, esotiche e mediterranee, presenti nelle diverse aree della Serra e del Belvedere, dal quale si godrà la splendida vista di Napoli 'dal vero' - dalla collina del Vomero a Capri, dal Vesuvio a punta della Campanella - prosegue nelle sale del Museo con un percorso a tema dedicato al paesaggio dipinto e al genere delle vedute nella sua evoluzione fra Seicento e Novecento: da Carlo Saraceni e Claude Lorrain ad Antonio Joli e Philipp Hackert, da Pierre-Jacques Volaire ai pittori della scuola di Posillipo e di Resina, fino al Vesuvius di Andy Warhol.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- sapersi orientare nel panorama cittadino
- riconoscere le specie arboree del Real Bosco di Capodimonte
- conoscere la storia e l'evoluzione della pittura di veduta dal XVII al XX secolo

ATTIVITÀ: ITINERARIO A TEMA

PER CHI: SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.30 | **COSTO:** € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

Un Bosco...sensazionale

Il laboratorio è finalizzato a raccontare la storia del Real Sito, fra riserva di caccia reale e giardino produttivo di frutta e ortaggi destinati alle esigenze di corte, privilegiando la percezione sensoriale. Attraverso una serie di stimolazioni sonore, olfattive e tattili saranno raccontate le caratteristiche storiche e naturalistiche che fanno di questo Bosco un luogo unico di bellezza e armonia.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione e la percezione sensoriale
- riconoscere le specie vegetali e animali del Real Bosco di Capodimonte
- conoscere la storia e l'evoluzione del Real Bosco dal XVIII secolo ad oggi

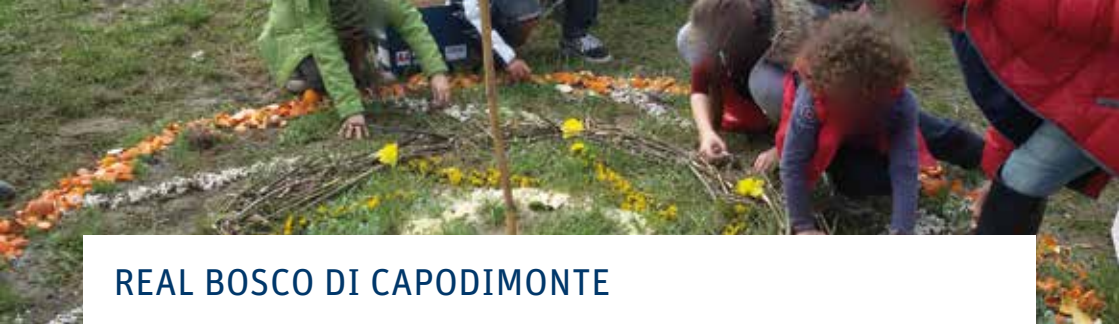
ATTIVITÀ: PERCORSO SENSORIALE

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.30

COSTO: € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

Elettroart

Un laboratorio in cui *landart* e musica elettronica si fondono per dar vita a un'esperienza creativa ed emozionante. Gli elementi naturali presenti nel Real Bosco di Capodimonte - terra, aria e acqua - sono utilizzati come fonte di ricerca e ispirazione per la realizzazione di un'attività in cui natura e artificio diventano un'unica armonia di suoni, movimenti e linee. Il percorso è incentrato sulla contaminazione di differenti linguaggi artistici, quello musicale e quello pittorico, attraverso i quali esprimere pensieri ed emozioni, valorizzando la conoscenza di sé e degli altri con l'obiettivo di favorire l'interazione e la reciprocità.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- nutrire l'immaginazione e la creatività
- far percepire la possibilità di molteplici punti di vista
- avvicinare i ragazzi alla musica e all'arte in modo naturale per l'auto-scoperta e l'autoesplorazione

ATTIVITÀ: LABORATORIO DI *LANDART* E MUSICA ELETTRONICA

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: 3 INCONTRI (OGNUNO DEDICATO A UN DIVERSO ELEMENTO) DI CIRCA H 2.00 CIASCUNO. È POSSIBILE PRENOTARE ANCHE SOLO UNO O DUE INCONTRI (SCEGLIENDO GLI ELEMENTI CUI DEDICARLI)

COSTO: € 150,00 A INCONTRO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEI DI CAPODIMONTE / SAN MARTINO

Io e l'opera d'arte: una prova di competenza al museo

Durante la prima fase della visita, la classe viene guidata nella “lettura” di alcuni capolavori analizzati sotto vari aspetti: se ne osserva la composizione, lo stile, l'iconografia e la sua valenza simbolica, ma soprattutto la funzione rivestita nel corso dei secoli, per immaginare personaggi, ricostruire contesti storici e vicende personali di artisti e committenti. Nella seconda fase, gli alunni, passando dall'osservazione alla competenza, compilano una scheda strutturata nella quale valutano l'opera applicando i diversi piani conoscitivi. L'attività si conclude con un gioco a squadre in cui i ragazzi si sfidano a individuare le opere associandole correttamente alla definizione datane dalla squadra avversaria. Al termine del progetto, la prova di competenza finale viene consegnata all'insegnante diventando un ulteriore strumento di valutazione degli alunni.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare la capacità di osservazione e rielaborazione dei contenuti trasmessi
- saper leggere un'opera d'arte da più punti di vista
- stimolare la partecipazione attiva agli obiettivi di gruppo

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



CERTOSA E MUSEO DI SAN MARTINO

Gesù bambino & family: alla ricerca dei personaggi del presepe

Il percorso, che si sviluppa nelle sale della sezione presepiale, è finalizzato all'osservazione e alla conoscenza dei protagonisti della Sacra Famiglia e del presepe napoletano. Partendo dal rinascimentale presepe Alamanno fino ad arrivare al presepe Cuciniello e ai vari "scarabattoli", i bambini sono guidati nell'osservazione di pastori, animali e nature morte attraverso un gioco di divertenti indovinelli. La risoluzione di tutti gli indovinelli consente loro di conquistare i disegni dei personaggi incontrati durante il percorso, fino a completare un presepe da colorare.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- conoscere i protagonisti della Sacra Famiglia e del presepe
- acquisire semplici nozioni sulla storia del presepe napoletano
- stimolare la partecipazione individuale e di gruppo

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA

PER CHI: 3-5 ANNI INFANZIA / 6-7 ANNI PRIMARIA

DURATA: H 1.15 | **COSTO:** € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



CERTOSA E MUSEO DI SAN MARTINO

Un presepe fuori stagione: per un'originale cartolina d'auguri

Materiali e tecniche, scene e personaggi del presepe sono analizzati per comprenderne peculiarità ed evoluzione attraverso i secoli, offrendo spunti di riflessione sulla società del Settecento. Dopo la visita alla sezione presepiale, gli alunni si trasferiscono nel chiostro, set ideale per ricostruire le scene del racconto della Natività. Ogni alunno, conquistati i suoi accessori rispondendo a un quesito sul presepe, deve essere in grado di collegarlo al giusto pastore/personaggio e di interpretarne al meglio il 'ruolo' nella drammatizzazione della scena presepiale che va a ricostruire insieme ai compagni in una sorta di *tableaux vivants*. La composizione viene poi immortalata con una foto che, fornita alla scuola in formato digitale, può essere utilizzata per produrre cartoline destinate ai genitori. Durante l'attività, ai docenti viene fornita una scheda per valutare le competenze degli alunni in ambiente extra scolastico.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare la capacità di osservazione e di rielaborazione dei contenuti appresi
- conoscere la storia del presepe napoletano e la tecnica di realizzazione di un pastore del '700
- stimolare la partecipazione individuale e di gruppo

