

Mil Museo

e i luoghi della **Cultura**

per

utti

LE STORIE

LA STORIA DI UNA OPERA D'ARTE.
LA STORIA DI UN'EPOCA.
PER BAMBINE E BAMBINI.



Edizioni Musei Vaticani

**LA LINEA
DEL TEMPO
NON E'
DIRITTA**

TIMELINE:
LE CULTURE E LE OPERE
RELATIVE SI GUARDANO

Sandro Botticelli
Nascita di Venere
1482 - 1485



Nigeria
Testa di bronzo di Ife
Popolo yoruba
1300 / 1400

India
Celestial Nymph
Rajasthan
1450

Perù
Figura femminile
arte Incas
1400 / 1500

Nuova Zelanda
Totem tribale
arte Maori
1400

Florence
the italian Renaissance
14th -16th centuries

Line of the comparative period

Africa
the Sahara was
crossed by arab
caravans spreading
the islamic faith

Asia
China under the Ming
dynasty was
the most advanced
nation in the world

America
the Incas built an
empire that included
Peru, Ecuador, Bolivia

Oceania
the Maori colonized
the Pacific islands

**LA
DIDASCALIA
NARRATIVA**

LA SEMANTICA E I
TERMINI SPECIALISTI:
ACCRESCIMENTO O
OSTACOLO?

Alessandro Filipepi detto

Sandro Botticelli

Firenze 1445 / 1510

Vergine Maria e Gesù bambino

Madonna col Bambino e i santi Maria Maddalena, Giovanni Battista, Francesco, Caterina d'Alessandria, Cosma e Damiano

1470 circa

Tempera su tavola

Pale d'altare: opera pittorica o scultorea, di genere religioso posta sull'altare delle chiese

La tavola proveniente dalla chiesa fiorentina di sant'Ambrogio è una delle prime pale d'altare eseguite da Botticelli.

La composizione sobria e solenne trova rispondenza nell'ambiente, un vano architettonico realizzato con pregiati marmi policromi ispirati all'antichità classica.

Tecnica pittorica che consiste nell'impiegare come legante dei colori sostanze quali l'uovo o la colla animale su una tavola lignea preparata.



NON UN MUSEO INTERO MA UNA SOLA OPERA, TRA DIDATTICA E TEATRO



“
Ma allora mi proponi
la solita app,
ne ho a decine!”

“
Cioè?
Non termina qui?”

“
Questa cosa sembra
uno show,
già mi piace di più,
peccato non poterla
fare in tutti
i musei!”

“
Non solo, ti parlo di molte cose
insieme: di un gruppo di persone
che intesserà un enorme
racconto, fatto di storie, curiosità,
suggestioni, illustrazioni e voci.

Ma questa è solo una parte!”

“
Inizia da qui! Prima della visita saprai
molte cose per darti la possibilità di comprendere
un'opera d'arte, e saranno delle persone
a raccontarti tutto questo. Poi viene la parte migliore,
ci incontreremo tutti dal vivo, ci troveremo di fronte
al nostro Giasone e lì il racconto diventerà recita, gioco,
disegno (il tuo!), poesia, racconto vero. Di Giasone
conoscerai tutto, o quasi tutto, e lo farai con
persone vere... vere, vive, come è viva l'arte!”

“
E invece no, l'abbiamo pensata
proprio per essere un format (si dice così)
facilmente esportabile!
La struttura dell'app è invariata, dobbiamo
cercare uno storico/a dell'arte,
un restauratore/trice, un attore/trice,
un illustratore/trice e uno studente/essa,
devono solo essere appassionati,
come noi!”



Marilena Pasquali
storica dell'arte
“ti racconterò perchè,
come e quando un'opera
d'arte nasce e diventa
un patrimonio di tutti”



Marina Vincenti
restauratrice
“ti svelerò i materiali, le
tecniche e i segreti più nascosti
che ancora vivono dentro
un'opera”



Giovanna Vannini
attrice/scrittrice
“sarà una suggestione, un
gesto, un dettaglio a guidarmi
in questo racconto recitato”



Pietro Cordini
illustratore
“disegnerai con me le linee che
guidano la mano degli artisti,
allora come oggi”



Marianna Mochi
studentessa di Filosofia
“insieme cercheremo di capire
il mondo che cambia sempre,
e sempre resta il solito”

QUADRO SINOTTICO



LEGGIBILITA'
DIDATTICA INTERNA,
con didascalizzazione
delle opere e degli ambienti con
particolare attenzione per gli
ipovedenti, i bambini e i pubblici di

STORICITA'
LETTURA SEMANTICA
dei termini del cristianesimo che
rischiano di essere dimenticati:
trasfigurazione o trascendenza?

FOCALITA'
ATTENZIONE DIDATTICA,
sulle opere più significative delle
collezioni per avere un focus su
"un'opera da non perdere".

FACILITA'
AUDIOGUIDE-CARD,
un sistema multilingua di
semplice utilizzo con i contenuti
della visita dentro il proprio
cellulare.



RAGGIUNGIBILITA'
SEGNALETICA ESTERNA,
una chiara e distinguibile
diffusa sul territorio.



GLOBALITA'
SITO WEB,
semplice e funzionale
con materiale scaricabile
ma soprattutto multilingua.

RISCOPRIRE LA MIRABILE ARTE NEI MUSEI DIOCESANI

Per presentare questo progetto, qui in forma sintetica, di scoperta, rivitalizzazione e rinnovate soluzioni didattiche per quei musei definiti "vicariali" vengono in mente le parole di Antonio Paolucci "In questo momento storico che vede affermarsi il turismo di prossimità, il viaggio lento, riflessivo alla scoperta o alla riscoperta delle piccole patrie e il contestuale sempre più avvertito emergere delle identità locali, il percorso e soprattutto la sosta nei musei minori di Toscana, appaiono quanto mai attuali ed anzi necessari." Non ci occorre altro per capire il valore di questa operazione di visibilità!

FRUIBILITA'
GUIDE CULTURALI,
staff professionale che conduce,
su richiesta, il turista in questi
musei cosiddetti minori.

COMUNITA'
ACCORDI E PERCORSI,
con i Comuni che ospitano
i territori con lo scopo di
diffondere e incentivare un
turismo territoriale sempre più
ricercato.

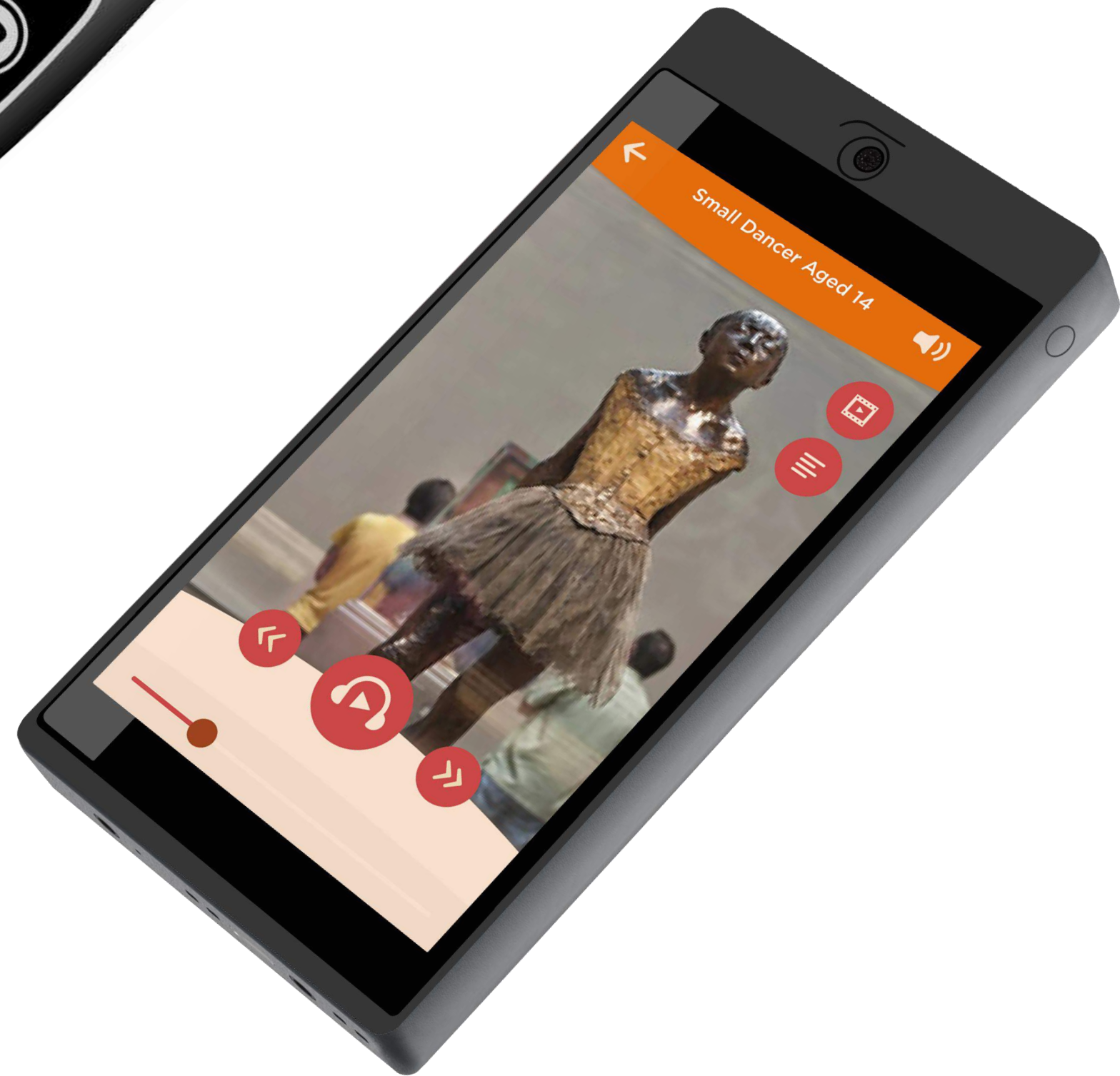
COMUNICABILITA'
CREAZIONE DI UNA GUIDA,
o meglio di un personaggio
che accompagni grandi e
piccini in maniera divertita
alla scoperta dell'arte:
Cavalcaselle?





AUDIOGUIDECARD

la scelta facile 



AUDIOGUIDECARD

AUDIOGUIDECARD è la nuova concezione dell'audio|videoguida.
AUDIOGUIDECARD è sul tuo cellulare: semplice, diretta ed efficace.
AUDIOGUIDECARD risponde all'emergenza sanitaria da parte dei musei.
AUDIOGUIDECARD si attiva con un QR-code inserendo un codice personale.
AUDIOGUIDECARD è adatta ai parchi archeologici e ai percorsi cittadini.
AUDIOGUIDECARD non riconosce percentuali agli stores di Google e Apple.
AUDIOGUIDECARD memorizza l'audio anche in mancanza di segnale wifi.
AUDIOGUIDECARD è attiva sia online che offline.
AUDIOGUIDECARD si attiva con GPS.
AUDIOGUIDECARD non è una APP.



