Agli Istituti scolastici secondari di secondo grado

OGGETTO: Programma proposta PCTO/FSL a. s. 2026/2027: "Proposte sul Presepe, Collezioni Contemporanee e Luoghi del Complesso Vanvitelliano"

Il programma propone cinque percorsi per gli studenti del triennio delle scuole secondarie di secondo grado. Ai tre progetti sul *Presepe* si aggiungono:

- due laboratori dedicati alla revisione delle collezioni di arte contemporanea del Museo
- formulazione di proposte di riutilizzo dei luoghi del Complesso, intesi come Palazzo e Parco, privi di una destinazione d'uso attuale. Le schede dei percorsi prevedono ciascuna 40 ore da concordare con le scuole e i tutor.

I tre percorsi sul "Presepe "

La mostra sul *Presepe*, il *Presepe Reale* e, ove accessibili, i depositi costituiscono il contesto per integrare ricerca storico artistica, produzione di manufatti, comunicazione digitale e mediazione culturale. Il confronto tra pastori, scogli, composizioni, dipinti, libri e stampe permette di studiare volti, mestieri, abiti, oggetti, animali e scenografie della tradizione presepiale. Le attività seguono la selezione delle opere e l'allestimento approvato.

"Voci del presepe". Realizzazione di un'audioguida tematica su izi.TRAVEL, con testi, registrazioni e trascrizioni per orientare il pubblico alla conoscenza delle opere.

"Storie in miniatura". Produzione di podcast narrativi su Loquis, con particolare attenzione alla scrittura, alla narrazione e al montaggio audio.

"All'interno del Presepe o Viaggio nel Presepe". Studio di scene, proporzioni, materiali e personaggi per realizzare disegni, modellini e ambienti virtuali. La scheda allegata propone 40 ore: visita e conoscenza del museo 6; ricerca e fonti 8; disegni e modellazione 10; produzione immersiva e digitale 10; prova e restituzione 6. Gli strumenti educativi saranno scelti verificando dotazioni, licenze e condizioni di utilizzo.

Destinatari e finalità

I percorsi sono indicati per gli studenti del triennio dei licei classici, linguistici, artistici e delle scienze umane, istituti tecnici per progettazione, grafica, comunicazione, informatica e turistici.

Gli studenti svilupperanno uno sguardo critico, comprensivo e poi creativo approcciandosi alle professioni dell'educazione museale, della ricerca, della traduzione, della comunicazione, della progettazione.

Incontri e restituzione

Gli incontri presso la Reggia o le scuole approfondiscono il museo, le principali nozioni di museologia e museografia, la storia del presepe borbonico e gli elementi del Presepe Reale.

I gruppi presentano tracce e podcast con trascrizioni, immagini approvate e fonti, oppure modellini, prodotti 3D, esperienze virtuali e presentazioni. I risultati sono riutilizzabili dal museo dopo revisione e confronto sulle condizioni di utilizzo. È previsto il rilascio dell'attestato nominativo in pergamena.

Percorso 4: “Collezioni contemporanee: racconti e progetti espositivi”

Un percorso di formulazione di nuove proposte di allestimento delle collezioni e/o acquisizioni contemporanee del museo attraverso la creazione e la progettazione di racconti e percorsi espositivi utilizzando, a seconda degli indirizzi degli Istituti:

1. una narrazione digitale per comprendere la collezione e trasformare la ricerca sulle opere in un’audioguida, podcast brevi e schede interattive destinati ai coetanei;
2. programmi per lo sviluppo di una mostra virtuale tematica con riallestimento delle opere, esplorabile da computer o tablet, con approfondimenti interattivi ed eventuale estensione di realtà aumentata.

Destinatari e finalità

I percorsi sono indicati per gli studenti del triennio dei licei classici, linguistici, artistici e delle scienze umane, istituti tecnici per progettazione, grafica, comunicazione, informatica e turistici. Gruppo indicativo di 20-25 studenti, articolato in gruppi di 4–5. Durata proposta di 40 ore: 8 in museo, 28 a scuola o in laboratorio e 4 di restituzione, nella sede concordata.

Gli studenti impareranno a leggere i linguaggi dell’arte contemporanea, distinguere dati documentati e interpretazioni, scrivere per un pubblico, registrare e montare audio e progettare contenuti accessibili. Il dialogo tra opere contemporanee e ambienti storici diventa un tema di mediazione culturale.