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO DI DRAMMATIZZAZIONE

PER CHI: 8 -10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.30 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEO DUCA DI MARTINA IN VILLA FLORIDIANA

Arte in tavola

Cosa e come mangiavano nei secoli passati? Un affascinante viaggio fra servizi da tavola, fiasche e tazze in maiolica e porcellana, posate, boccali in avorio e gres, calici in vetro veneziano, consente ai ragazzi di ripercorrere le tappe della storia dell'alimentazione e delle relative consuetudini sociali fra Tre e Ottocento, sottolineando elementi di tangenza e divergenza rispetto allo stare a tavola nell'era della Coca-Cola. Al termine della visita, durante il laboratorio, gli alunni, divisi in squadre, sono incaricati di preparare un menu e 'apparecchiare' correttamente la tavola di una delle diverse epoche analizzate.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- approfondire la storia dell'alimentazione e delle sue consuetudini sociali fra '300 e '800
- conoscere le diverse tipologie di vasellame da tavola in uso dal Tre all'Ottocento
- stimolare la capacità di osservazione e di rielaborazione dei contenuti trasmessi
- stimolare la partecipazione attiva agli obiettivi di gruppo

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DUCA DI MARTINA IN VILLA FLORIDIANA

Scoprire gli strumenti fra musica e arte

in collaborazione con **Associazione musicale Golfo mistico**

Il progetto è articolato in due fasi: una lezione-concerto, tenuta da importanti solisti dell'orchestra del Teatro di San Carlo, e finalizzata a educare all'ascolto della musica classica, a scoprire la magia degli strumenti e le loro potenzialità fisico-acustiche, a comprendere i legami interdisciplinari esistenti fra musica, storia, letteratura e matematica, e una visita guidata a tema alle collezioni del Museo Duca di Martina che, attraverso avori, coralli e porcellane, svela ai ragazzi l'importanza della musica nell'arte europea fra Rinascimento e Barocco. Entrambe le fasi e le relative metodologie didattiche utilizzate sono differenziate in base ai diversi livelli scolastici degli alunni.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- educare all'ascolto della musica classica
- conoscere gli strumenti musicali e le loro caratteristiche
- approfondire le relazioni interdisciplinari fra musica, storia, letteratura e matematica
- riconoscere gli strumenti musicali riprodotti nelle opere di porcellana, corallo e avorio delle collezioni del Museo

ATTIVITÀ: CONCERTO + VISITA A TEMA

per il concerto si può scegliere tra: pianoforte e violino; pianoforte e violoncello; flauto; tromba.

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

QUANDO: TUTTI I LUNEDÌ | **DURATA:** H 2.30 | **COSTO:** € 150,00 A GRUPPO (MAX 25 ALUNNI) PER UN MINIMO DI 50 ALUNNI

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEI DUCA DI MARTINA / DIEGO ARAGONA PIGNATELLI CORTES

Riparliamo di “buone maniere”! Il bello delle regole...

Villa Floridiana, residenza di corte, e Villa Pignatelli, residenza aristocratica, sono scenari ideali per una ‘rappresentazione’ del saper vivere con gli altri. Visitare il Museo, analizzando le funzioni degli ambienti e di oggetti in esso contenuti, messi in relazione ai contesti storici e sociali di riferimento, è funzionale al gioco di drammatizzazione durante il quale gli alunni, interpretando il ruolo di un personaggio loro assegnato, sperimentano l’arte del galateo e delle “buone maniere” legate a luoghi e oggetti analizzati. La villa gentilizia e lo stile di vita di cui è stata cornice diventano lo strumento per sottolineare l’importanza del saper stare con gli altri, del rispetto dei luoghi e dei diversi contesti, di modi e comportamenti che, lungi dall’essere pura forma ed etichetta polverosa, sono, invece, portatori di contenuti fortemente attuali. Durante l’attività, ai docenti viene fornita una scheda per valutare le competenze degli alunni in ambiente extra scolastico.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- approfondire le “Buone maniere” e la loro evoluzione nei secoli
- conoscere usi e costumi dell’aristocrazia del XVIII e XIX secolo
- comprendere il valore del rispetto di sé, degli altri e dell’ambiente
- comprendere significato e necessità delle regole per la risoluzione di problemi di convivenza civile

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO DI DRAMMATIZZAZIONE

PER CHI: SECONDARIA DI I GRADO / BIENNIO SECONDARIA DI II GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEI DUCA DI MARTINA /
DIEGO ARAGONA PIGNATELLI CORTES /
REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

GiocArte – GiocOrto: cultura e coltura si mettono in gioco

in collaborazione con **Agrigiochiamo**

Una divertente visita gioco svela ai piccoli partecipanti, attraverso aneddoti e curiosità, la storia e la ricchezza botanica del giardino di Villa Pignatelli, del parco di Villa Floridiana o del Real Bosco di Capodimonte, ma anche la storia e le abitudini di vita dei loro originari proprietari. Al termine dei percorsi, i ragazzi si cimentano in un laboratorio che, attraverso giochi e attività pratiche di orticoltura, li porta a conoscere ortaggi e prodotti tipici e a comprendere i criteri della stagionalità legata al rispetto dell'ambiente e a una corretta alimentazione.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- conoscere storia, usi e costumi dell'aristocrazia del XIX secolo
- comprendere il ciclo di una pianta ortiva e la stagionalità di frutta e verdura
- saper riconoscere e utilizzare gli attrezzi da giardinaggio

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO DI ORTICULTURA

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 3.00 | **COSTO:** € 175,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO DELLE CARROZZE IN VILLA PIGNATELLI

Signori in carrozza!

Nel Museo delle Carrozze, allestito nelle antiche scuderie di Villa Pignatelli, è possibile osservare le differenti tipologie di quello che fu il mezzo di trasporto più utilizzato fino all'avvento dell'automobile. Dopo una breve introduzione sulla storia della carrozza come mezzo di trasporto dell'aristocrazia e della borghesia fra XVIII e XX secolo, gli alunni scoprono oggetti appartenenti a un mondo lontano e sconosciuto: accessoriate carrozze e agili calessi, sellini, bardature, frustini, redini e imboccature. Durante il laboratorio, prendendo spunto dagli oggetti analizzati, i ragazzi creano avveniristiche ed 'ecologiche' vetture da utilizzare nella divertente gara finale: su un percorso prestabilito, i 'giovani inventori', divisi in squadre, fanno avanzare le loro 'vetture', ma solo la squadra che risponde correttamente alle domande sul percorso di visita effettuato può tagliare per prima il traguardo!