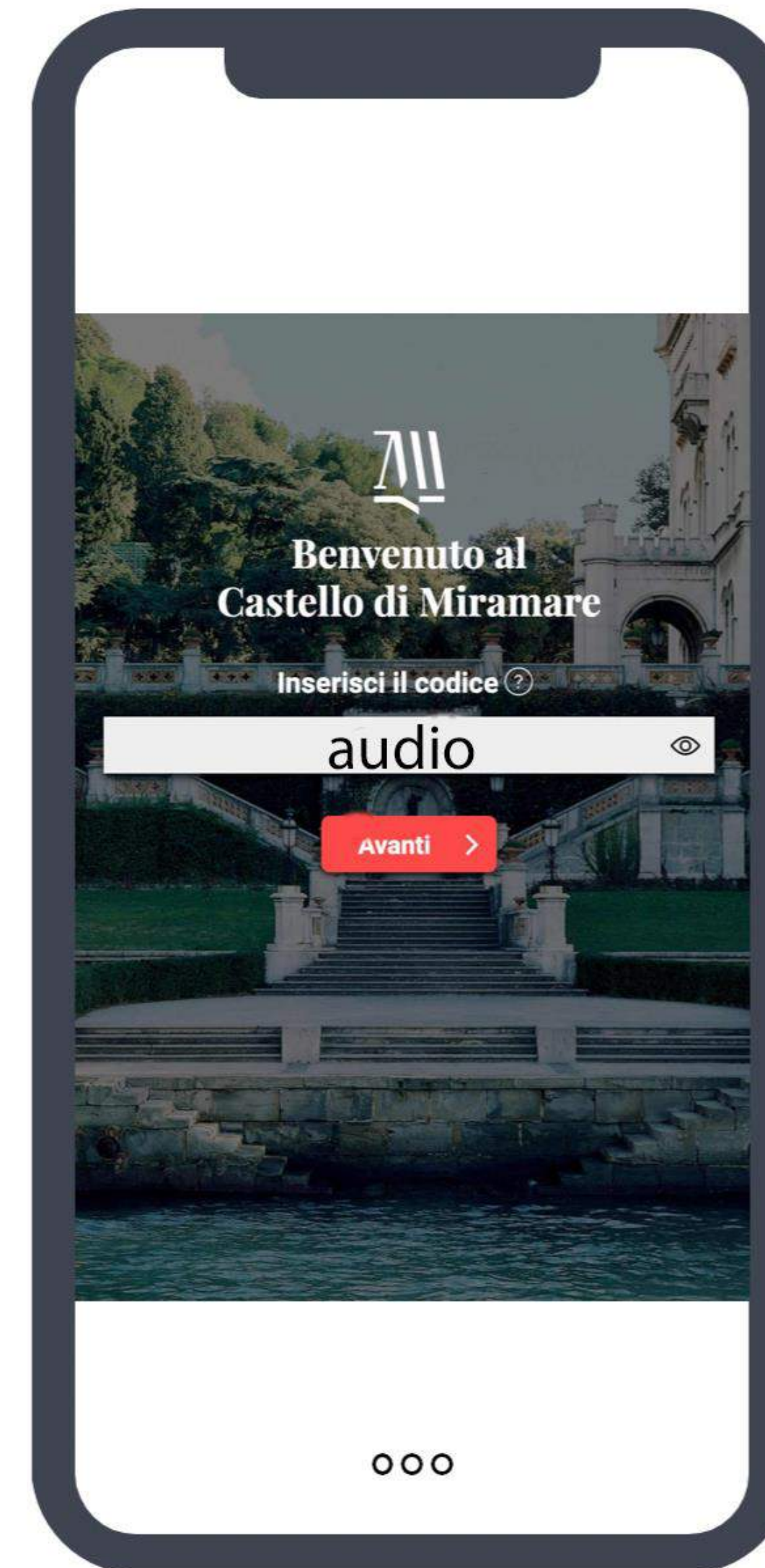
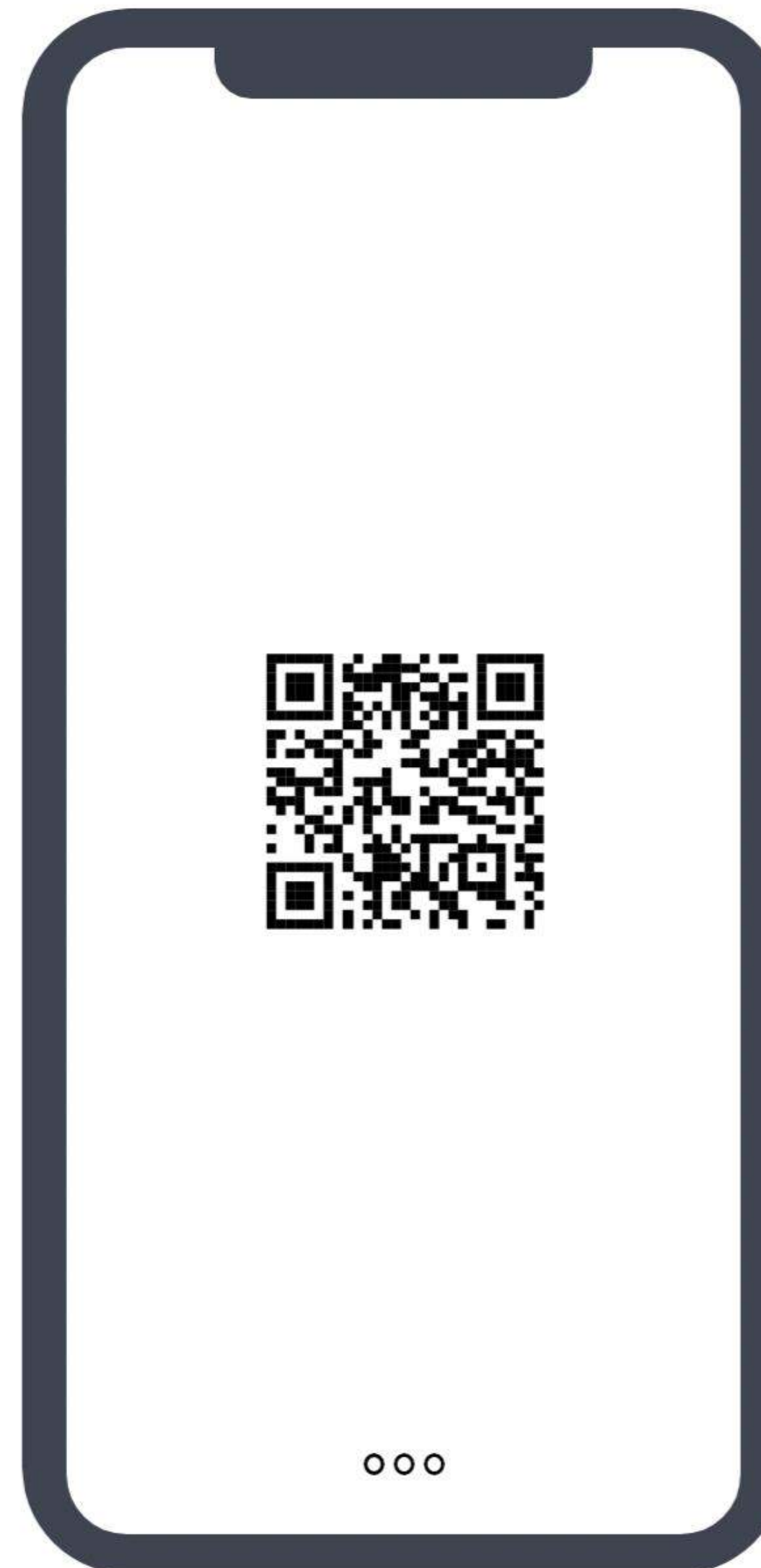
La CARD museale:

- 1) Può essere inclusa nel costo del biglietto.
- 2) Può essere venduta a parte.
- 3) Può essere venduta ovunque.
- 4) Può essere un gadget o un omaggio.



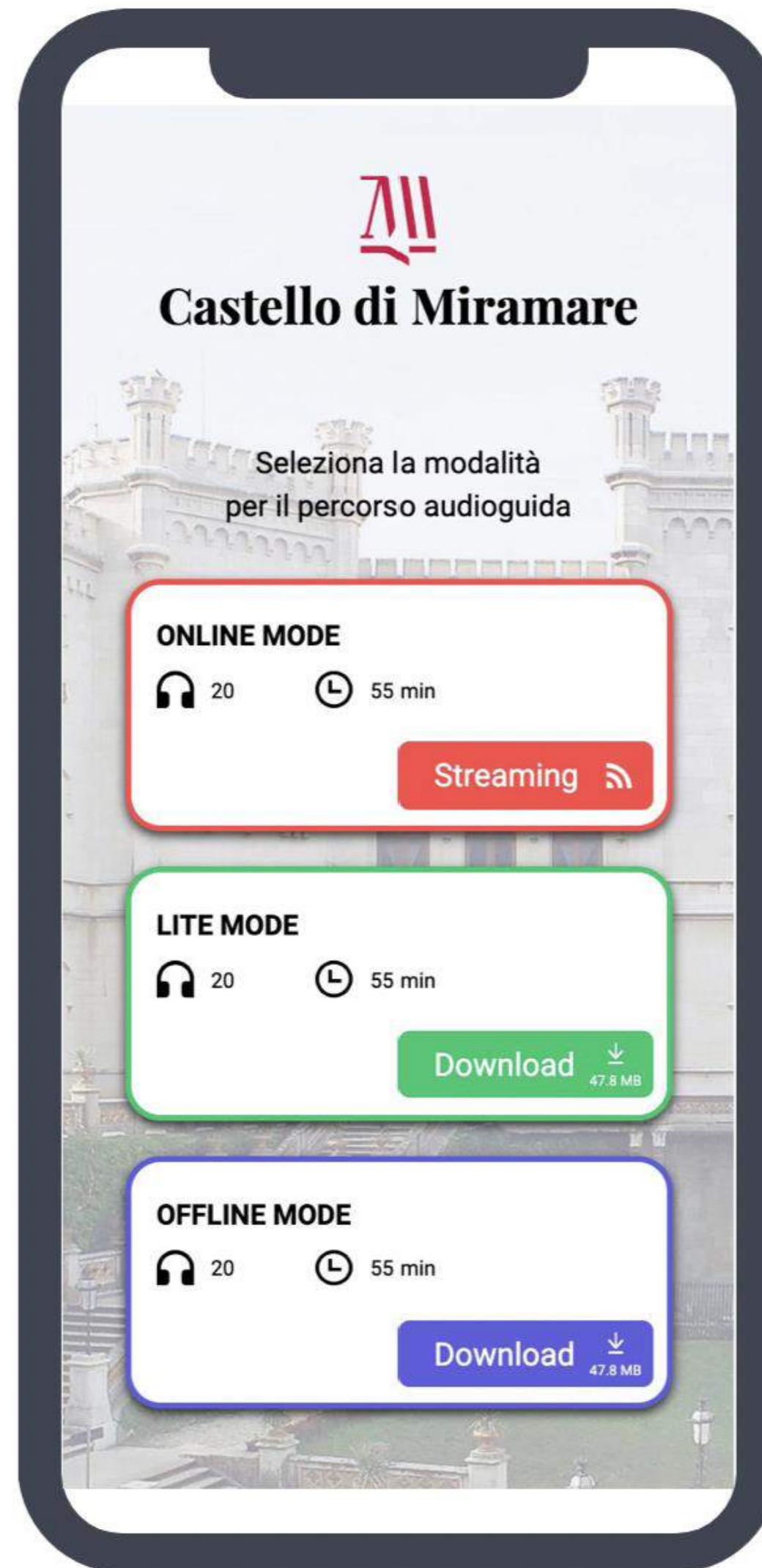
Una volta in possesso della CARD:

- 1) Scansione del QR-code
- 2) Inserimento del numero personale
- 3) Attivazione



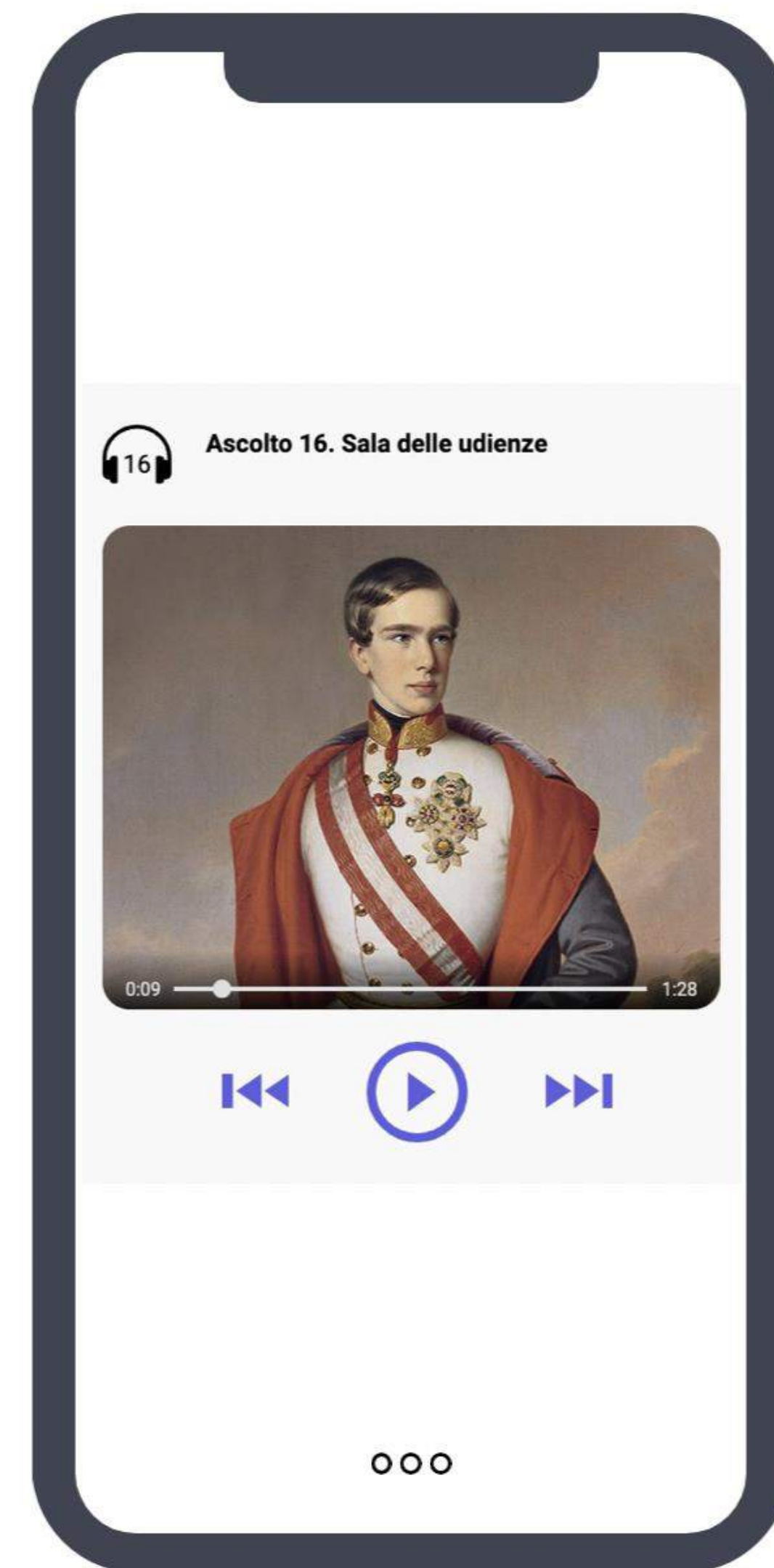
Link di accesso:

- 1) Scelta della lingua.
- 2) Brani in streaming.
- 3) Modalità online e offline.
- 4) Ideale per musei territoriali.
- 5) Identificazione delle opere.



Identificazione dell'opera:

- 1) Numero identificativo.
- 2) Tracce audio in memoria temporanea del cellulare.
- 3) Possibilità di inserimento di:
 - a) video,
 - b) immagini,
 - c) PDF,
 - d) mappe, ecc.



Il Cammino del sale

Nel Cammino n. 2 (la strada "Volterrana") si è fatto cenno al fatto che la parte prossima alla città di Volterra di questo itinerario transitasse lungo una direttrice usata anche dalle carovane del sale.

Questo prodotto infatti, estratto dalle moje poste presso Volterra fin dal Medioevo, durante il lungo arco cronologico che va dalla fine del Quattrocento alla metà dell'Ottocento veniva esportato soprattutto a Firenze, a Pisa e nei rispettivi contadi. Il sale era infatti indispensabile per la conservazione dei cibi oltre che per tante altre necessità e costituiva quindi una preziosa merce di scambio, soprattutto per i grossi agglomerati urbani come le città che ne abbisognavano quotidianamente in grosse quantità.

Per questo motivo si strutturò nel corso dei secoli una vera e propria viabilità che dai luoghi di estrazione permetteva il trasporto del sale da Volterra a Empoli. Da qui, via Arno, giungeva a Firenze e Pisa. A Empoli facevano capo inoltre tutte le comunità della Valdelsa e Valdipesa per rifornirsi di sale.

Il percorso del Cammino
Da Volterra il percorso saliva sul crinale fra Valdera e Valdelsa, scendeva poi a Gambassi e Castelfiorentino per risalire a Monterappoli e giungere così ad Empoli.

