



DIREZIONE
GENERALE
MUSEI

Direzione
Regionale
Musei Puglia



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore - Acquaviva delle Fonti (BA)

C. Colamonico - N. Chiarulli
professionalità e competenze per il tuo futuro

COMUNICATO STAMPA

ARCHEOLOGIA E GAMING. UN INCONTRO PERFETTO PER CONOSCERE IL PARCO ARCHEOLOGICO DI SIPONTO

**APPUNTAMENTO DOMENICA 29 SETTEMBRE ALLE 11.30
CON LA PRESENTAZIONE DEL PROGETTO**

Il **gaming al servizio della cultura**, per arricchire e diversificare il racconto dei luoghi d'arte.

C'è una importante contaminazione tra **archeologia e tecnologia** nel progetto a cura della **Direzione regionale Musei nazionali Puglia, realizzato grazie al finanziamento del PON "Cultura e Sviluppo" FESR 2014-2020**. Asse I. Linea di Azione: 6c.1.b, legato alla digitalizzazione del patrimonio culturale. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con **I.ISS "Colamonico - Chiarulli"** di Acquaviva delle Fonti e con il supporto di **MAKER CAMP Srls**, la società esperta nella realizzazione di videogiochi e strategie di comunicazione innovative, nato per elevare il **videogioco a forma d'arte** e a mezzo per conoscerla, ripensando all'interazione con il pubblico del **Parco archeologico di Siponto**, attraverso nuovi linguaggi.

Pensato per avvicinare le giovani generazioni, e per rendere la visita nei luoghi della cultura occasione di socialità e conoscenza, il videogioco è ispirato al mondo a cubetti di **Minecraft**. Il risultato? La creazione di una **mappa Minecraft** che permette a tutti di immergersi nella storia di Siponto in modo interattivo e divertente e di **un'app** che consente la fruizione all'interno del Parco archeologico, con missioni e sfide per ripercorrere la storia del luogo.



Appuntamento domenica 29 settembre alle ore 11.30, per la presentazione dei nuovi strumenti digitali legati al gaming.

«Il gioco rappresenta, ormai, un vero e proprio strumento per l'apprendimento - spiega il delegato alla Direzione regionale Musei nazionali Puglia, arch. Francesco Longobardi, e responsabile del progetto - L'obiettivo che ci siamo prefissi sin dall'inizio del percorso è stato quello di utilizzare il gioco come punto di partenza per parlare con gli studenti, accrescendo la loro motivazione e curiosità di apprendimento. Ringrazio l'IISS "Colamónico- Chiarulli", in particolare le due classi coinvolte nell'ambito del un percorso di competenze trasversale per l'orientamento, afferenti agli indirizzi "Turismo, Informatica e Telecomunicazioni", e le loro docenti tutor. Fondamentale è stata la collaborazione con gli sviluppatori e il game designer di Maker Camp, azienda specializzata nella creazione di esperienze educative attraverso i più popolari videogiochi come Minecraft, Roblox e Fortnite».

«Si conferma il nostro impegno quotidiano – commenta la direttrice del parco, dott.ssa Annalisa Treglia – a rendere i musei sempre più inclusivi, luoghi del sapere in cui famiglie, adulti e bambini possano avvicinarsi al patrimonio culturale attraverso linguaggi facili, accessibili e coinvolgenti».

«Ci siamo piacevolmente approcciati a questo progetto, consapevoli dei benefici che derivano dall'interazione tra scuola e cultura - commenta la dirigente scolastica dell'istituto Colamónico- Chiarulli, prof.ssa Chiara Losurdo – a margine di questo percorso possiamo dire che le ricadute positive per gli studenti sono state davvero numerose, in termini di apprendimento, interesse e partecipazione. Ci auguriamo che siano sempre più numerose esperienze simili tra il mondo della scuola e i luoghi della cultura».



DIREZIONE
GENERALE
MUSEI

Direzione
Regionale
Musei Puglia



Istituto di Istruzione Secondaria Superiore - Acquaviva delle Fonti (BA)
C. Colamonico - N. Chiarulli
professionalità e competenze per il tuo futuro

COLOPHON

Castello svevo di Bari - Direzione regionale Musei Nazionali Puglia

Il direttore delegato arch. Francesco Longobardi

Il direttore del Parco archeologico di Siponto

Dott.ssa Annalisa Treglia

Progetto: "Realizzazione di una piattaforma informatica per il miglioramento alla fruizione" al Parco archeologico di Siponto. Programma Operativo Nazionale "Cultura e Sviluppo" FESR 2014-2020. Asse I. Linea di Azione: 6c.1.b. CUP: F33J20001000006

FASE DI PROGETTAZIONE - ESECUZIONE

RUP, progettista e D.E.C.:

architetto Francesco Longobardi, DRMN Puglia

Direzione scientifica:

dott.ssa Anita Rocco, DRMN Puglia

Responsabile ufficio didattica:

dott.ssa Carla Bagnulo, DRMN Puglia

Collaborazione aspetti informatici:

Michele Polisenio, Angelo Valerio, DRMN Puglia

Supporto alla progettazione e alla D.E.C.:

architetto Annalisa Cascione

Collaborazione alla storytelling:

dott.ssa Samanta Mariotti

IISS "Colamonico- Chiarulli" di Acquaviva delle Fonti

Docenti tutor: Prof.ssa Bonerba e Prof.ssa Santamaria

Gli Studenti delle classi 3 TUR A – 4 INF A (A.S. 2022-2023)

Bors Andreia Beatrice, Campanale Marianna, Cassano Elisya Francesca, Cicerone Francesca, Colaianni Doris, Cordasco Nico, D'Alessandro Giovanni Battista, Di Mauro Davide, Lenoci Cristina, Lenoci Mari Josè, Marinelli Maria Iolanda, Maselli Lauretana, Narciso Vincenzo, Pasquino Federica, Quarto Federica, Sgaramella Chiara, Stasi Francesco Rigel Tohia, Accettura Alessandro, Angiuli Giovanni, Barberio Gabriele, Distasi Francesco, Fanelli Gaetano, Huqi Gianluca, Indiveri Luigi, Lella Claudio, Loforese Antonio, Lucarelli David, Mezzanzanica Arcangelo, Ninni Antonio, Posa Carlo, Racano Eustachio, Rosato Ivan, Sette Flavio, Smaldino Giorgio, Sportelli Leonardo, Tedesco Gianvito, Ungari Michele, Ungaro Michele.

Sviluppo applicazioni per il gaming:

MAKERCAMP SRLS