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione e le capacità creative
- conoscere usi e costumi di epoche passate, la carrozza e tutti i suoi accessori

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: PRIMARIA / PRIME CLASSI SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288; dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050 (LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



CASTEL SANT'ELMO

Ma che bel castello...

Lungo il percorso della visita-gioco, che dal fossato conduce alla piazza d'armi e agli spalti panoramici, da cui si gode la vista della città a 360°, gli alunni sono stimolati a vivere le tante suggestioni del castello, ascoltando le storie dei luoghi con le loro trasformazioni e dei personaggi che vissero tra queste antiche mura dei quali dovranno conquistare i vari 'attributi': da re Roberto d'Angiò a don Pedro de Toledo, dai rivoluzionari del 1799 ai prigionieri di età risorgimentale. Il percorso si conclude con una veloce visita al Museo del '900 a Napoli e con un successivo laboratorio durante il quale, dall'abbinamento di parole, forme e colori, che ciascun alunno avrà selezionato in base alla rielaborazioni delle proprie impressioni ed emozioni, si ricaverà un unico collage di classe, una sorta di installazione collettiva ricomposta su un grande foglio ritagliato con la pianta stellata del castello.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione e la creatività consolidando i comportamenti relazionali
- conoscere il castello e la città vista dall'alto sviluppando la capacità di orientamento
- stimolare un primo approccio ai linguaggi del contemporaneo

ATTIVITÀ: VISITA GIOCO + LABORATORIO

PER CHI: PRIMARIA

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 130,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: COOPCULTURE UFFICIO SCUOLA 848 800 288;
dai cellulari, dall'estero e dai telefoni non abilitati 06 39967050
(LUN.-VEN. 9.00-18.00; SAB. 9.00-14.00)

INFO: PROGETTO MUSEO 081.440438



MUSEO NOVECENTO A NAPOLI IN CASTEL SANT'ELMO

L'hai fatto tu?

I laboratori con gli artisti napoletani, in particolare con quelli le cui opere sono esposte al museo del Novecento, sono finalizzati a un approccio pratico-operativo che integri le conoscenze storico-artistiche acquisite in aula e stimoli la creatività dei più giovani. I laboratori d'artista si articolano in due momenti: in una prima fase si osserva con l'artista la sua opera per consentire agli studenti di esprimere apprezzamento, dubbi, perplessità, critiche e, soprattutto, per fare domande; nella seconda fase, in relazione alle tematiche, alle azioni e alle tecniche prescelte nell'opera osservata, gli studenti "sperimentano" la loro creatività sotto la guida dell'artista affrontando così in prima persona il processo artistico.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare la creatività
- scoprire le vicende artistiche del '900 attraverso la conoscenza e il confronto diretto con gli artisti
- incrementare la conoscenza delle diverse tecniche utilizzate nelle più recenti pratiche artistiche

ATTIVITÀ: INCONTRI + LABORATORI CON GLI ARTISTI

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 2.00 A INCONTRO | **COSTO:** € 175,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI) A INCONTRO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEO CIVICO GAETANO FILANGIERI

Il principe più bello!

Il Museo Filangieri è un contenitore eccezionale: è uno straordinario strumento per conoscere un principe moderno, i suoi sogni e le sue idee per una città che tanto amava. Viaggiatore e uomo dai molteplici interessi, gentiluomo idealista, sognatore, ma anche rigoroso scienziato e grande studioso, Gaetano Filangieri, dopo aver fatto restaurare uno dei più bei palazzi del Quattrocento, dona alla città di Napoli il suo patrimonio d'arte e fonda il Museo che definisce "civico", perché questa è la finalità che voleva attribuirgli.

Il principe e il suo museo sono i protagonisti del racconto da cui i ragazzi devono ricavare le risposte per poter giocare, come pedine viventi di un grande Gioco dell'Oca, su uno straordinario tabellone: il magnifico pavimento maiolicato della sala Agata.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- stimolare l'osservazione
- conoscere uno dei più affascinanti Musei del mondo
- analizzare la passione collezionistica di un uomo dell'800
- approfondire il concetto di senso civico

ATTIVITÀ: VISITA GIOCO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)
+ € 1,00 AD ALUNNO BIGLIETTO INGRESSO AL MUSEO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



CAPPELLA SANSEVERO

I sensi in testa VI edizione

in collaborazione con **ISFOM**

Un'esperienza unica e irripetibile. Il progetto si svolge a porte chiuse nello straordinario ambiente della Cappella Sansevero. Si entra e ha inizio un fantastico viaggio durante il quale i protagonisti sono gli alunni e le statue della cappella. A gruppi gli alunni devono interpretare le immagini attivando i sensi e poi la testa. Gli operatori musicoterapisti conducono i ragazzi a tradurre le emozioni in suoni. Al termine l'operatore didattico svela i segreti della Cappella e i ragazzi salutano il Cristo velato con un collettivo omaggio sonoro.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere la Cappella Sansevero, il suo committente e i suoi capolavori
- conoscere i diversi livelli interpretativi di un'opera d'arte
- entrare in relazione con le opere e con lo spazio attraverso i sensi e la mente

ATTIVITÀ: VISITA GIOCO + CONCERTO

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

QUANDO: MARTEDÌ A MUSEO CHIUSO PER SOLE 14 CLASSI

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 150,00 A GRUPPO (MAX 25 ALUNNI) PER MINIMO 2 GRUPPI

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



CAPPELLA SANSEVERO

Il labirinto del Principe

Un incontro ravvicinato con la Cappella Sansevero alla scoperta del percorso di conoscenza che il Principe Raimondo de Sangro ha pensato per noi. La classe entrerà in un labirinto da cui uscirà quando avrà svelato gli enigmi. La difficoltà degli enigmi è graduata sul livello scolastico. L'obiettivo è stimolare l'osservazione e, utilizzando il metodo deduttivo, far scoprire la relazione tra simbolo e significato e, soprattutto, tra la Cappella e il suo straordinario committente.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere la cappella Sansevero e il suo committente
- saper decifrare la simbologia
- stimolare l'osservazione sia del particolare che del generale

ATTIVITÀ: VISITA GIOCO

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

QUANDO: LUNEDÌ, MERCOLEDÌ E GIOVEDÌ DI NOVEMBRE, GENNAIO E FEBBRAIO

DURATA: H 1.00 | **COSTO:** € 60,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)
+ € 3,00 AD ALUNNO BIGLIETTO INGRESSO ALLA CAPPELLA

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



COMPLESSO MUSEALE DI SANTA MARIA DELLA ANIME DEL PURGATORIO AD ARCO

La leggenda di Lucia: storie di donne di ieri e di oggi

La donna e il suo ruolo nella società e nella cultura viene analizzata attraverso la narrazione della funzione che ha avuto nella nascita e nei rituali dell'antico culto delle *anime pezzentelle*, custodito da secoli nel suggestivo ipogeo del Purgatorio ad Arco. Le funzioni di cura ed accoglienza hanno nel tempo identificato un ruolo, quello "femminile", che si è stereotipato nei secoli, e che ha relegato la donna in uno stato di sottomissione non solo "materiale", ma anche psicologica, emotiva, spirituale.