AUDIOGUIDECARD

E'

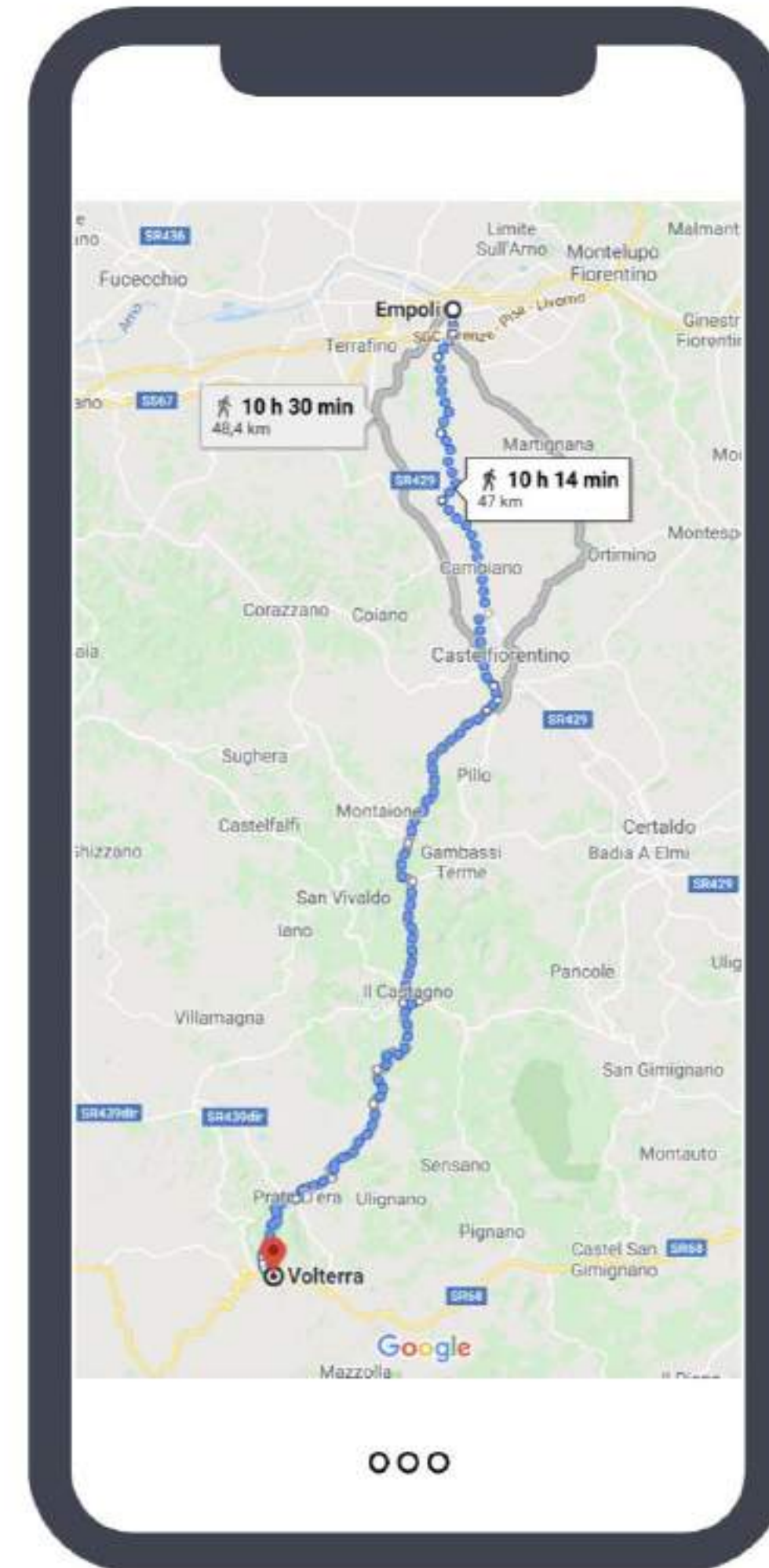
Adatta ai percorsi outdoor:

- parchi archeologici.
- cammini storici.
- percorsi cittadini.

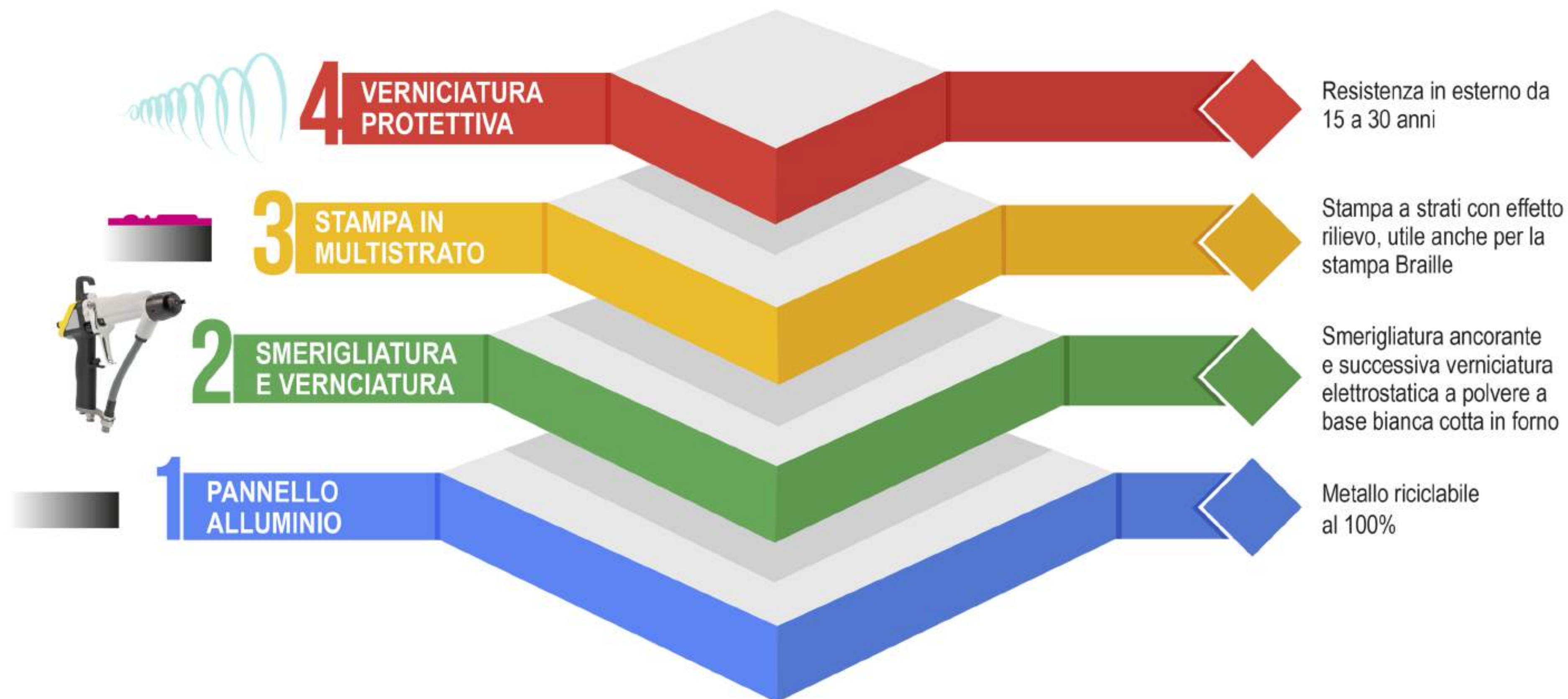


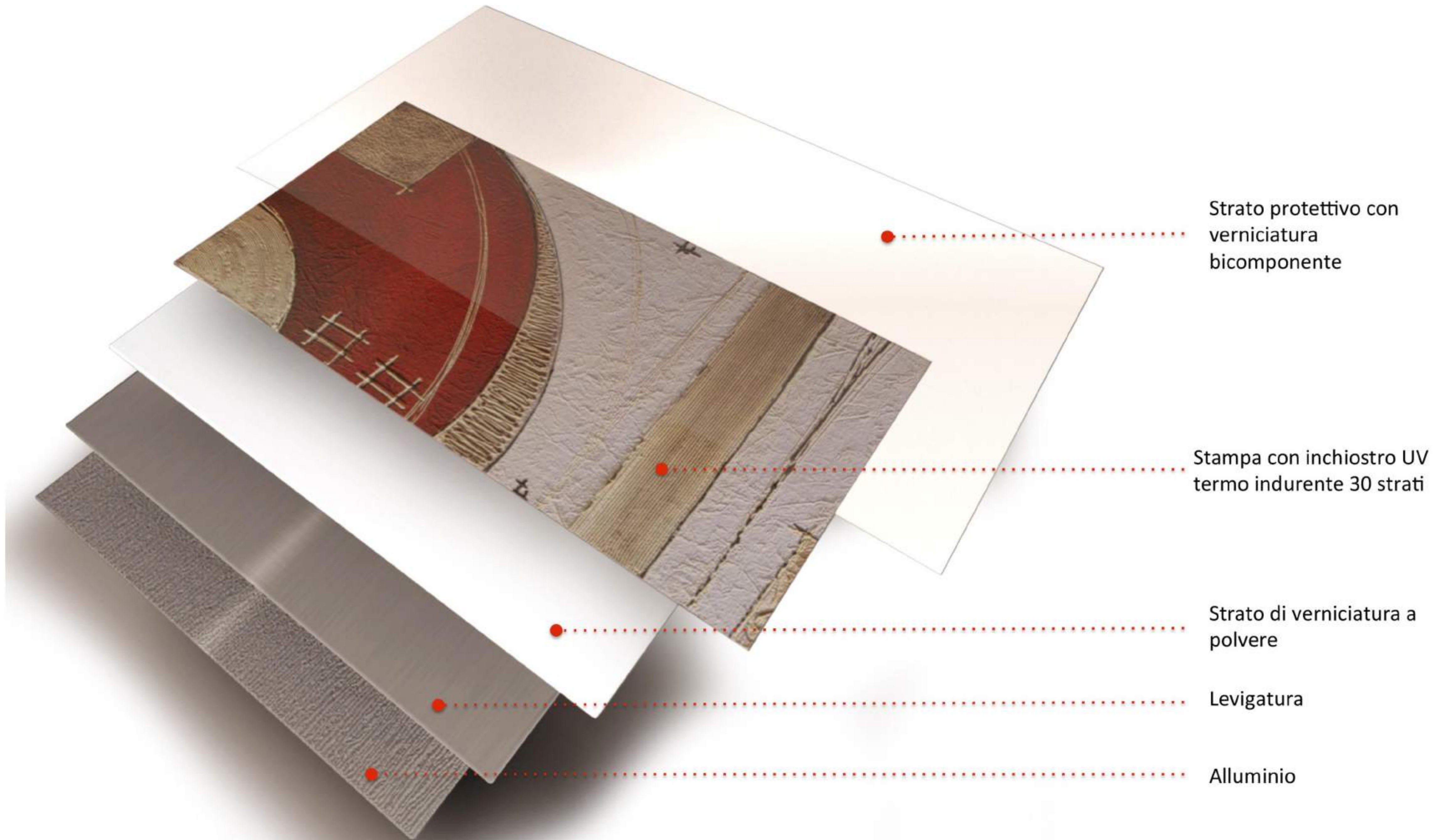
Il sale come offerta votiva agli dei

AUDIOGUIDECARD
la scelta facile



LA SEGNALETICA, ESTETICA E SOSTENIBILITA'





Strato protettivo con verniciatura bicomponente

Stampa con inchiostro UV termo indurente 30 strati

Strato di verniciatura a polvere

Levigatura

Alluminio



● Tipologie di segnaletica, unite alla didattica, che supportano il visitatore alla conoscenza del territorio, i materiali scelti oltre all'alluminio trattato come da brevetto sono il legno di castagno con relativa ferramenta.





LA CAPACITA' DIDATTICA DELL'ILLUSTRAZIONE









Ughahorresne

Un egiziano alla corte di Persia!



Ughahorresne, di anni 70, nella magnifica terra d'Egitto, alla corte del potente faraone Amasi, viveva...

Così Cambise, aiutato dai leviti, mosse guerra all'Egitto.

I Persiani vissero la guerra. Nel frattempo, morì Amasi, gli succedette Psammertico III.

«ARDENTISSIMO!»

«QUESTO È UN SACRIFICIO PER APSI!»

«CHE MEGALANIA!»

«L'Egitto divenne quindi una semplice provincia e Ughahorresne suggerì a Cambise di adottare culti e tradizioni egizie.»

«QUESTI PERSIANI MENTIREBBERO UNA LEZIONE! È PARE ANCHE SI LAVINO POCO.»

«Tanto i greci, invidiosi, criticano...»

Fu subito avviato alla carriera militare, diventando "capo della rotta del re".

Era contento. Ma un giorno il faraone Amasi disse:

«HO SAPUTO CHE CONOSCI LE ARTI MAGICHE E MAGICHE. DEVI PARTIRE SUBITO ANDARSI DA CIRO, RE DEI PERSIANI!»

«VERAMENTE... OBEDISCO.»

Dodì egli dovette salutare la sua famiglia.

«DEVO LASCIARVI... PER TUTTI I PASSAGGI? COME FARE? SENZA DI VOI?»

«... il suo naufrago, partire alla volta della Persia.»

«VALO, MA GIURO SULLA DEA NEFTI CHE TROVERO' IL MODO DI VENDERVI!»

«E Cambise così fece. Mi Amasi.»

«COL CAVALLO CHE DADO UNA DELLE MIE FIGLIE A QUESTO GIPOCCO SI PENSAVA LA FIGLIA DI UN ALTRO!»

Ritornò in Persia, Ughahorresne si impegnò con tutto sé stesso per cercare di guarire Ciro.

«MAI... QUESTO CRO È DAVVERO COSA VEDIAMO COSA POSSO FARE.»

«Ma Dio non è gli succedette Cambise.»

«E fu allora che egli mise in atto il suo piano.»

«SÌ, PERCHÉ NON CHIEDI IN MOGLIE LA FIGLIA DEL FARAONE AMASI?»

«COSTEI NON È FIGLIA DI AMASI. ED È PIÙ BRUTTA!»

«Cambise però accettò l'inganno.»

Dunque restò Ughahorresne "RICHIAMA".

«ORA CHE SONO MEDICO E GRAN MINISTRO DEL REGNO, CHE MI FERMARÒ PIÙ?»

«Tornò a Sile, sua città natale, e convinse Cambise a ristabilire il culto della dea Nefti.»

Dopo qualche tempo Cambise morì, e al trono salì Dario.

Egli inviò Ughahorresne a Susa, in qualità di ambasciatore.

«DI NUOVO IN VIAGGIO. SPERO SIA LA VOLTA BUONA CHE MI PERDANO.»

«COME NON DETTO, E AVEVO APPENA FINITO LAVORO.»

«... salvo farti tornare di lì a poco, in Egitto, alla volta dell'antologia, l'incavo di...??!»