Gli studenti degli istituti artistici e tecnici con indirizzi volti alla progettazione apprenderanno, invece, come affrontare le scelte proprie di curatore e progettista museale; acquisendo competenze di modellazione essenziale, organizzazione dei contenuti, disposizione spaziale e di allestimento, facilità di navigazione.

Contenuti e compito professionale

Il museo seleziona delle opere effettivamente accessibili. Possibili casi di studio sono “*Fate presto”* di Andy Warhol e “*Terremoto in Palazzo”* di Joseph Beuys, previa conferma della disponibilità. Ogni gruppo preparerà una scheda delle fonti e un racconto con introduzione, osservazione dell’opera, contesto e domanda finale rivolta al visitatore.

Per gli indirizzi tecnici artistici/progettuali gli studenti progetteranno uno spazio virtuale concependo un nuovo allestimento per le opere contemporanee prese in esame creando un percorso interattivo. Eventuali modelli di opere o ambienti saranno semplificazioni didattiche. Non saranno previste manipolazioni delle opere, scansioni o acquisizioni in museo senza specifica autorizzazione.

Tecnologie e prodotti finali

Registrazione con smartphone o microfono scolastico; montaggio audio con un editor scelto dalla scuola; prototipo di audioguida su izi.TRAVEL oppure pagina web con tracce e trascrizioni; eventuale serie podcast su Loquis se adatta al progetto. La scelta delle piattaforme e delle condizioni di accesso precede il laboratorio: non si presuppone la gratuità di tutte le funzioni.

Per la modellazione si utilizzeranno strumenti di fascia leggera per 3D disponibili nella scuola ed un ambiente web per la navigazione. In alternativa si valuterà una piattaforma educativa per mostre virtuali, verificando licenze, limiti di esportazione e requisiti degli account prima della scelta. Visori e riprese a 360 gradi sono opzionali; il prodotto di base deve funzionare su schermo.

Verranno consegnate tracce, relative trascrizioni e schede delle fonti; una presentazione della collezione; schede bilingue se coerenti con l’indirizzo scolastico; una pagina indice con collegamenti o QR code e un breve rapporto sulle prove d’uso, per gli istituti dediti alla progettazione verranno consegnate da parte degli

studenti come prodotti finali l'allestimento interattivo delle opere con la creazione di un percorso, itinerario interattivo.

Fasi operative e valutazione

Ore	Fase	Attività e risultato verificabile
4	Avvio in museo	Presentazione della Reggia e delle professioni museali; visita alle collezioni come Terrae Motus; lettura del rapporto tra opere e spazi; assegnazione dei ruoli e delle opere.
6	Ricerca a scuola	Lettura di schede e documenti forniti; repertorio delle fonti e distinzione tra osservazioni e fatti storici; studio dei materiali e schede delle opere; proposta curatoriale motivata.
4	Confronto in museo	Osservazione mirata, discussione e colloquio del percorso con il tutor; approvazione della struttura narrativa prima delle registrazioni e della progettazione
8	Scrittura a scuola/Progettazione	Sceneggiature, linguaggio per adolescenti, trascrizioni e scheda pilota bilingue; revisione dei contenuti; schema dello spazio, percorsi, interattività e accessibilità.
10	Produzione a scuola	Registrazione, montaggio, impaginazione delle schede; modellazione dello spazio, degli allestimenti e della versione navigabile.
4	Prova a scuola	Test con una classe non coinvolta nella produzione; raccolta anonima di osservazioni e correzioni; verifica della leggibilità della rimodulazione delle opere e dei collegamenti.
4	Presentazione finale	Presentazione al museo e ai docenti; presentazione della mostra; consegna di file modificabili, progetti di riallestimento e diario individuale.

Ruoli

Gli studenti alternano i ruoli di ricercatore, autore, narratore, tecnico audio, progettista, allestitore e revisore dell'accessibilità. Il tutor museale seleziona opere e materiali e verifica i contenuti; il tutor scolastico coordina il lavoro, documenta presenze e valuta le competenze individuali. Il percorso presenta le attività del mediatore museale, del comunicatore culturale e del produttore di contenuti digitali, del progettista museale e dell'allestitore museale.

Valutazione

La valutazione dei prodotti si fonderà sulla facilità di comprensione del rapporto tra opera e contesto, sulla facilità di navigazione senza aiuto, aprire un approfondimento, seguire un percorso creando una galleria interattiva corrispondente. Verrà valutato non solo l'effetto visivo ma la capacità di rendere comprensibile il percorso di allestimento opere.