La storia della principessa Lucia, anima eletta del Purgatorio ad Arco, costituirà fonte di ispirazione che permetterà di riflettere su ciò che è stato sacrificato nella lotta per i diritti sociali che oggi appaiono quasi scontati, e su quanto della condizione femminile del passato ritroviamo ancora nella società contemporanea.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- analizzare un monumento come strumento di comprensione di fenomeni artistici, antropologici e sociali
- approfondire il contesto storico e culturale della Napoli del '600, confrontando le realtà del passato con quelle attuali

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA

PER CHI: SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.00 | **COSTO:** € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



COMPLESSO MUSEALE DI SANTA MARIA DELLA ANIME DEL PURGATORIO AD ARCO

Anime in gioco

Una divertente visita gioco svela ai piccoli partecipanti, attraverso leggende e storie popolari, la nascita del culto delle *anime pezzentelle*, custodito da secoli nel suggestivo ipogeo del Purgatorio ad Arco, e testimone della pietà popolare del popolo partenopeo.

Durante il percorso gli alunni parteciperanno alla caccia al tesoro che permetterà loro di trovare alcuni oggetti da utilizzare nella fase di laboratorio. Al termine del percorso i ragazzi, nell'ambiente della sagrestia del Complesso, si cimenteranno in nell'attività laboratoriale, realizzando uno speciale scarabattolo con personali anime del Purgatorio.

Tutti i lavori degli alunni che partecipano alle visite-laboratorio saranno esposti nell'ipogeo del Purgatorio ad Arco prima della fine dell'anno scolastico. Durante l'evento espositivo, al quale saranno invitati a partecipare gli alunni con le famiglie e gli insegnanti, ciascun alunno potrà illustrare il proprio lavoro.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- saper leggere l'opera come documento della storia
- stimolare la capacità di osservazione
- confrontare le realtà del passato con quelle attuali

ATTIVITÀ: VISITA GIOCO + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA/CLASSI PRIME SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 150,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



COMPLESSO MUSEALE DI SANTA MARIA DELLA ANIME DEL PURGATORIO AD ARCO

Il Presepe: un mondo in miniatura

Il laboratorio è strutturato per avviare anche i bambini più piccoli alla conoscenza di quello straordinario mondo che è il presepe napoletano. Un mondo che non è nato per caso, ma che è davvero la rappresentazione dell'umanità. Dalla Natività, all'Annuncio ai Pastori, alla Taverna, sono rappresentati le virtù e i vizi, le paure e le consolazioni. Dentro quel mondo colorato e animato si celano storie e simbologie.

All'interno del raccolto ambiente della sagrestia del Purgatorio ad Arco i bambini parteciperanno ad un'attività che svelerà loro i diversi aspetti del presepe popolare partenopeo.

Tutti i lavori degli alunni che partecipano alle visite - laboratorio saranno esposti nell'ipogeo del Purgatorio ad Arco prima della fine dell'anno scolastico. Durante l'evento espositivo, al quale saranno invitati a partecipare gli alunni con le famiglie e gli insegnanti, ciascun alunno potrà illustrare il proprio lavoro.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- saper leggere l'opera come documento e simbolo della cultura di un popolo
- stimolare la capacità di osservazione
- confrontare le realtà del passato con quelle attuali

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA/CLASSI PRIME SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 150,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



PALAZZO REALE / REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

Visite con spettacolo

in collaborazione con **Le Nuvole** Casa del Contemporaneo

La visita guidata con incursioni teatrali è un'esperienza emozionante che coniuga l'arte e la storia con il teatro, trasformando la visita in un momento di fruizione "a tutto tondo".

BALLO A CORTE

DOVE: PALAZZO REALE

QUANDO: PER LE SCUOLE DAL 4 FEBBRAIO AL 15 MARZO 2019 (TUTTI I GIORNI AD ECCEZIONE DEL MERCOLEDÌ) H 9.30, 11.30

PER LE FAMIGLIE: 24 FEBBRAIO 2019 H 10.00, 12.00, 15.00, 17.00; 2, 4, 5 MARZO 2019, H 15.00, 17.00

PER CHI: 3-10 ANNI

CACCIA AL REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

DOVE: REAL BOSCO DI CAPODIMONTE

QUANDO: PER LE SCUOLE 2, 3, 6, 7, 8, 9, 10 MAGGIO 2019 H 9.30, 11.30

PER LE FAMIGLIE: 4 MAGGIO 2019, H 15.00, 17.00; 5 MAGGIO 2019 H 10.00, 12.00

PER CHI: 6-10 ANNI

DURATA: H 1.30 | **COSTO:** PER LE SCUOLE € 175,00 A GRUPPO (MAX 25 ALUNNI), PER LE FAMIGLIE: € 8,00 A PERSONA SOLO BIGLIETTI IN PREVENUTA WWW.ETES.IT OLTRE AL BIGLIETTO D'INGRESSO AL SITO MUSEALE.
LE VISITE CON SPETTACOLO SONO DISPONIBILI, IN ESCLUSIVA, TUTTO L'ANNO

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI: 0812395653 (FERIALI H 9.00 - 17.00), www.lenuvole.it | info@lenuvole.com



ITINERARI SUL TERRITORIO: NAPOLI E CAMPANIA

Conosci Napoli: il divenire della città

1. **Napoli greco-romana:** mura greche di piazza Bellini, aree archeologiche di San Lorenzo e della Cattedrale.
2. **Napoli angioina:** Castel Nuovo e chiesa dell'Incoronata oppure Chiese di Santa Chiara e San Lorenzo.
3. **Napoli aragonese:** Chiesa di San Domenico Maggiore, Cappella Pontano, palazzi quattrocenteschi, Chiesa di Sant'Angelo a Nilo.
4. **La Napoli dei vicerè fra Controriforma e Barocco:** Chiese del Gesù Nuovo, San Gregorio Armeno, Santa Maria delle Anime del Purgatorio ad Arco, Pio Monte della Misericordia.
5. **La grande decorazione barocca:** Chiesa dei Girolamini e Cappella del Tesoro di San Gennaro.
6. **Il Settecento nel centro antico di Napoli:** Cappella Sansevero, palazzi, Chiostro di Santa Chiara, guglia dell'Immacolata in piazza del Gesù.
7. **Tra Sette e Ottocento:** piazza del Plebiscito, Palazzo Reale, Chiesa di San Francesco di Paola, Teatro San Carlo (esterno), Galleria Umberto.
8. **Il Novecento:** piazza Matteotti + Fermata Toledo-Montecalvario metrò dell'Arte; Mostra d'Oltremare; Museo Hermann Nitsch; Casa Morra.

È possibile inoltre prenotare visite guidate ai principali siti e monumenti campani: Reggia di Caserta, Certosa di Padula, Scavi archeologici di Pompei, Ercolano e Oplontis (costi su richiesta).