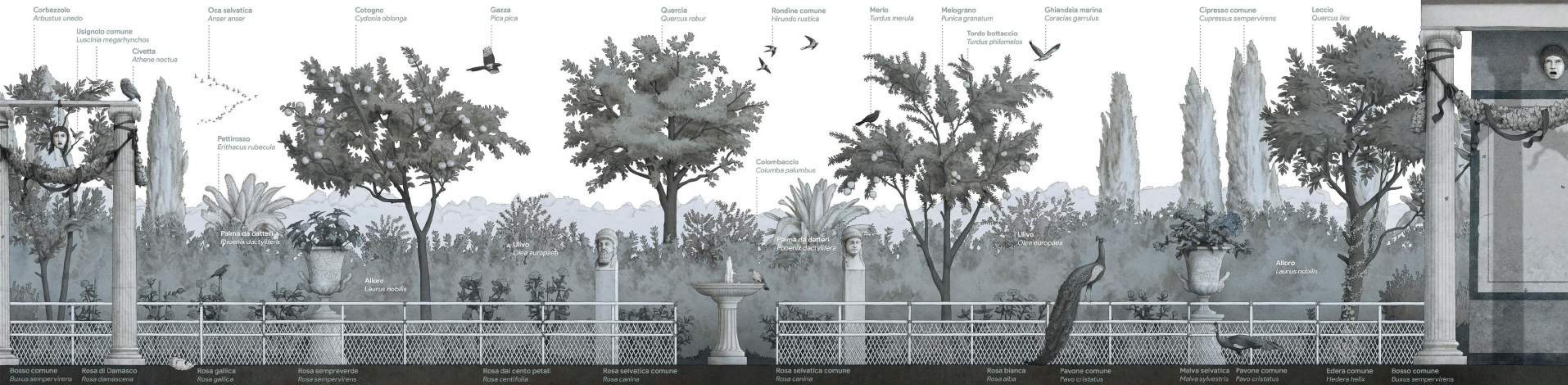
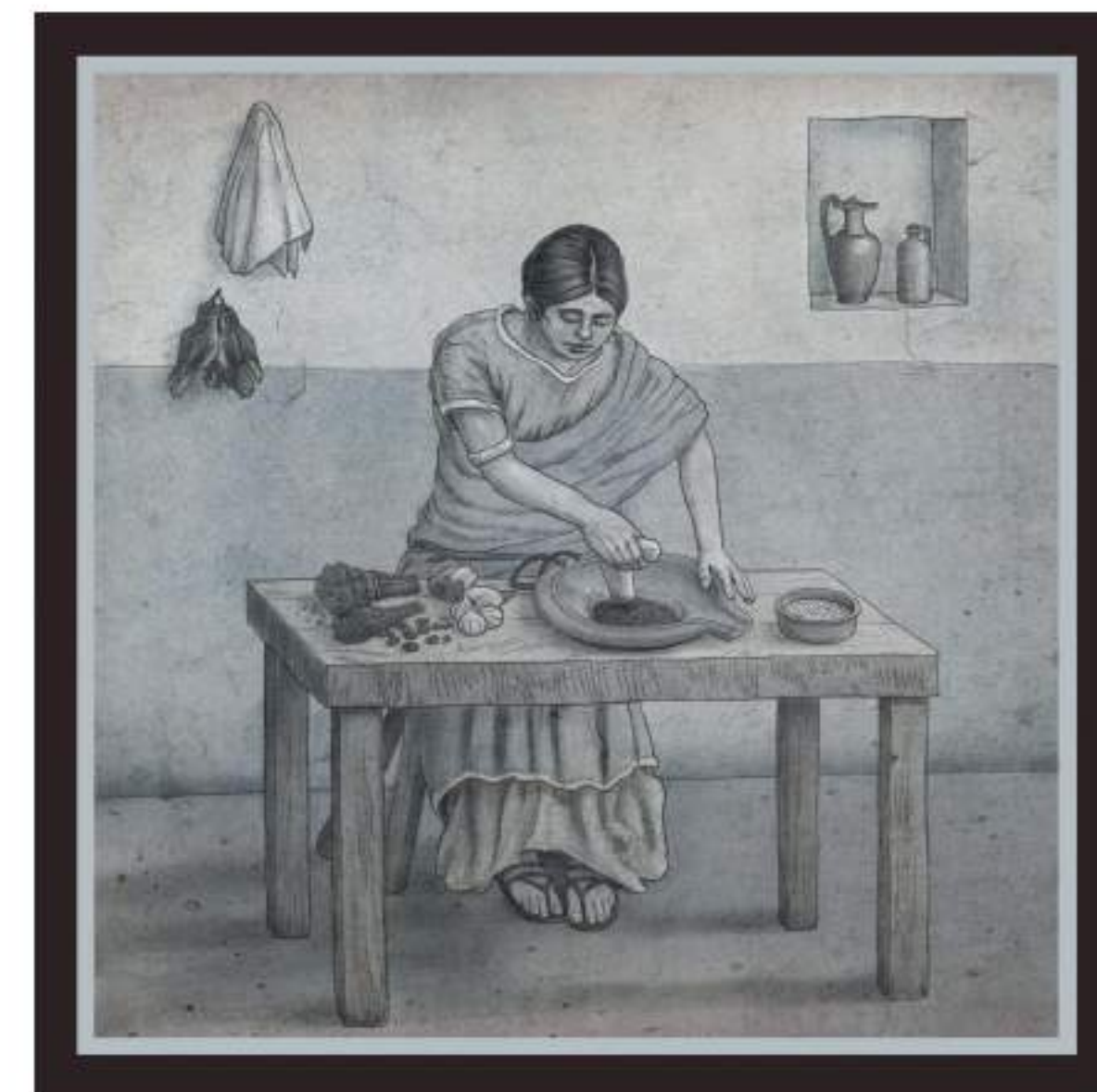
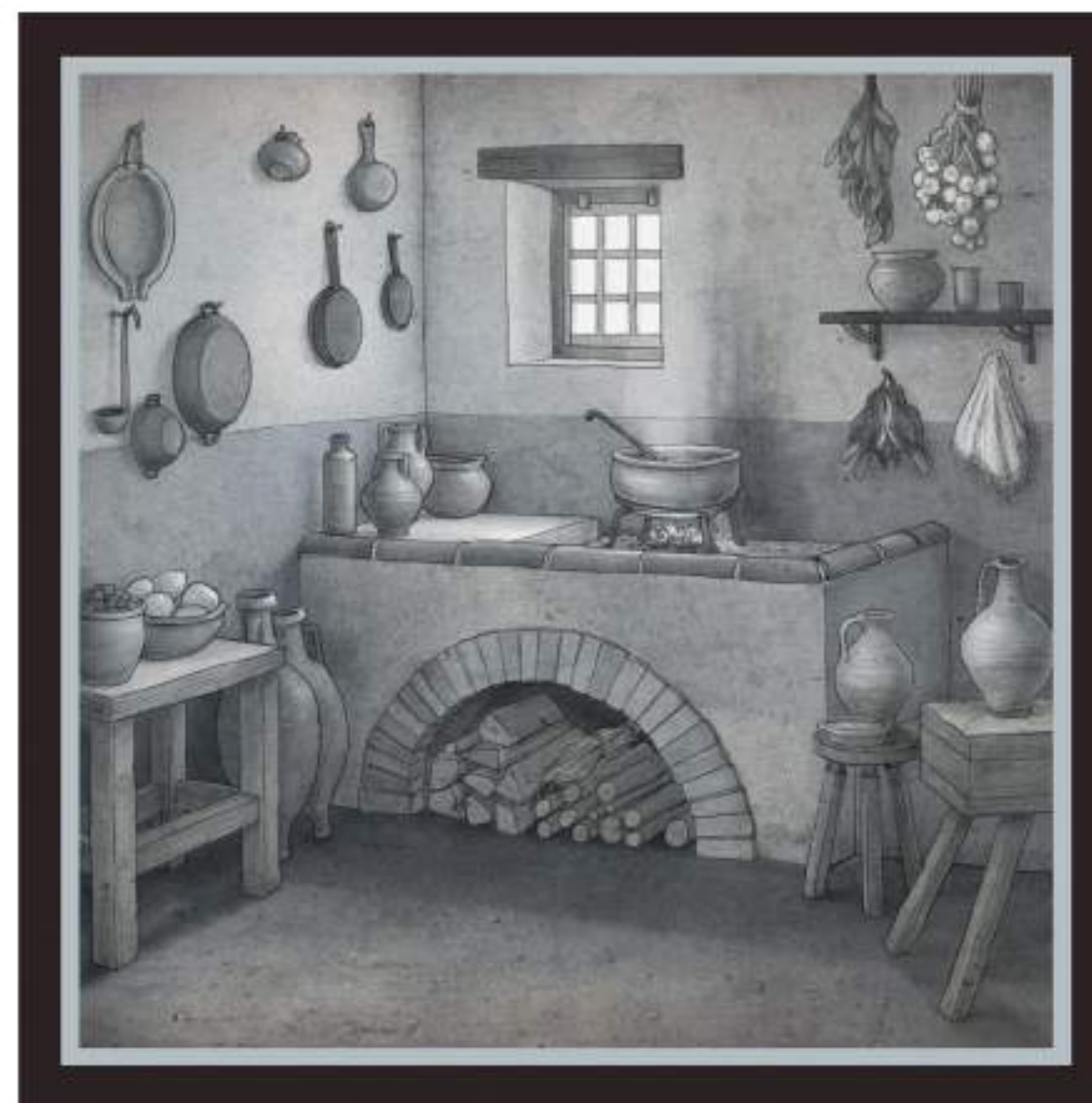
Ripristinò la "Casa della vita", nel tempio di (Nefti?).

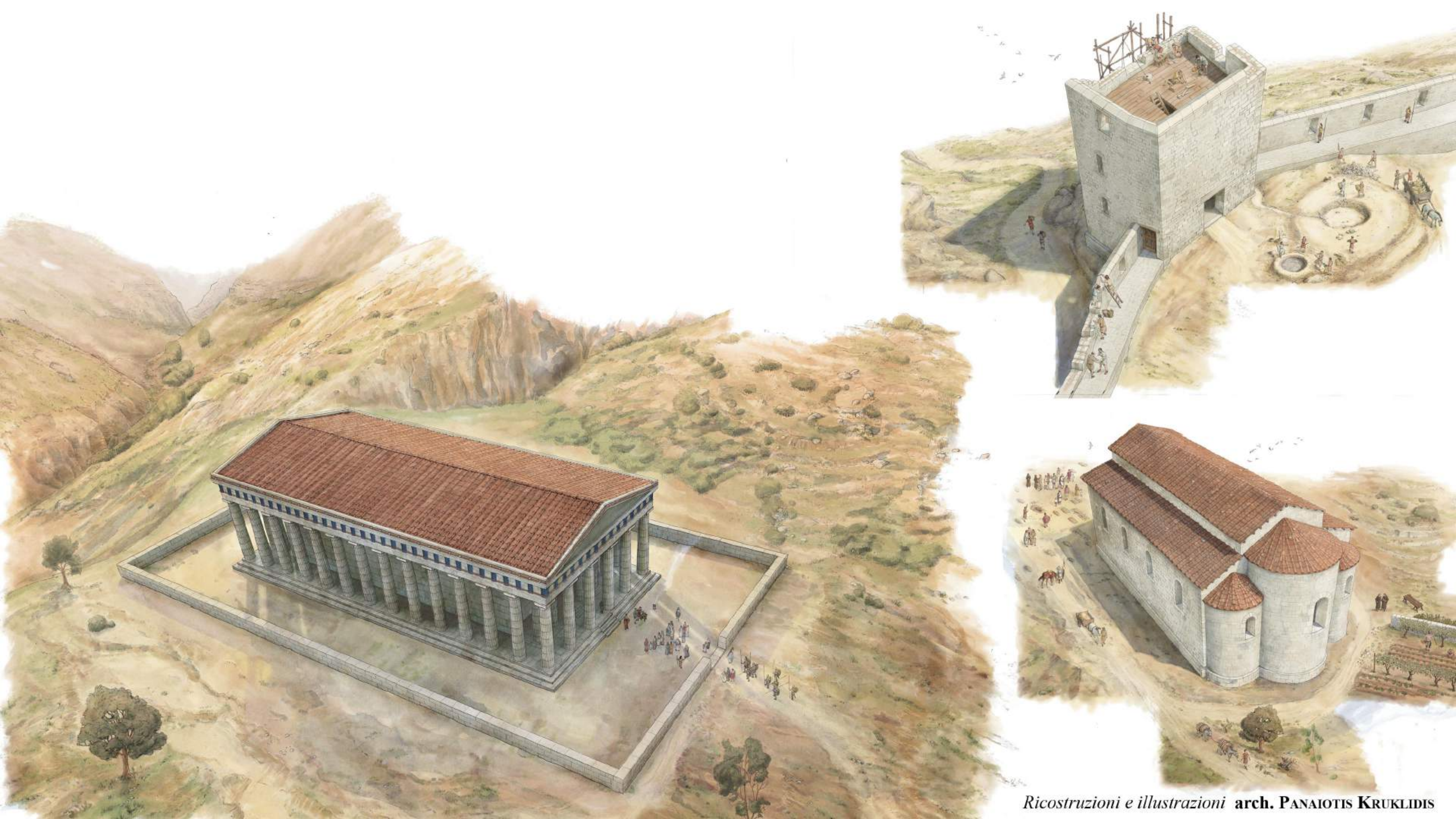
«... ed affiancò sempre Dario nelle sue imprese, tanto che questi, come segno di amicizia, gli donò due lancette d'oro.»

Ad Amasi, Ughahorresne fece costruire una sepoltura adatta ad un funzionario del suo rango.