Percorso 5: “Genius Loci: ipotesi di destinazioni d’uso moderne di alcuni luoghi del Complesso Vanvitelliano”

Si tratta di un laboratorio di progettazione museale che ha per finalità la formulazione di proposte di riutilizzo dei luoghi del Complesso (Palazzo e Parco reali), privi di una specifica destinazione d’uso attuale.

Destinatari e finalità

I percorsi sono indicati per gli studenti del triennio dei licei classici, linguistici, artistici e delle scienze umane, istituti tecnici per progettazione, grafica, comunicazione, informatica e turistici. Gruppo indicativo di 20-25 studenti, articolato in gruppi di 4–5. Durata proposta di 40 ore: 8 in museo, 28 a scuola o in laboratorio e 4 di restituzione, nella sede concordata.

Gli studenti impareranno a leggere le architetture storiche, il “genius loci” dei luoghi presi in esame, distinguendo dati documentati, analizzando le informazioni e la storia dei luoghi, capendo la loro evoluzione storica, comprendendo le loro destinazioni d’uso iniziali, sintetizzandole e riportandole ai giorni moderni. Con la progettazione di nuovi itinerari e nuove destinazioni d’uso moderni si ipotizzerà un riutilizzo di quei luoghi che ad oggi non presentano una finalità precisa e fissa, come la Serra Grande o la Castelluccia. Ciò potrà avvenire tramite la produzione di autoguide, podcast, schede interattive o proposte di nuovi progetti ed allestimenti.

Contenuti e compito professionale

Il museo seleziona dei luoghi all’interno del complesso monumentale, Palazzo e Parco, che conservano il loro spirito del luogo, ma che non hanno ad oggi una destinazione d’uso fissa. Ogni gruppo preparerà una scheda delle fonti e un racconto con introduzione, osservazione del luogo, contesto ed idea della nuova destinazione di utilizzo del luogo. Importante è la parte di studio ed analisi che precede la scelta progettuale per la nuova destinazione di utilizzo del luogo studio.

Per gli indirizzi tecnici artistici/progettuali gli studenti progetteranno uno spazio virtuale concependo un nuovo allestimento dei luoghi oggetto di studio, in base alla decisione delle destinazioni d’uso progettuali che i gruppi di studenti sceglieranno e riterranno più opportune; potendo creare un percorso interattivo dove far parlare la storia del luogo scelto e la sua destinazione d’uso originaria con le nuove idee progettuali. Eventuali modelli di opere o ambienti saranno semplificazioni didattiche. Non saranno previste manipolazioni delle opere, scansioni o acquisizioni in museo senza specifica autorizzazione.

Tecnologie e prodotti finali

Registrazione con smartphone o microfono scolastico; montaggio audio con un editor scelto dalla scuola; prototipo di audioguida su izi.TRAVEL oppure pagina web con tracce e trascrizioni; eventuale serie podcast su Loquis se adatta al progetto. La scelta delle piattaforme e delle condizioni di accesso precede il laboratorio: non si presuppone la gratuità di tutte le funzioni.

Per la modellazione si utilizzeranno strumenti di fascia leggera per 3D disponibili nella scuola ed un ambiente web per la navigazione o strumenti 2D. Visori e riprese a 360 gradi sono opzionali; il prodotto di base deve funzionare su schermo.

Verranno consegnate tracce, relative trascrizioni e schede delle fonti; una presentazione dei luoghi scelti oggetti di studio; schede bilingue se coerente con l’indirizzo scolastico; una pagina indice con collegamenti o QR code e un breve rapporto sulle prove d’uso, per gli istituti dediti alla progettazione verranno consegnate da parte degli studenti come prodotti finali progetti interattivi con le nuove idee di destinazioni d’uso e allestimenti degli stessi creando un percorso, itinerario interattivo.

Fasi operative e valutazione

Ore	Fase	Attività e risultato verificabile
4	Avvio in museo	Visita al museo e ai luoghi oggetto del progetto con lettura del rapporto tra luoghi e spazi; introduzione a museologia e museografia.
6	Ricerca a scuola	Selezione dei luoghi, studio dei materiali e schede dei luoghi; proposte destinazioni motivate.
4	Confronto in museo	Osservazione mirata, discussione e colloquio del percorso con il tutor; approvazione della struttura narrativa prima delle registrazioni e della progettazione per le nuove destinazioni d'uso
6	Progettazione a scuola	Sceneggiature, analisi dei luoghi, schema dello spazio, percorsi, punti interattivi e piano di accessibilità.
12	Produzione a scuola	Registrazione, montaggio, impaginazione delle schede; modellazione dello spazio, delle destinazioni d'uso e della versione navigabile.
4	Prova a scuola	Test con compagni esterni al gruppo; verifica dei collegamenti, leggibilità, orientamento e tempi di caricamento.
4	Presentazione finale	Presentazione delle idee e delle scelte progettuali sulle nuove destinazioni d'uso dei luoghi presi in considerazione; consegna del progetto e autovalutazione individuale.