ATTIVITÀ: ITINERARI GUIDATI

PER CHI: 8-10 ANNI PRIMARIA / SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 2.00 | **COSTO:** € 90,00 A GRUPPO (MAX 30 ALUNNI).
EVENTUALI BIGLIETTI D'INGRESSO NON SONO COMPRESI

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



PROGETTO MUSEO VA A SCUOLA

Elettroart

Laboratori di arte e musica elettronica

Un laboratorio in cui arte e musica elettronica si fondono per dar vita a un'esperienza creativa ed emozionante. Gli elementi naturali - terra, aria, acqua e fuoco - sono utilizzati come fonte di ricerca e ispirazione per la realizzazione di un'attività in cui natura e artificio diventano un'unica armonia di suoni, movimenti e linee.

Il percorso è incentrato sulla contaminazione di differenti linguaggi artistici, quello musicale e quello pittorico, attraverso i quali esprimere pensieri ed emozioni, valorizzando la conoscenza di sé e degli altri con l'obiettivo di favorire l'interazione e la reciprocità. Durante gli incontri sono registrate annotazioni su un diario di bordo. Il percorso è inoltre documentato con riprese fotografiche e video.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- nutrire l'immaginazione e la creatività
- far percepire la possibilità di molteplici punti di vista
- avvicinare i ragazzi alla musica e all'arte in modo naturale per l'autoscoperta e l'autoesplorazione

ATTIVITÀ: LABORATORI DI ARTE E MUSICA ELETTRONICA

PER CHI: PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

DOVE: A SCUOLA

DURATA: 4 INCONTRI (ognuno dedicato ad un diverso elemento) DI CIRCA H 2 CIASCUNO. È possibile prenotare anche un singolo incontro/elemento

COSTO: € 150,00 A INCONTRO (MAX 25 ALUNNI)

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



LA SCUOLA VA DA PROGETTO MUSEO

Percorsi per Alternanza Scuola Lavoro e Scuola Viva per AAA Accogliere Ad Arte

Progetto Museo propone per l'anno scolastico 2018/2019 percorsi di Alternanza Scuola Lavoro e Scuola Viva per le scuole secondarie di I e II grado, secondo un format già elaborato o da adattare secondo le esigenze del PTOF delle scuole aderenti all'iniziativa.

Il Complesso del Purgatorio ad Arco accoglie, negli ambienti della sagrestia e dell'oratorio, tutte le attività interne previste nei percorsi che sono stati progettati intorno al tema dell'accoglienza turistica diffusa, nocciolo centrale del progetto AAA Accogliere ad Arte.

AAA Accogliere Ad Arte, è un progetto di valorizzazione dei luoghi d'arte e delle risorse umane del territorio partenopeo che si occupano di accoglienza a turisti e visitatori e punta a migliorare la fruizione dell'offerta turistica e culturale della città. Per farlo *AAA Accogliere Ad Arte* coinvolge chi ha un ruolo fondamentale nel raccontare Napoli: non solo personale dei musei e dei luoghi d'arte, ma tutti coloro che della città sono i primi narratori. Agenti di Polizia Municipale, tassisti, dipendenti del trasporto pubblico, custodi dei luoghi d'arte, ristoratori e albergatori sono le categorie professionali individuate fino ad ora e coinvolte in una serie di appuntamenti e visite guidate nei principali luoghi d'arte della città. Un percorso di incontro e conoscenza con il patrimonio di Napoli che, oltre a costituire un'occasione di arricchimento personale, permette al personale formato di comunicare informazioni corrette e pertinenti mettendo in contatto i turisti e i visitatori con la straordinarietà della nostra città. Nato da un'idea di Progetto Museo e avviato in via sperimentale nel maggio 2016, *AAA Accogliere ad Arte* è oggi realizzato in partenariato con: Catacombe di Napoli, Complesso museale di Santa Maria delle Anime del Purgatorio ad Arco, Gallerie d'Italia – Palazzo Zevallos Stigliano, Il

Cartastorie / Museo dell'Archivio Storico del Banco di Napoli, Madre Museo d'Arte Contemporanea Donnaregina, Museo Archeologico Nazionale di Napoli, Museo delle Arti Sanitarie e Farmacia Storica degli Incurabili, Museo Cappella Sansevero, Museo Civico Gaetano Filangieri, Museo e Real Bosco di Capodimonte, Pio Monte della Misericordia, Museo del Tesoro di San Gennaro, Metro Art, Castel dell'Ovo, Teatro di San Carlo e Museo Nazionale Ferroviario di Pietrarsa.

AAA Accogliere Ad Arte è patrocinato da MiBACT, Comune di Napoli, Unione degli Industriali di Napoli e Federalberghi Napoli ed è sponsorizzato da Metropolitana di Napoli Spa, Reale Mutua, Costruire, Aeroporto Internazionale di Napoli, Compagnia Marittima Meridionale Napoli.

Tutti i percorsi formativi vengono presentati come “costole” di *AAA Accogliere ad Arte* e possono essere utilizzati sia per progetti di Alternanza Scuola Lavoro sia per Scuola Viva strutturandoli, a seconda delle necessità, con moduli da 30, 40 e 60 ore.

Ogni proposta si propone di stimolare gli studenti ad osservare e carpire informazioni importanti per migliorare l'accoglienza turistica in città e ad essere uno stimolo alla creazione di nuove attività che sappiano sfruttare realtà del territorio campano e partenopeo trascurate e non valorizzate, ma che, in prospettiva, potrebbero costituire la base per una crescita futura. L'obiettivo è quello di far acquisire agli allievi attitudini e atteggiamenti orientati all'imprenditoria o alla collaborazione con realtà esistenti, apprendendo capacità operative riferite allo svolgimento dello specifico ruolo lavorativo.

I PROGETTI

1. Accoglienza perfetta

Il progetto si propone di stimolare gli studenti ad osservare e carpire informazioni importanti per migliorare l'accoglienza turistica in città. In che modo? Gli studenti utilizzeranno lo strumento delle videointerviste (per dare una maggiore impronta giovanile utilizzeranno i loro smartphone) che somministreranno ai turisti incontrati presso tre punti nevralgici della città: Porto, Aeroporto, Stazione Centrale.

Il questionario verrà redatto dagli studenti durante gli incontri che effettueranno presso il Complesso del Purgatorio ad Arco.

Le interviste, previa firma della liberatoria sulla privacy, potranno essere pubblicate sulla pagina social di *AAA Accogliere ad Arte* e dell'istituto sco-

lastico partecipante. Qualora si trattasse di istituti scolastici linguistici, le videointerviste potranno essere realizzate in una lingua straniera. Il percorso è composto da un approfondimento sul progetto e sui promotori di *AAA Accogliere ad Arte*, un focus storico-artistico sui territori della Sanità, Centro Storico, Chiaia, Mergellina e Quartieri Spagnoli, la preparazione teorica degli itinerari e le visite guidate sul territorio.

2. Chi spizzica Arte non digiuna

Il progetto vuole realizzare degli itinerari sul territorio cittadino che valorizzino non solo le sue bellezze storico artistiche, ma anche i luoghi simbolo e le tradizioni della cucina tipica napoletana che oggi costituiscono una delle principali attrattive turistiche della città.

Il percorso approfondirà un territorio, o più a scelta, tra: Sanità, Centro Storico, Chiaia, Mergellina, Quartieri Spagnoli. Oltre alle attività esterne, si lavorerà presso il Complesso del Purgatorio ad Arco. Per istituti scolastici linguistici si potrà realizzare anche un itinerario in lingua. Gli itinerari potranno essere pubblicizzati sia internamente all'istituto scolastico partecipante, sia dall'Associazione Progetto Museo anche in occasione dell'iniziativa Maggio dei Monumenti.