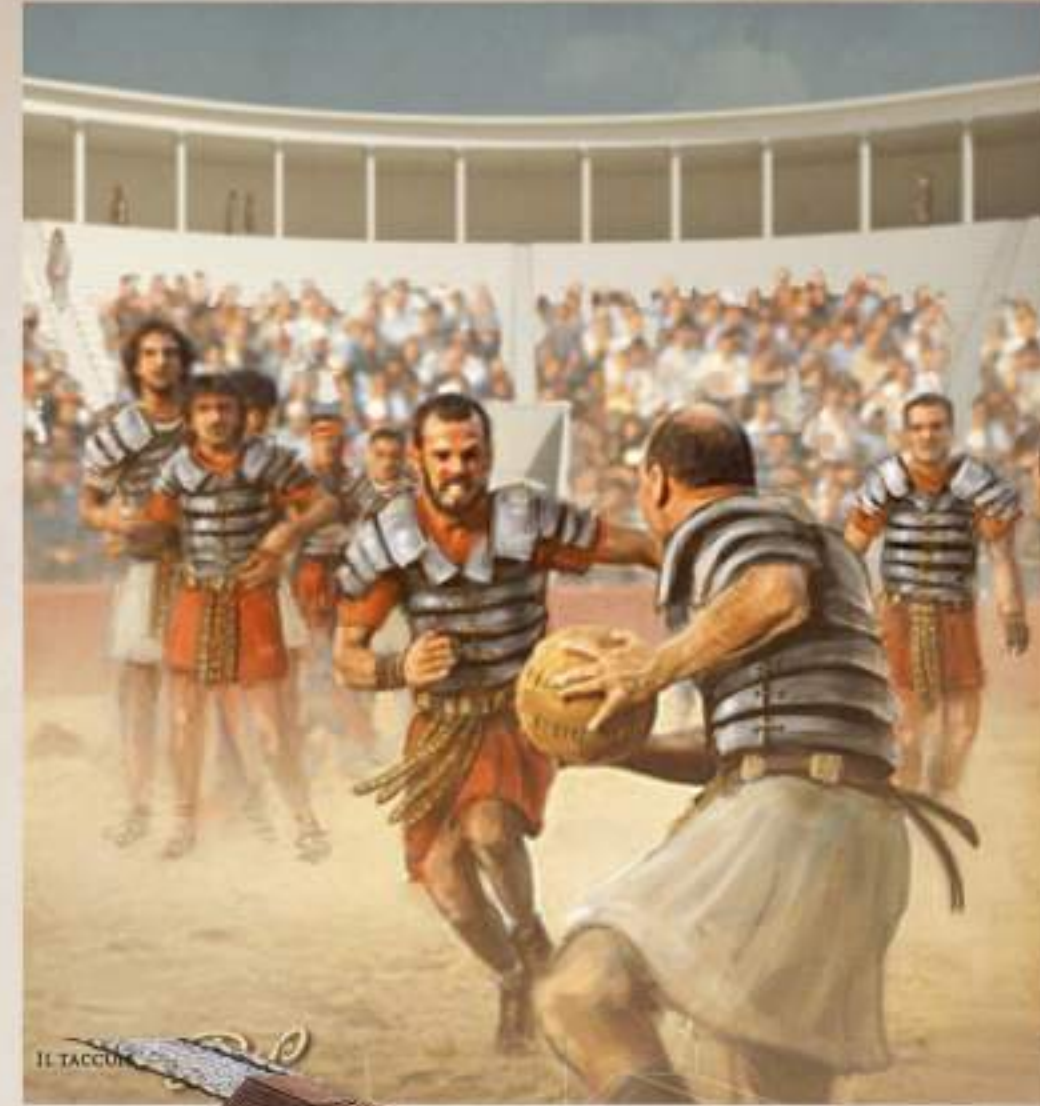
«FINE»







Iperrealismo in Archeologia - progetti vari



ARCH PANAIOTIS KRUKLIDIS

Ricostruzioni e illustrazioni arch. PANAIOTIS KRUKLIDIS



Греческо Византия IV в. д.с

Греческо Византия "романизация" IV в. д.с



ARCH PANAIOTIS KRUKLIDIS



Ricostruzioni e illustrazioni arch. PANAIOTIS KRUKLIDIS

Cammini Regionali



Un giorno Alice arrivò ad un bivio sulla strada e vide lo Stregatto sull'albero.

- "Che strada devo prendere?" chiese. La risposta fu una domanda:

- "Dove vuoi andare?"

- "Non lo so", rispose Alice.

- "Allora", disse lo Stregatto, "non ha importanza".

Alice nel Paese delle Meraviglie
Lewis Carroll



Il Cammino della Transumanza

mondo pastorale e mondo contadino a

Il percorso del Cammino

Il percorso di questo Cammino pastorale ricalca quello che era uno dei tragitti compiuti dagli armenti provenienti dall'Appennino pistoiese (zona di Cutigliano e monte Orsigna), diretti verso i pascoli presenti nell'entroterra di Piombino, nel golfo di Follonica (fra Campiglia, Massa Marittima e Scarlino) e anche nella parte nord di quello di Grosseto (sotto la collina di Vetulonia). Giunti a Pistoia attraverso le valli del Reno (prima) e dell'Ombrone (poi), gli armenti seguivano il tracciato dell'attuale Statale 67 fino a Poggio a Caiano dove, iniziando a salire le pendici del Montalbano, raggiungevano Carmignano per poi ridiscendere nell'Arno traversandolo in due punti: presso la Nave di Camaioni oppure fra Capraia e Montelupo. Sforando le ultime colline tra Valdipesa e Valdelsa (via Maremmana e podere la Pecora presso Villanova), nel territorio di Empoli, salivano dal Pozzale a Monterappoli per ridiscendere in Valdelsa (Fontanella) e giungere, attraverso la viabilità in riva sinistra del fiume, a Dogana e Castelfiorentino. La salita a Gambassi preannunciava il superamento del crinale con la Valdera presso il Cornocchio dove il Cammino si divideva in due itinerari.

Il primo prendeva la direzione di Casole d'Elsa e transitando nel centro delle Colline Metallifere, superava Mensano, Radicondoli e Travale per poi, presso il massiccio delle Cornate, dividersi ulteriormente in altri due percorsi: uno passante per Gerfalco, Pian dei Mucini (la pianura sotto Massa Marittima) e Valpiana giungeva ai pascoli posti nella piana alle spalle di Follonica; l'altro continuava sulla strada per Montieri, scendeva nella valle del Merse, risaliva le ultime blande alture delle Colline Metallifere e giungeva dividendosi ulteriormente nella piana di Follonica e in quella posta sotto Vetulonia.

Il secondo utilizzava invece la valle del Cecina e quella di un suo affluente per risalire agli antichissimi bagni termali di San Michele alle Formiche, valicare le alture di Aia dei Diavoli e immettersi nel bacino del Comia sfruttando la valle del tributario Rio Secco per arrivare ai pascoli posti fra Suvereto, Campiglia e Riotorto.

Amministrazioni interessate

Itinerario comune: Cutigliano, San Marcello Pistoiese, Pistoia, Quarrata, Poggio a Caiano, Carmignano, Limite, Montelupo Fiorentino, Empoli, Castelfiorentino, Gambassi Terme

1° itinerario: Volterra, Pomarance, Castelnuovo Val di Cecina, Monterotondo Marittimo, Suvereto, Piombino

2° itinerario: San Gimignano, Volterra, Casole d'Elsa, Radicondoli, Montieri, Massa Marittima, Follonica; Roccastrada, Gavorrano, Castiglion della Pescaia, Grosseto