Ruoli

Gli studenti alternano i compiti di cura, di ricerca, progettazione e rimodulazione di vita degli spazi, di allestimento e revisione dell'accessibilità; donando un'ulteriore identità al luogo, senza sviscerarne quella iniziale. Il tutor museale seleziona opere e materiali e verifica i contenuti; il tutor scolastico coordina il lavoro, documenta presenze e valuta le competenze individuali. Il percorso presenta le attività del mediatore museale, del comunicatore culturale e del produttore di contenuti digitali, del progettista museale e dell'allestitore museale.

Valutazione

La valutazione dei prodotti si fonderà sulla capacità di dialogo di identità intrinseca del luogo scelto con l'identità "nuova" che gli studenti progetteranno, il preservare la comprensione del rapporto tra: opera, nuova destinazione d'uso e contesto, sulla facilità di navigazione senza aiuto ed aprire un approfondimento. Verrà valutato non solo l'effetto visivo ma la capacità di rendere comprensibile il percorso progettuale della nuova destinazione d'uso. Se le dotazioni sono limitate, il gruppo consegna un prototipo di progetti dei luoghi scelti con nuova destinazione d'uso in due dimensioni.

Condizioni comuni per i progetti

Organizzazione e fattibilità

I percorsi sono autonomi ; possono anche essere assegnati a classi diverse che condividono la ricerca iniziale. Le 40 ore sono una proposta progettuale. Calendario, numero di partecipanti, distribuzione delle attività, tutor, accessi e disponibilità delle opere saranno concordati tra scuola e Reggia prima dell'avvio, nell'ambito degli accordi e degli adempimenti formativi applicabili.

La scuola mette a disposizione computer, cuffie, software e connessione e individua gli account necessari; il museo fornisce o indica materiali validati e cura il confronto scientifico. Non si presumono acquisti, abbonamenti o disponibilità di personale aggiuntivo. Ogni eventuale costo sarà individuato e concordato prima dell'avvio. Le visite seguono le disposizioni della Reggia; non sono previsti interventi sugli apparati multimediali esistenti.

Accessibilità e uso responsabile delle tecnologie

Audio con trascrizioni, video con sottotitoli, testi leggibili, descrizioni delle immagini e un percorso equivalente su schermo o in forma testuale. I prototipi saranno provati anche senza visori, senza audio e con connessione limitata. I ruoli saranno adattati alle esigenze degli studenti per consentire la partecipazione alle diverse fasi.

L'intelligenza artificiale può essere utilizzata, sotto la guida dei docenti, per confrontare versioni di testi, suggerire domande o controllare la leggibilità. Gli studenti registrano strumento, richiesta e modifiche, confrontano ogni informazione con le fonti e assumono la responsabilità del testo finale. Non si introducono dati personali, materiali riservati, testimonianze inventate o riproduzioni alterate delle opere presentate come autentiche.

Materiali e validazione del museo

Prima dell'uso esterno si verifica con gli uffici competenti la disponibilità dei diritti su immagini, documenti, musica e voci. L'accessibilità di un'opera in museo non comporta automaticamente la possibilità di riprodurla online.

Il museo verifica la selezione delle fonti, le sceneggiature o lo storyboard e il prototipo conclusivo. La pubblicazione e l'eventuale impiego nei percorsi della Reggia sono subordinati all'approvazione finale. La consegna comprende contenuti modificabili, crediti, registro delle fonti e autorizzazioni, istruzioni tecniche e indicazione delle condizioni di riutilizzo concordate. Ogni studente consegna un diario e una riflessione sulle professioni conosciute.

Funzionario Responsabile del
Servizio Educazione e
Mediazione
Elvira Viola

Il Direttore Generale *ad interim*
della Reggia di Caserta
Antonio Tarasco

ANTONIO
TARASCO
MINISTERO
DELLA
CULTURA
19.10.2026
11:36:54
GMT+02:00