Il percorso è composto da un approfondimento sul progetto e sui promotori di *AAA Accogliere ad Arte*, un focus storico-artistico sui territori della Sanità, Centro Storico, Chiaia, Mergellina e Quartieri Spagnoli, la preparazione teorica degli itinerari e le visite guidate sul territorio.

3. Videopillole per una metro d'arte

Il progetto prevede un itinerario di approfondimento attraverso le stazioni d'arte della Metropolitana linea 1. Alla fine del percorso, gli studenti realizzeranno dei video sottoforma di pillole per accompagnare i turisti alla scoperta di alcune delle opere d'arte.

I filmati, previa firma della liberatoria sulla privacy e accordo tra le parti, potranno essere pubblicati sulle pagine social di *AAA Accogliere ad Arte* e dell'istituto scolastico partecipante e sui monitor delle stazioni. In caso di istituti scolastici linguistici, i filmati potranno essere realizzate in una lingua straniera. Oltre alle attività esterne, si lavorerà anche presso il Complesso del Purgatorio ad Arco.

Il percorso è composto da un approfondimento sul progetto e sui promotori di *AAA Accogliere ad Arte*, un focus sull'arte contemporanea, uscite esterne in Metro e studio in sede, riprese video in stazione e montaggio delle stesse con sottotitoli.

4. Street Raggiola

Il progetto si propone di realizzare dei souvenir legati sia alla tradizione sia alla contemporaneità. Si produrranno, infatti, delle 'riggiole' ovvero delle mattonelle in terracotta maiolicata tipiche della tradizione napoletana, ma ispirate nel decoro alle opere di street art che adornano le nostre città.

I souvenir potranno poi essere eventualmente destinati alle sedi dei promotori del progetto *AAA Accogliere ad Arte*.

Oltre alle attività esterne, si lavorerà anche presso il Complesso del Purgatorio ad Arco.

Il percorso è composto da un approfondimento sul progetto e sui promotori di *AAA Accogliere ad Arte*, un focus sull'arte contemporanea, uscite esterne per conoscere la Street Art, i musei cittadini di arte contemporanea (Museo MADRE, Museo del '900, Sezione Arte Contemporanea del Museo di Capodimonte) e di arte moderna (Museo Filagieri, Cappella Pontano, Cappella Caracciolo e Chiostro di Santa Chiara), un laboratorio per la realizzazione dei souvenir.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- attuare modalità di apprendimento che colleghino sistematicamente la formazione in aula con l'esperienza pratica
- arricchire la conoscenza del proprio territorio favorendo la crescita della coscienza civica
- favorire l'orientamento degli studenti per valorizzarne le vocazioni e gli interessi personali
- saper individuare le risorse turistico-culturali della propria città
- servirsi di strumenti multimediali in maniera interattiva, per comunicare e interagire con il proprio ambiente, gestire le informazioni, compiere le proprie scelte
- maturare abilità comunicative
- sviluppare capacità di gestione dei rapporti interpersonali e, in modo specifico, capacità di saper lavorare in gruppo
- agire in modo autonomo e responsabile

ATTIVITÀ: ALTERNANZA SCUOLA LAVORO /PERCORSI PER SCUOLA VIVA

PER CHI: SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: MODULI DA 30, 40 E 60 ORE

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

PROGETTI SPECIALI GRATUITI PER SCUOLE / ATTIVITÀ PER DOCENTI



SI RINGRAZIA
L'ASSESSORATO
ALLA SCUOLA E ALL'ISTRUZIONE
DEL COMUNE DI NAPOLI





MUSEO DI CAPODIMONTE

Facciamo 100: un museo per tutti!

XI edizione

Grazie a Facciamo 100, anche quest'anno 100 classi di scuole dall'utenza disagiata avranno la possibilità di raggiungere e visitare gratuitamente il Museo e di confrontarsi nel gioco finale con dei coetanei con i quali condividere la scoperta di un mondo di bellezza troppo spesso loro negata. L'undicesima edizione prevede che le scuole partecipanti entrino in rete per la condivisione dell'esperienza e dei risultati.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere la storia del Museo di Capodimonte e i suoi capolavori
- comprendere i molteplici spunti che può fornire un'opera d'arte
- entrare in relazione con alunni di altre classi giocando con i soggetti, i materiali, le forme delle opere viste

ATTIVITÀ: VISITA GUIDATA + GIOCO

PER CHI: 100 CLASSI PRIMARIA / SECONDARIA DI I GRADO

QUANDO: NOVEMBRE 2018 - FEBBRAIO 2019

DURATA: H 2.00

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

Il progetto è promosso e sostenuto da





CAPPELLA SANSEVERO

L'intruso

Conversazione tra le statue della Cappella

Proviamo a immaginare che alcune figure della Cappella Sansevero abbiano un'anima: cosa avrà pensato Giovan Francesco de Sangro, che godeva di silenzio e solitudine, quando viene collocato in Cappella il busto del riccioluto nonno Paolo? O quando l'austera Pudicizia si vede arrivare un leone incatenato? Per le statue della Cappella noi visitatori siamo tutti degli intrusi!!! Gli alunni, dopo la visita alla Cappella, riceveranno a scuola un kit con le sagome di alcune statue e, riordinandole in base alla data della loro collocazione in cappella, saranno chiamati a dare voce alle figure. Le conversazioni diventeranno delle strisce a fumetti che, impaginate da un grafico, diventeranno 6 manifesti.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere la Cappella Sansevero e il suo committente
- conoscere la simbologia delle sculture
- stimolare l'osservazione e la scrittura creativa

ATTIVITÀ: VISITA GUIDATA + GIOCO/LABORATORIO

PER CHI: 6 CLASSI PRIMARIA (CLASSI III, IV E V)

DURATA: 2 INCONTRI (1 IN CAPPELLA + 1 A SCUOLA) DI H 1 CIASCUNO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

Il progetto è promosso e sostenuto da





PIO MONTE DELLA MISERICORDIA

Facciamo...8

2018: l'ottava opera di Misericordia

Il progetto prevede tre incontri: la visita guidata al Pio Monte durante la quale i ragazzi avranno anche un momento di confronto con un membro del Governo del Pio Monte e/o dell'Isitituzione; un incontro a scuola finalizzato a far lavorare i ragazzi, con il supporto di un operatore didattico e di un esperto di comunicazione visiva, sulla scelta di una nuova, contemporanea, ottava Opera di Misericordia; un incontro finale nel quale, alla presenza di una piccola benevola commissione, gli alunni argomenteranno la loro scelta e presenteranno la loro proposta visiva per un'ottava Opera di Misericordia realizzata in collaborazione con un esperto di visual.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere il Pio Monte della Misericordia e i suoi scopi
- stabilire relazioni tra passato e presente
- stimolare la creatività e la conoscenza di programmi sulle immagini

ATTIVITÀ: VISITA + LABORATORIO + PRESENTAZIONE

PER CHI: 6 CLASSI SECONDARIA DI I GRADO

DURATA: 3 INCONTRI (2 AL PIO MONTE + 1 A SCUOLA) DA H 2 CIASCUNO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

Il progetto è promosso e sostenuto da



Pio Monte della Misericordia



COMPLESSO MUSEALE DI SANTA MARIA DELLA ANIME DEL PURGATORIO AD ARCO

Passaggio di livello: itinerario nei tre mondi Inferno/Purgatorio/Paradiso

Inferno, Purgatorio e Paradiso sono i tre mondi danteschi. Il Purgatorio diviene il mondo nel quale ci sono anime con cui si può stabilire uno scambio reciproco. La visita al Complesso museale ha come tema centrale il Purgatorio, luogo di espiazione, riflessione e pentimento dove le anime dei morti divengono intermediari di preghiere e invocazioni, oggetto di un culto, nato nel '600, e ampiamente sostenuto dalla chiesa cattolica che identificava in esso un modo per raccogliere offerte ed elargizioni.