Cartolina Friuli Venezia Giulia



IO SONO FRIULI VENEZIA GIULIA

**DUE NUOVE ROTTE
PER SCOPRIRE IL
FRIULI VENEZIA GIULIA**

**TWO NEW ROUTES
TO DISCOVER
FRIULI VENEZIA GIULIA**



IO SONO
FRIULI
VENEZIA
GIULIA
www.turismoavg.it



ROTTA LETTERARIA
LITERARY ROUTE



ROTTA MUSICALE
MUSICAL ROUTE

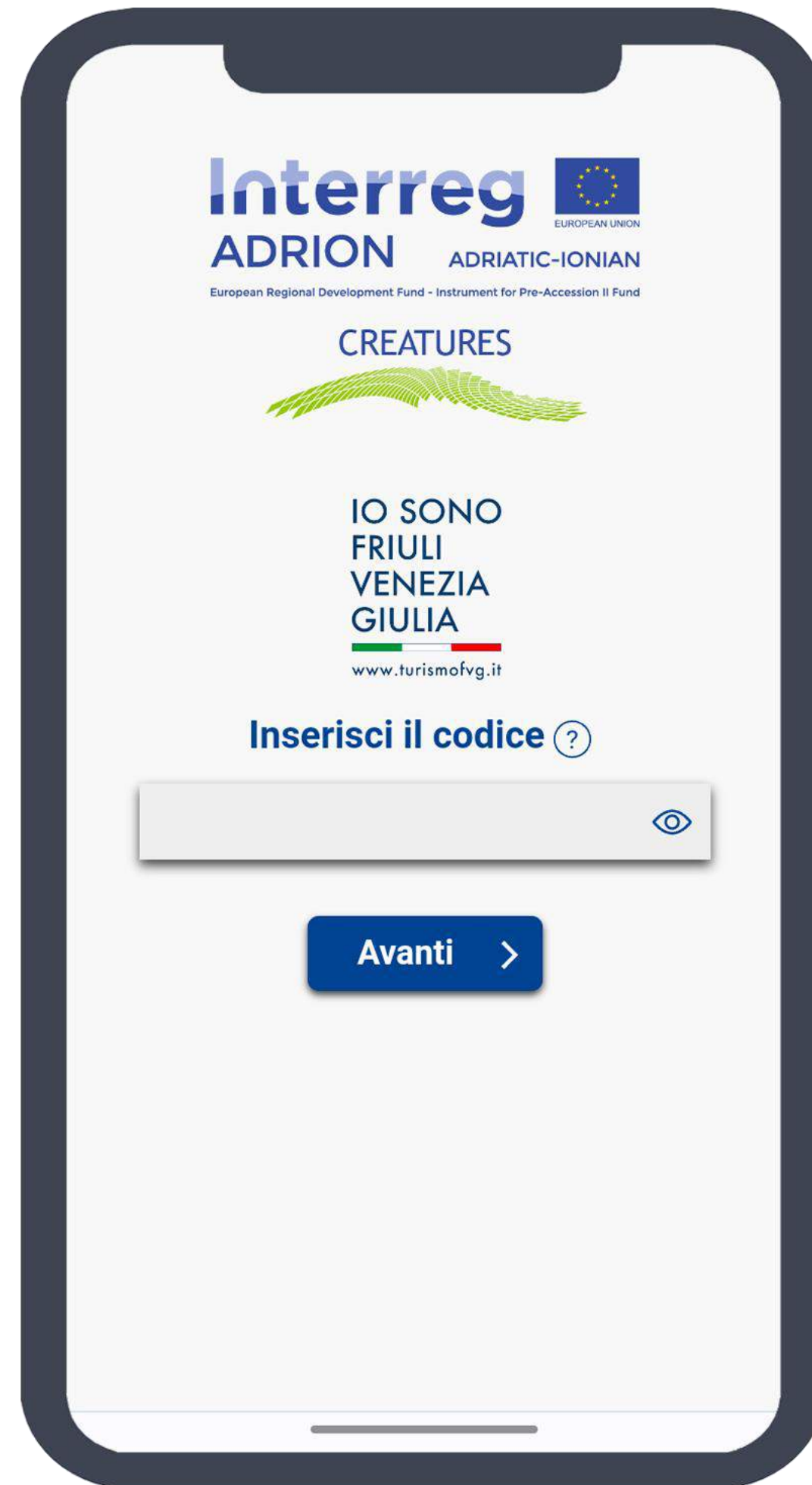
ph. A. Michelazzi

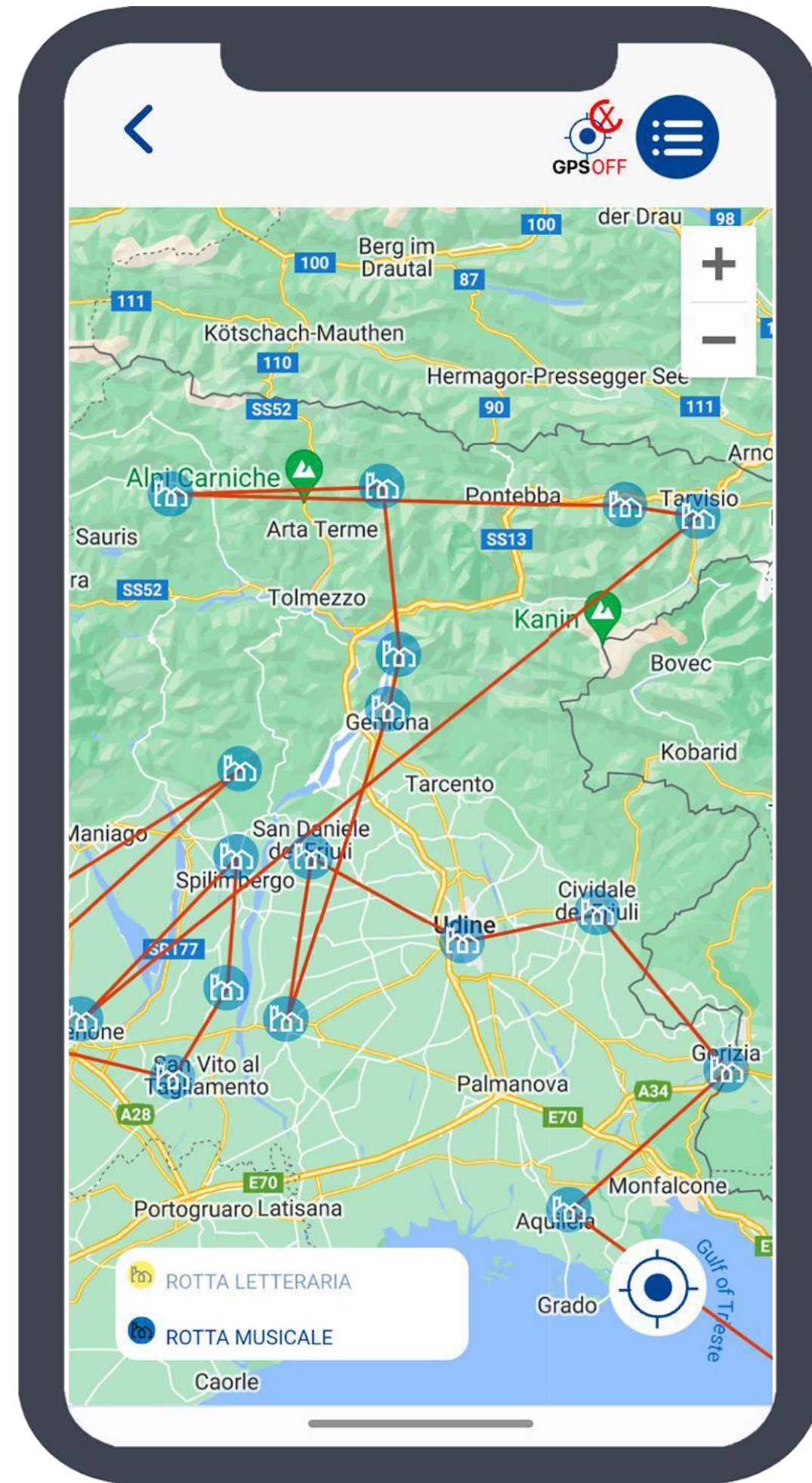
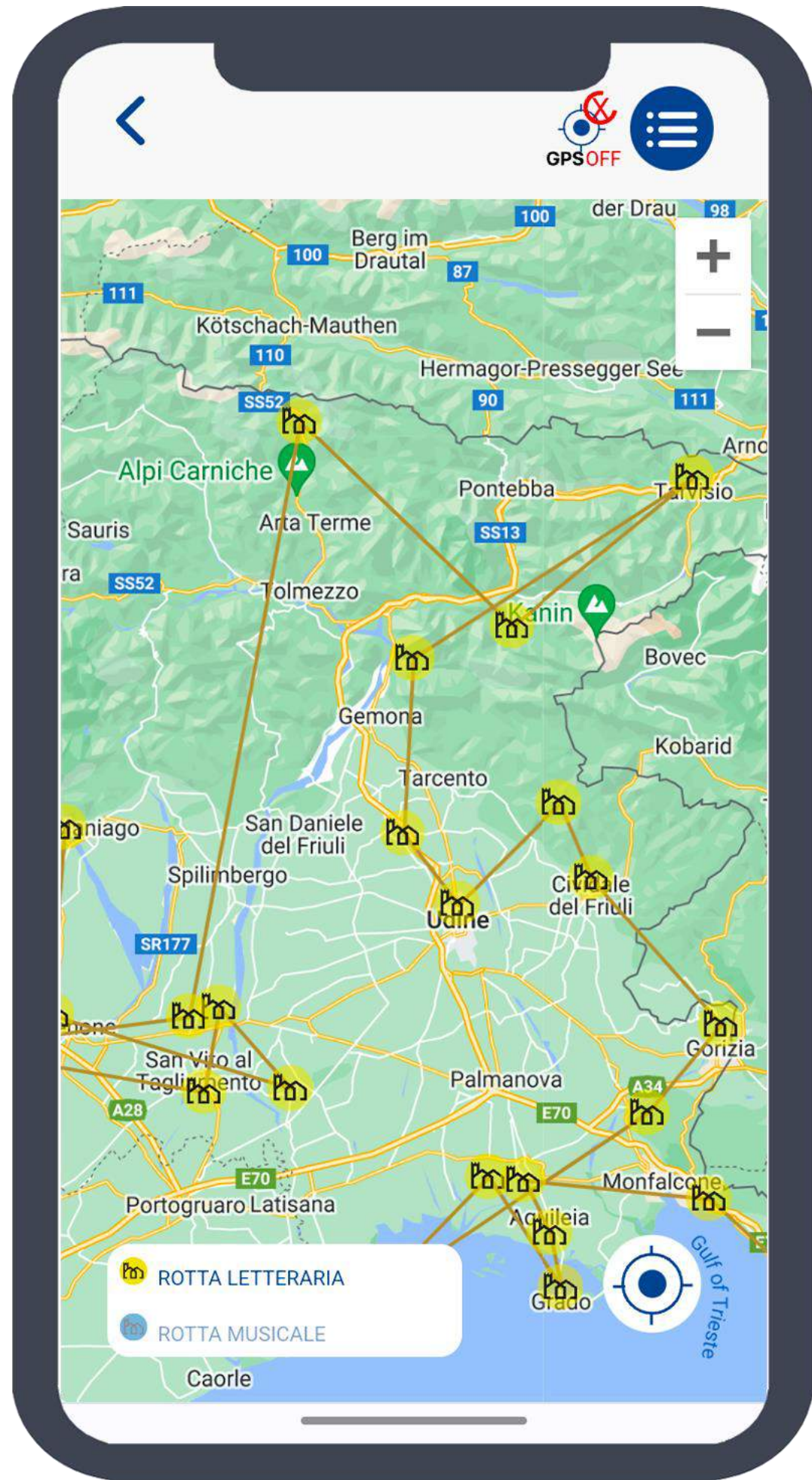
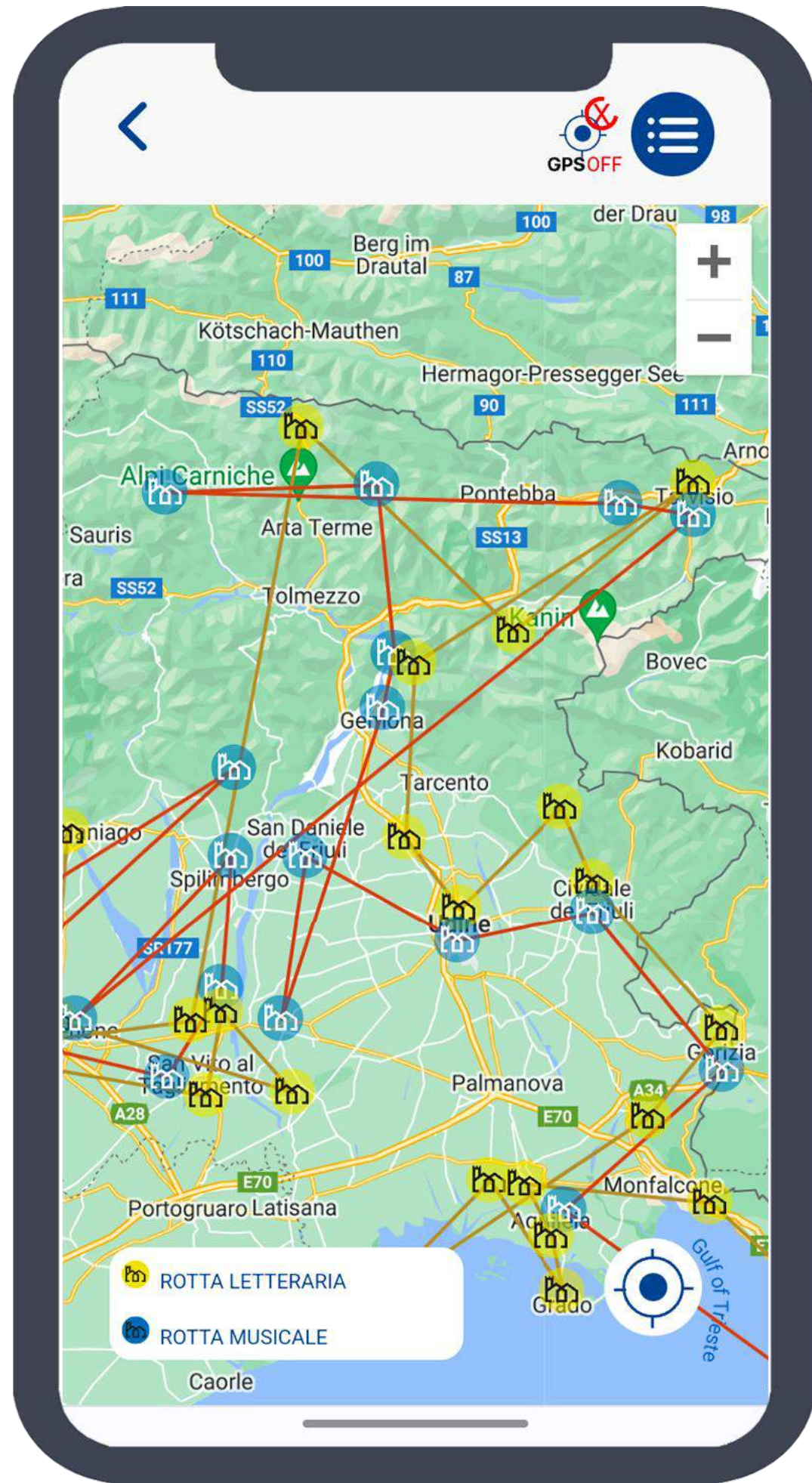


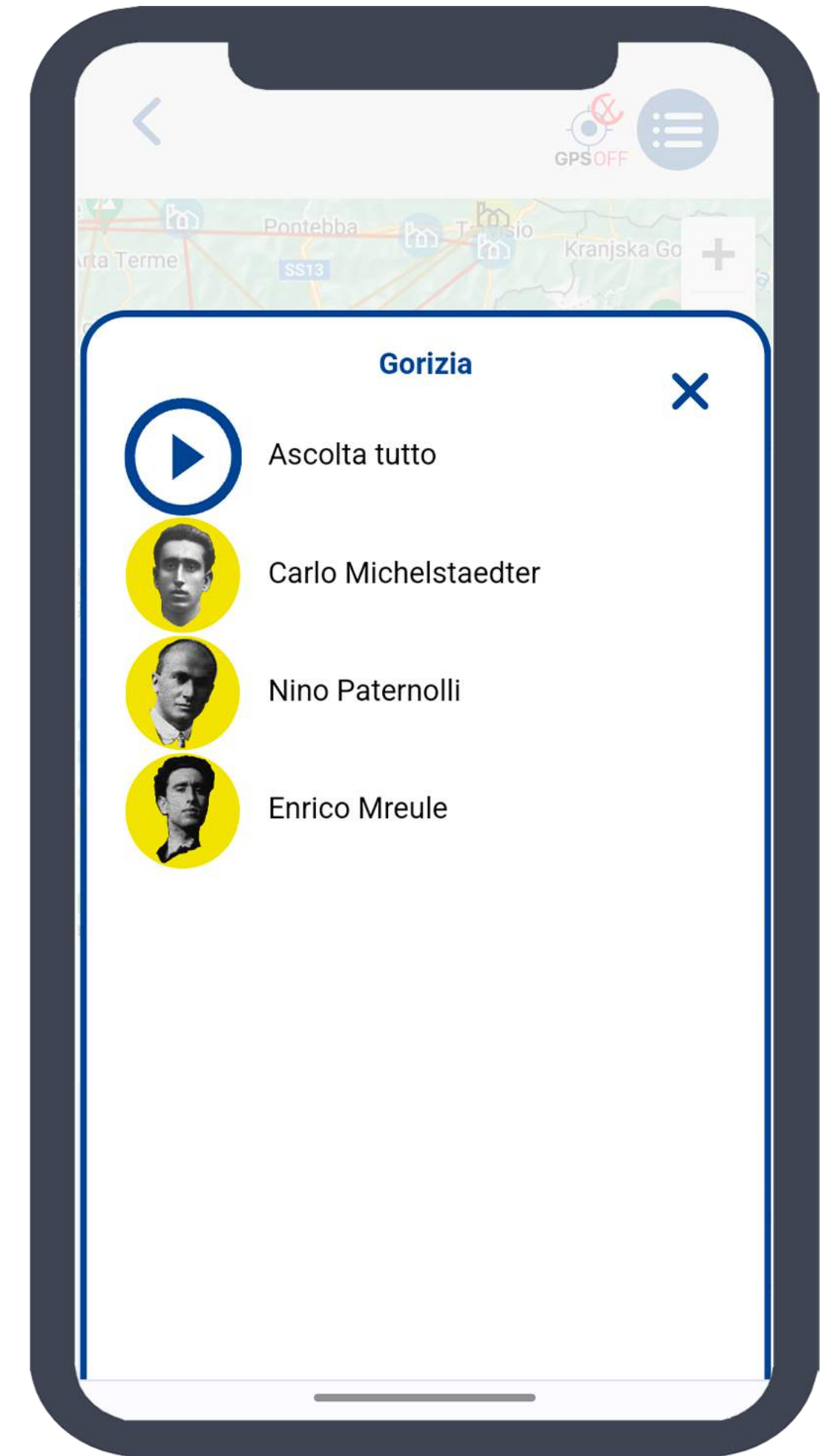
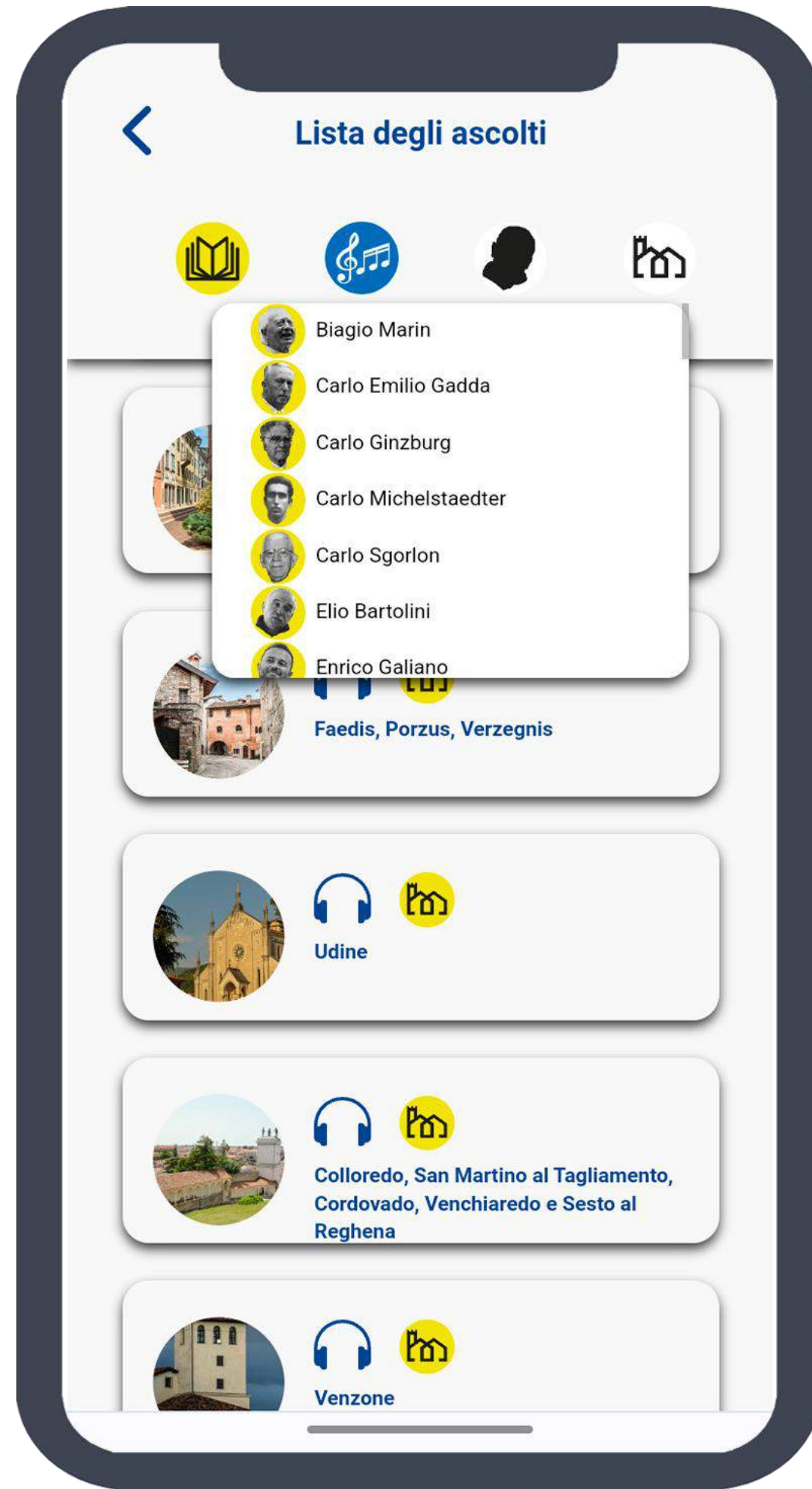
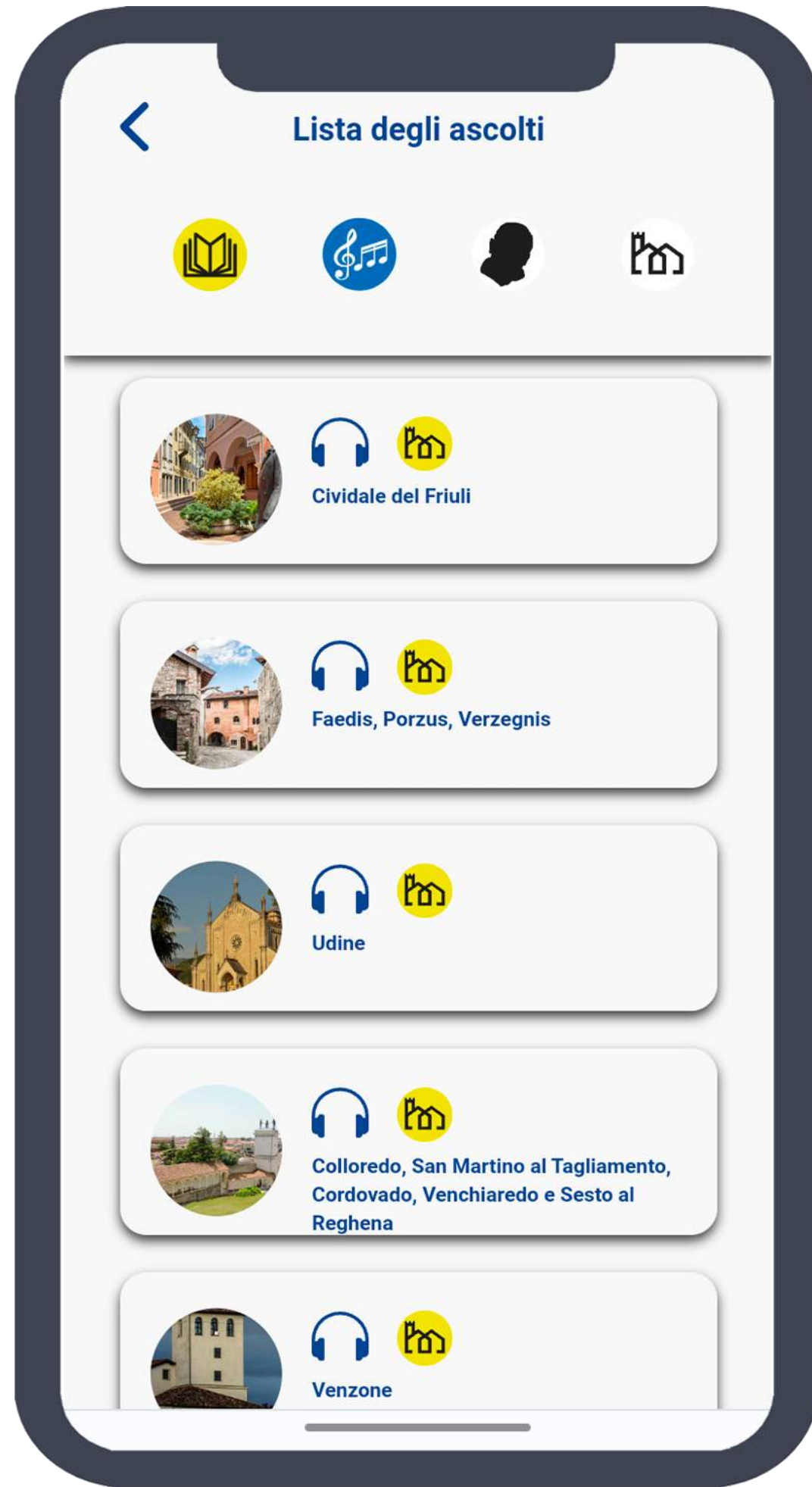
Scansiona il qr code
e inserisci il codice qui sotto
Scan the qr code
and enter the code below

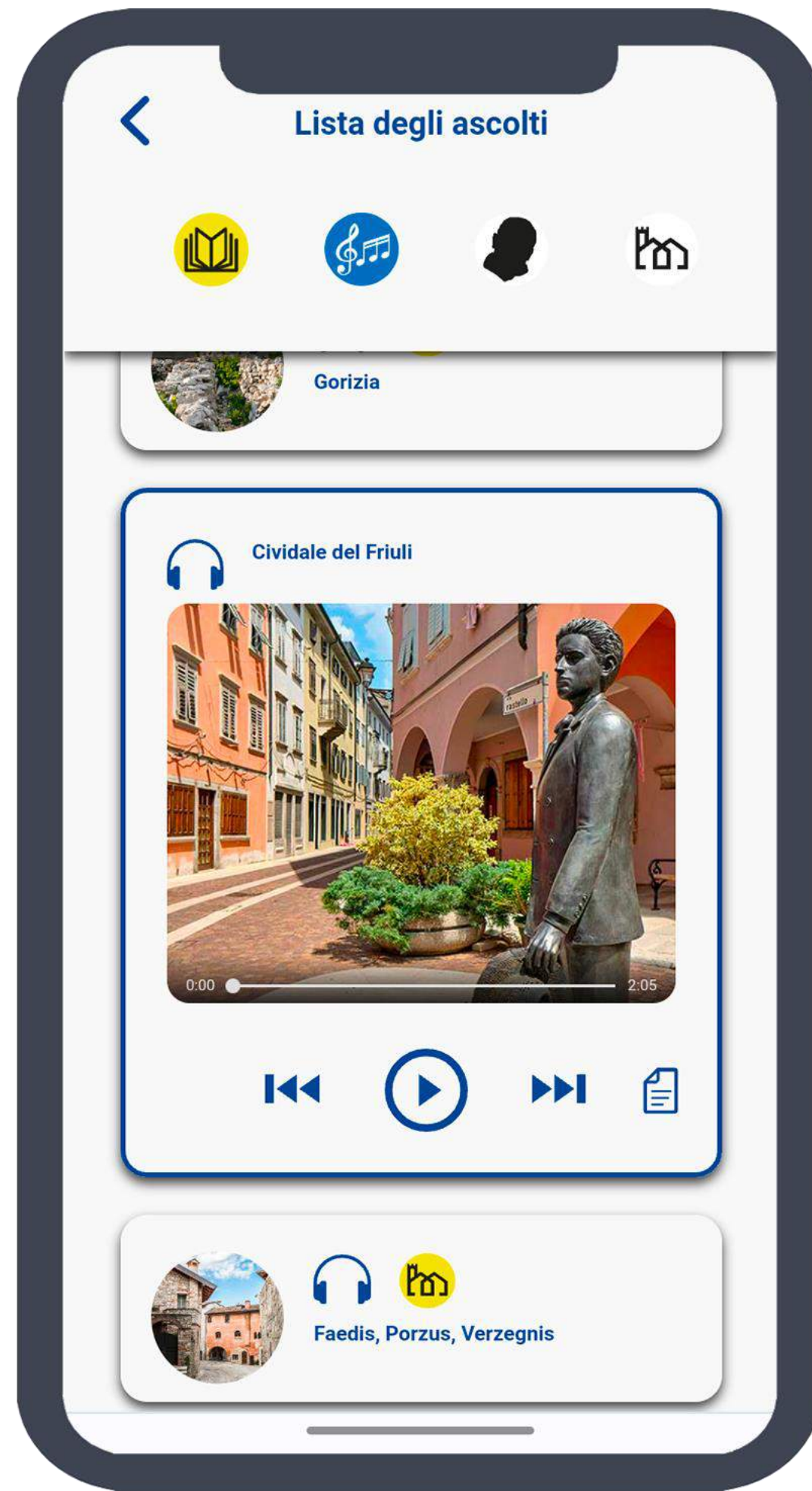
DEVELOPED BY: www.audioguide.it

Piattaforma AUDIOGUIDECARD® Rotta letteraria e rotta musicale











LA CAPACITA' DIDATTICA DELL'ILLUSTRAZIONE

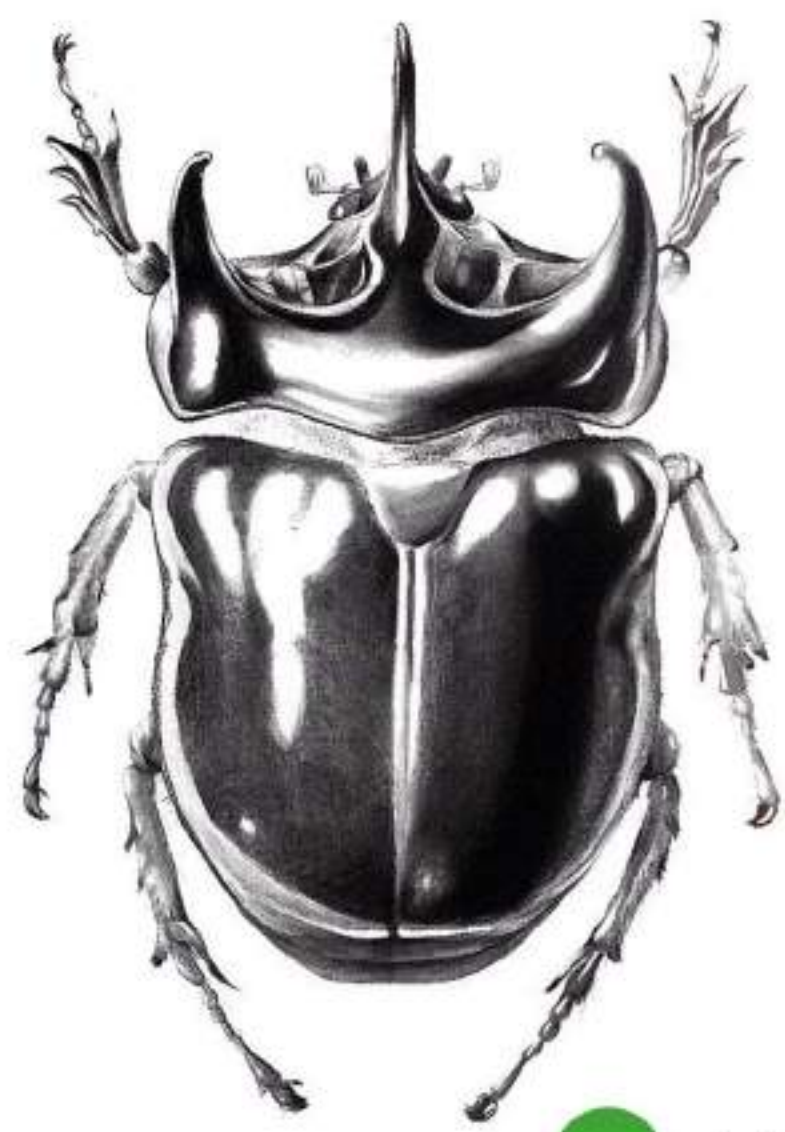
“Non importa saper disegnare, l'importante è avere una buona idea”.

Proprio dalla frase di Bruno Bozzetto parte il nostro intento primario: portare a chiunque l'arte dell'illustrazione, sia come mezzo espressivo sia come elemento narrativo vero e proprio.

Illustrare è un'arte decorativa, in grado di raccontare le parole, attraverso colori, tratti ed inquadrature.

Posta all'interno di un'infinita gamma di tecniche esecutive, **l'illustrazione traduce una storia aumentando la qualità e le modalità dei processi cognitivi**, risultando un aiuto complementare anche per chi ha difficoltà legate alla lettura, infatti, la capacità comunicativa dei disegni riesce a “semplificare” concetti complessi.

I tre tipi di tecniche fanno riferimento all'illustrazione scientifica e didattica, alla illustrazione archeologica e architettonica e al cartoon e fumetto, tre tecniche indispensabili per raccontare, a tutti, un mondo complesso come quello dei Parchi.