Alle *anime pezzentelle*, anime anonime che tribolavano in Purgatorio, il popolo partenopeo si affidava nella speranza di un cambiamento, e ancor oggi è la speranza a sostenere molti uomini che affrontano sofferenze per cambiare e migliorare la propria vita.

Durante il percorso tra le mura seicentesche del Complesso, le realtà del passato offriranno importanti spunti di riflessione sulle realtà del presente. Al termine della visita, nello spazio della sagrestia, le classi saranno chiamate a collocare nei tre mondi protagonisti, storie e situazioni attuali.

OBIETTIVI DIDATTICI:

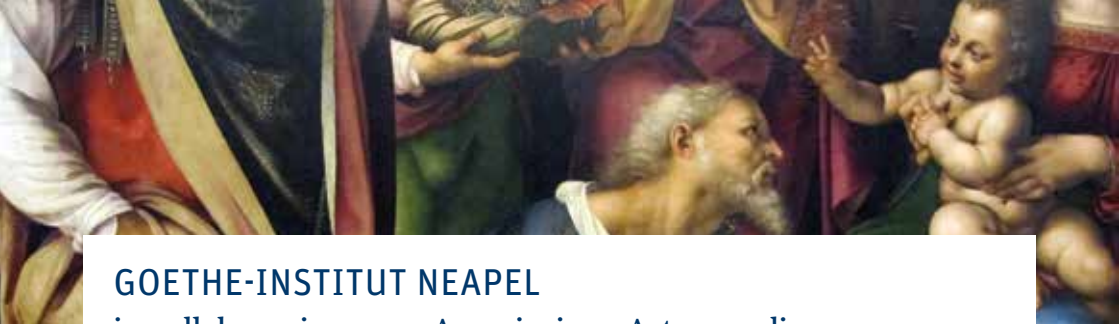
- analizzare un monumento come strumento di comprensione di fenomeni artistici, antropologici e sociali
- approfondire il contesto storico e culturale della Napoli del '600, confrontando le realtà del passato con quelle attuali

ATTIVITÀ: VISITA A TEMA + LABORATORIO

PER CHI: 6 CLASSI (DA MAX 30 ALUNNI) SECONDARIA DI I E II GRADO

DURATA: H 1.30

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



GOETHE-INSTITUT NEAPEL

in collaborazione con Associazione Aste e nodi

Partendo da Leonardo

In occasione dell'anniversario della morte di Leonardo da Vinci, il Goethe-Institut Neapel, d'intesa con le Associazioni Progetto Museo e Aste e Nodi, ha ideato un progetto destinato alle scuole secondarie di secondo grado di Napoli e pensato non solo per far conoscere il Leonardo artista, ma soprattutto per tentare di far entrare i ragazzi 'nella testa' di Leonardo, nel suo *modus operandi*. Partendo da uno dei suoi più grandi interessi, cioè le infinite possibilità di spostamento dell'uomo, è stato scelto, come macro-argomento, quello della mobilità. Le classi partecipanti devono affrontare il problema specifico che riguarda la mobilità a Napoli, considerando la complessità del problema. L'obiettivo del progetto non è lo sviluppo di un prodotto finale, come potrebbe essere l'invenzione di un mezzo di trasporto, ma è quello di creare negli alunni la capacità di affrontare un tema da più punti di vista. Il progetto chiude con un *hackathon* in cui le quattro classi partecipanti sviluppano insieme, sulla base delle strategie individuate, diverse idee per semplificare la mobilità a Napoli.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- approfondire la figura di Leonardo come artista e scienziato
- potenziare la capacità di analisi di un problema e di individuazione della sua soluzione
- favorire il lavoro di gruppo

ATTIVITÀ: 5 INCONTRI + INCONTRO COLLETTIVO FINALE

PER CHI: 4 CLASSI (DA MAX 30 ALUNNI) SECONDARIA DI II GRADO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

Il progetto è promosso e sostenuto da



SEDI SCOLASTICHE ADERENTI E MONUMENTO ADOTTATO

La scuola adotta un monumento® in Campania

A.M.A ATLANTE MONUMENTI ADOTTATI

La Fondazione Napoli 99, in occasione dei 25 anni di attività, rilancia il progetto La Scuola adotta un monumento® in Campania.

Tale iniziativa, rivolta esclusivamente alle scuole già aderenti al progetto regionale Scuola Viva, permette di offrire alle attività legate all'adozione del monumento scelto un supporto completamente gratuito curato dagli storici dell'arte di Progetto Museo.

La partecipazione è finalizzata all'elaborazione di un video, della durata di 3 minuti, che racchiuda il lavoro e le attività svolte e che sarà poi pubblicato sull'Atlante dei Monumenti adottati (www.atlantemonumentiadottati.it).

Intento del progetto è quello di promuovere l'interesse per il nostro patrimonio storico, artistico, culturale, al fine di valorizzarlo attraverso la creazione di percorsi educativi.

Invitando i giovani ad "adottare" un monumento si vuole valorizzare il patrimonio della Campania coltivando, in essi, allo stesso tempo, un atteggiamento di cura e responsabilità.

Allargando lo sguardo sulla storia artistica, scientifica, culturale, storica, civile del luogo in cui vivono, gli studenti coinvolti nel percorso di studio potranno costruire un rapporto diretto, motivato e anche affettivo, con il monumento prescelto e sapranno "raccontarlo" descrivendone le caratteristiche e rievocandone la storia, riconoscendone il valore come elemento fondante e ineliminabile del cammino di civiltà del genere umano cui l'arte rimanda.

Gli interventi, si articolano in tre diversi tipi di attività (diversificate in base al livello di scuola e al monumento adottato) da svolgere nelle scuole e finalizzati a proporre azioni pedagogiche che rendano gli studenti protagonisti consapevoli dell'intero percorso progettuale:

1. Incontro generale per sensibilizzare sul concetto di bene di interesse storico-artistico e di bene pubblico;
2. Supporto per l'approfondimento del bene adottato;
3. Laboratorio (creazione di pannelli didattici, breve guida o brochure)*
4. Costruzione di un gioco dell'oca dedicato al sito adottato

Per ogni attività laboratoriale si consiglia di realizzare minimo 6 incontri, ma è obbligatorio prenotarne almeno 2 al fine di poter fornire almeno la corretta metodologia ed elaborare lo schema di lavoro.

OBIETTIVI DIDATTICI:

- conoscere e approfondire la storia del territorio campano
- stimolare il senso di appartenenza
- approfondire il concetto di senso civico

ATTIVITÀ: INCONTRO IN AULA, LABORATORIO, VISITA SUL TERRITORIO

PER CHI: PRIMARIE /SECONDARIE DI I E II GRADO GIA' ADERENTI AL PROGETTO REGIONALE SCUOLA VIVA

DURATA: H 4.00 PER OGNI SINGOLO INTERVENTO

PRENOTAZIONI: Fondazione Napoli 99, 081.667599, info@napolino-vantanove.org | Progetto Museo, 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00-14.00), info@progettomuseo.com

Il progetto è promosso e sostenuto da





Corsi di aggiornamento sull'arte del '900 e oltre

in collaborazione con **Le Nuvole** Casa del Contemporaneo

Ad Arte

A dispetto della sua apparente facilità di lettura l'opera d'arte è un testo complesso. L'insegnamento della Storia dell'Arte e delle discipline connesse richiede un approccio che, fondendo le diverse scuole critiche, sappia tenere in considerazione le varie componenti formali e compositive, iconografiche e iconologiche, storiche e sociali. Si propone, pertanto, un corso metodologico mirante a favorire la capacità di conoscere e riconoscere, selezionare e ricomporre gli elementi di cui un'opera d'arte è costituita, al fine di superare un sapere meramente nozionistico a vantaggio di un'effettiva comprensione, pur nell'esiguità di ore previste dagli ordinamenti scolastici.

Tutti e tre gli incontri prevedono una fase laboratoriale.

CONTENUTI

1. **Come si legge un'opera d'arte?**

Il primo incontro è dedicato all'individuazione delle sequenze necessarie per giungere ad una effettiva "lettura" dell'opera d'arte, particolarmente importante per le giovani generazioni che, assuefatte ad una cultura dell'immagine, tendono ad un'osservazione superficiale e acritica.

Attraverso vari esempi e mettendosi in gioco con un'esperienza comune si proporranno i diversi livelli di lettura dell'opera.

2. **L'arte non serve a nulla?**

Nel corso del secondo incontro, sempre con una metodologia che prevede una fase teorica cui segue un'esperienza laboratoriale, si individueranno le varie "funzioni" dell'arte: simbolica, narrativa, comunicativa, retorica, sociale e politica.

Ceci n'est pas une pipe .

Zarathoustra

3. **Il nuovo sistema dell'arte. Come orientarsi**

Sono molti i motivi che portano a escludere l'arte degli ultimi cinquanta anni dai programmi scolastici, ma questo crea un vero e proprio senso di "non-appartenenza" al nostro mondo contemporaneo. In questo incontro si proporranno "espedienti" per inserire i linguaggi temporalmente più vicini a noi lungo tutto il percorso di studio e tecniche di lettura di quelle opere che troppo spesso fanno dire "lo so fare pure io!".

ATTIVITÀ: CORSO DI AGGIORNAMENTO

PER CHI: DOCENTI DI STORIA DELL'ARTE E ARTE E IMMAGINE DI SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO DIVISI IN GRUPPI DA MIN. 15 E MAX 30

QUANDO: POMERIGGI DI GIORNI FERALI. IL CALENDARIO VERRÀ CONCORDATO IN BASE ALLE RICHIESTE PERVENUTE

DURATA: 3 INCONTRI DA H 4.00 CIASCUNO

DOVE: 1. MUSEO DI CAPODIMONTE – 2. MUSEO DUCA DI MARTINA IN VILLA FLORIDIANA – 3- MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA MADRE

COSTO: € 60,00 PER L'INTERO CORSO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA MADRE / MUSEO DI CAPODIMONTE / CASA MORRA

«Nulla fu più come prima»

Le arti, la società e la cultura dal Sessantotto in poi

Un filo rosso lega gli eventi del '68 tra loro, con le modificazioni maturate nei primi anni '60, con l'autunno caldo e con gli eventi che sono seguiti fino a piazza Fontana: è la messa in discussione dell'autorità e dell'autoritarismo, è il rifiuto di Stato, famiglia, scuola, Chiesa e partito in quanto soggetti che impongono scale di valori e comportamenti basandosi su schemi ideali sclerotizzati. [...]

La richiesta di fondo era la libertà[...]Una rivolta della spontaneità e della fantasia contro i grandi Moloch: le istituzioni e le convenzioni (Antonio Longo, Giommama Monti, Dizionario del '68, 1998).

Il corso, in occasione del cinquantenario del Sessantotto, attraverso l'analisi di una serie di esposizioni particolarmente significative, prende in considerazione i nuovi linguaggi artistici proposti in quegli anni, senza alcun fine commemorativo o celebrativo ma come punto di partenza per riflettere sul nostro contemporaneo, ragionando per procedere, al di là di ogni isolamento, verso la costruzione di un futuro possibile.

CONTENUTI

1. Le ragioni di questo corso tra scelte metodologiche, linee del tempo e il valore polisemantico e polifunzionale dell'arte.
2. "The American Supermarket", New York 1964 – Pop e dintorni.
3. "Primary Structures", Jewish Museum, New York 1966. La Minimal Art come premessa.
4. "Teatro delle mostre", Roma 1968 e "Arte povera più azioni povere", Amalfi 1968: quando l'arte incontra la teatralità.
5. Disordini e contestazioni: cambia l'arte, cambia il mondo. Le contestazioni alla Triennale di Milano e alla Biennale Veneziana del 1968.

6. *Live in your head: when attitudes Become Form. Works – Concepts – Processes – Situations – Informations*, Berna 1969: le neoavanguardie internazionali a confronto.
7. Daniel Buren e Hans Haacke al Guggenheim di New York, 1971: i primi passi dell'Institutional Critique.
8. Dall'Utopia alla Microutopia: la nascita dell'Estetica Relazionale a partire dalla mostra "Traffic", Bordeaux 1996

ATTIVITÀ: CORSO DI AGGIORNAMENTO

PER CHI: DOCENTI DI SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO DIVISI IN GRUPPI DA MIN. 15 E MAX 30

QUANDO: POMERIGGI DI GIORNI FERALI. IL CALENDARIO VERRÀ CONCORDATO IN BASE ALLE RICHIESTE PERVENUTE

DURATA: 8 INCONTRI DA 2 ORE CIASCUNO

DOVE: MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA MADRE – MUSEO DI CAPODI-MONTE – CASA MORRA

COSTO: € 100,00 PER L'INTERO CORSO

PRENOTAZIONI: PROGETTO MUSEO 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00), info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com



- Complesso museale
- Santa Maria delle Anime
- del Purgatorio ad Arco



ASSOCIAZIONE PROGETTO MUSEO

Vico Storto Purgatorio ad Arco, 15 | 80138 Napoli

Tel: 081.440438 (LUN.-VEN. 10.00 - 14.00)

info@progettomuseo.com | www.progettomuseo.com