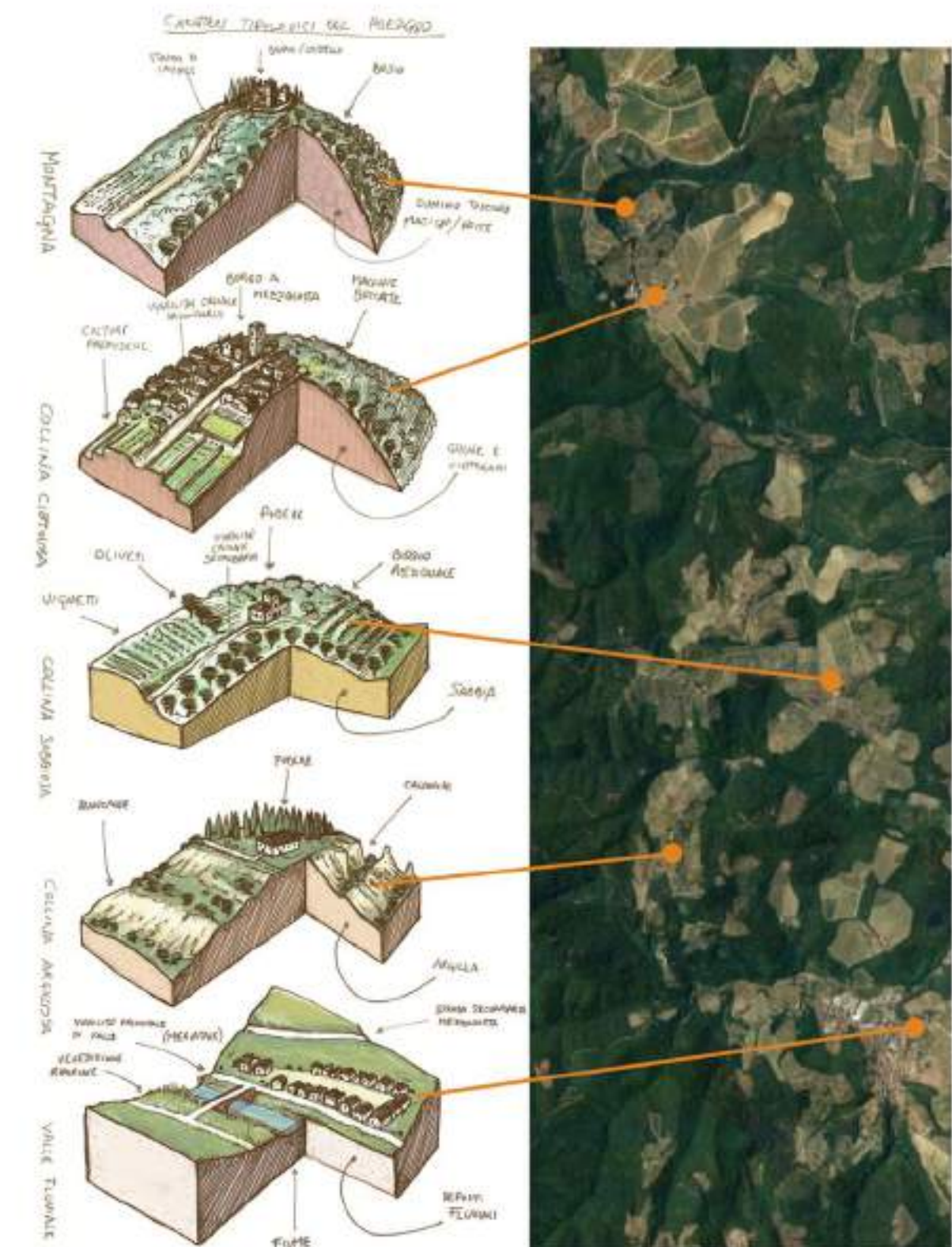
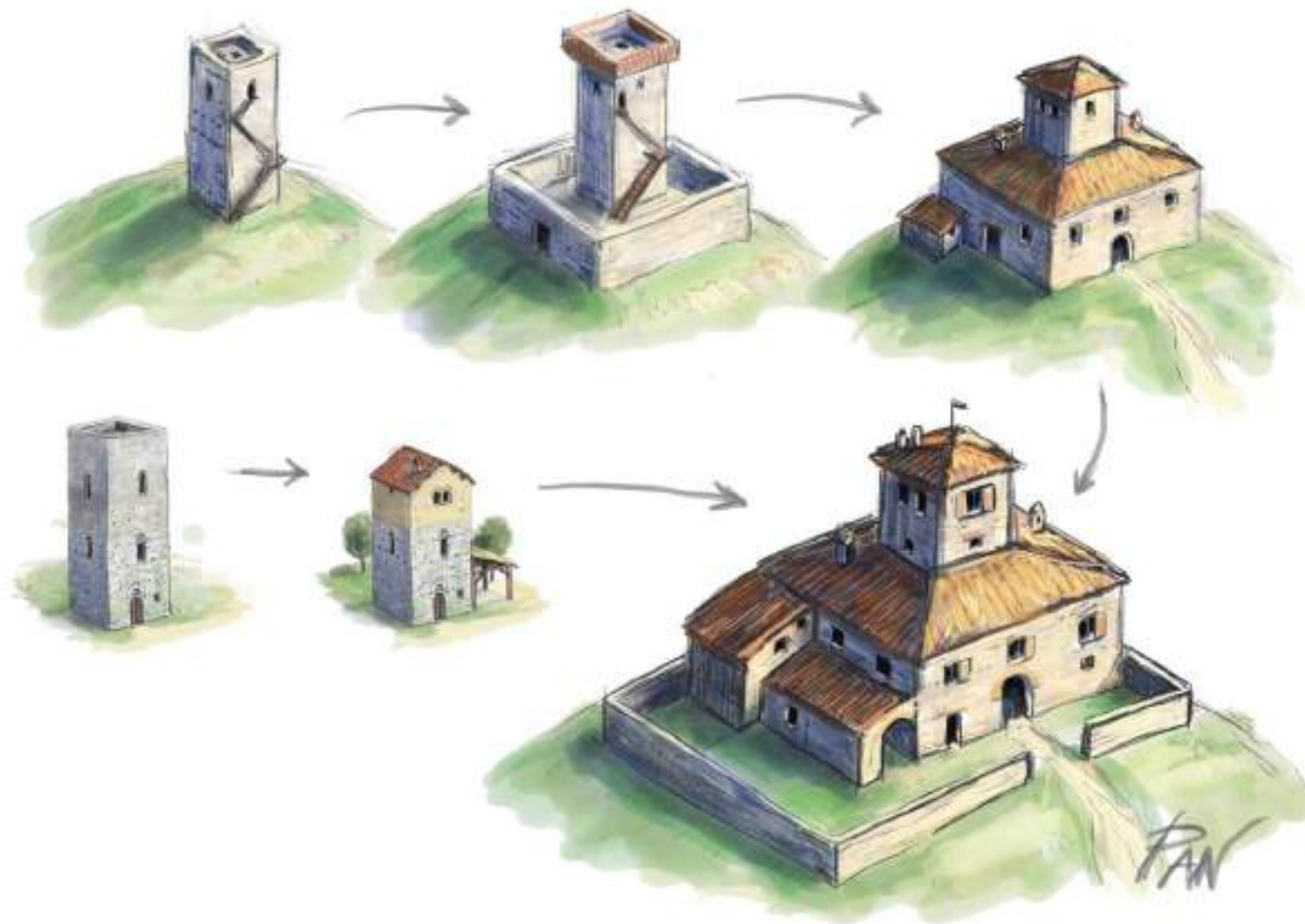


Il disegno, specie in bianco/nero, riesce ad evidenziare caratteristiche altrimenti nascoste anche alla stessa fotografia





L'illustrazione archeologica, storica o scientifica ha la caratteristica di riassumere più competenze: topografia, fotografia, illustrazione dei reperti e ricostruzioni virtuali





● La caratterizzazione dei personaggi (e dei luoghi) si apre alle più disparate applicazioni

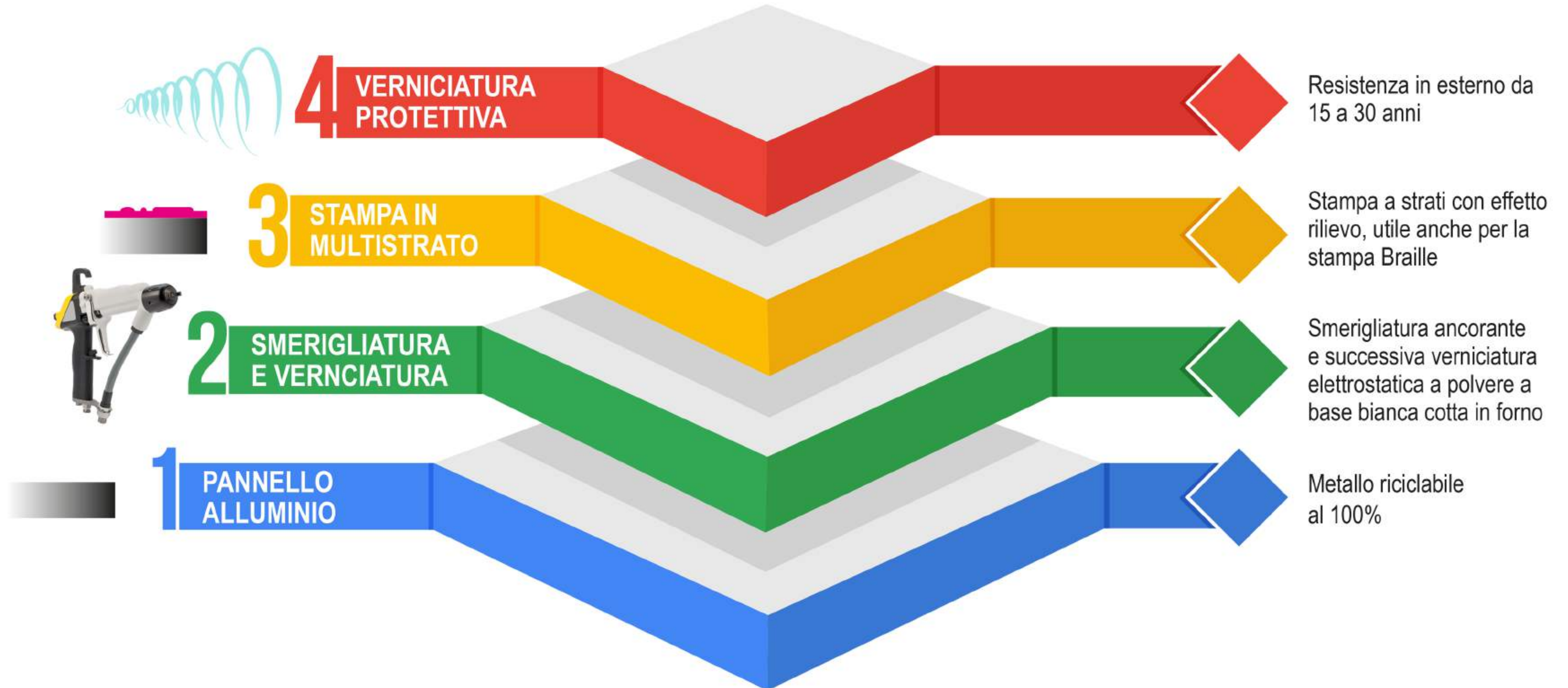


LA SEGNALETICA, **ESTETICA** E SOSTENIBILITA'

La segnaletica all'interno di un parco ha varie funzioni oltre a quelle di percorso, l'utilizzo di una pannellistica (con uno sguardo attento ai più giovani) implica la scelta di materiali sostenibili, una grafica chiara e coinvolgente (abbiamo visto l'uso delle varie tipologie di illustrazioni nella parte precedente) e materiali che abbiano un riferimento al territorio, nel nostro caso il castagno.

SIDICOPY
BREVETTO MINISTERIALE
102021000011198

Cartellone per esterni in alluminio, ecocompatibile e di lunga durata
(dal punto 1 al 4 ciclo completo su pannello di alluminio,
dal punto 3 al 4 procedura applicabile su altri supporti)





● Tipologie di segnaletica, unite alla didattica, che supportano il visitatore alla conoscenza del territorio, i materiali scelti oltre all'alluminio trattato come da brevetto sono il legno di castagno con relativa ferramenta.



AUDIOGUIDE CARD®, LA SCELTA DIDATTICA

La AudioGuida-Card è l'evoluzione digitale della audioguida ed è lo strumento indispensabile per le visite museali, le aree archeologiche e i parchi naturali ma soprattutto è la scelta didattica più ricca di informazioni e di contenuti.

La piattaforma AudioGuide Card® (patent pending) a cui si accederà semplicemente inquadrando con lo smartphone un codice QR code e inserendo un codice univoco, darà accesso alle informazioni, testi, audio, foto, filmati riguardanti il territorio del Parco delle Foreste Casentinesi e in particolare i percorsi geo referenziati.

AUDIOGUIDE CARD è la nuova concezione
AUDIOGUIDE CARD non riconosce percentuali agli stores di Google e Apple

AUDIOGUIDE CARD è sul tuo cellulare: semplice, diretta ed efficace



AUDIOGUIDE CARD non è una APP

AUDIOGUIDE CARD si attiva con un QR-code inserendo un codice personale



AUDIOGUIDE CARD memorizza l'audio anche in mancanza di segnale wifi
AUDIOGUIDE CARD è attiva sia online che offline
AUDIOGUIDE CARD si attiva con GPS

La Card e i percorsi geo referenziati

Entrati nell'AudioGuida Card®, tramite il codice univoco, nella prima schermata si visualizzeranno le icone cliccabili che aprono i vari percorsi o fanno accedere alle info presenti sul sito dei Parchi.

Questa funzione permetterà di aggiornare in tempo reale qualsiasi parte delle info presenti e di aggiungerne un numero indeterminato di nuove, senza bisogno di interventi di tecnici specializzati.

Il racconto sarà in stile "radiofonico", non prolisso ma curioso e accattivante, comunque scientificamente corretto; una cartina geo-referenziata indicherà il percorso e un segnale avviserà che si è in vicinanza di un punto da ascoltare o leggere o guardare.

Il percorso infatti non sarà solo audio ma si avvarrà di tutti gli strumenti visivi che serviranno ad arricchirne l'esperienza.

Sottolineiamo che l'uso del QRcode associato al codice univoco, qualora lo si desidera, permette di vendere la Card e di determinarne il tempo di utilizzo.

La card può essere distribuita sul territorio, diventando un ottimo mezzo di informazione e promozione.

La Card: percorsi nel territorio

I percorsi interni saranno scelti tramite le icone della prima schermata, fatta la scelta (ovvero cliccata l'icona corrispondente) la piattaforma utilizzata in modalità "streaming" avvia contemporaneamente il trasferimento sulla memoria del telefono, di quei contenuti che riguarderanno le spiegazioni dei luoghi dove il segnale è o può essere debole o inesistente. Questa funzione permette di utilizzare la Card anche al chiuso o dove la connessione è inesistente.

Lo spirito del testo del percorso sarà simile a quello dell'esterno ma le piantine non potranno essere geo-referenziate.

Interventi con allestimenti e wayfindig

Il percorso sarà adattato alla attuale narrazione o in previsione di un nuovo allestimento con i nuovi contenuti che emergeranno e che anzi saranno esaltati dalla AudioGuida Card® con elementi interattivi.

Le info con link al sito

Questa è una funzione pensata per avere la possibilità di aggiornare tutte le informazioni che possono interessare il turista.

La piattaforma si collegherà, con connessioni non percepite dall'utilizzatore, ad una serie di pagine del sito web del Parco modificabili in tempo reale e quindi immediatamente fruibili da chi vi accederà tramite la Card.

Anche in questo caso potranno essere utilizzati filmati, testi, foto etc. Queste pagine del sito del Comune dovranno essere ristrutturate per facilitare gli inserimenti da parte di personale non specializzato.

La CARD museale o di percorso:

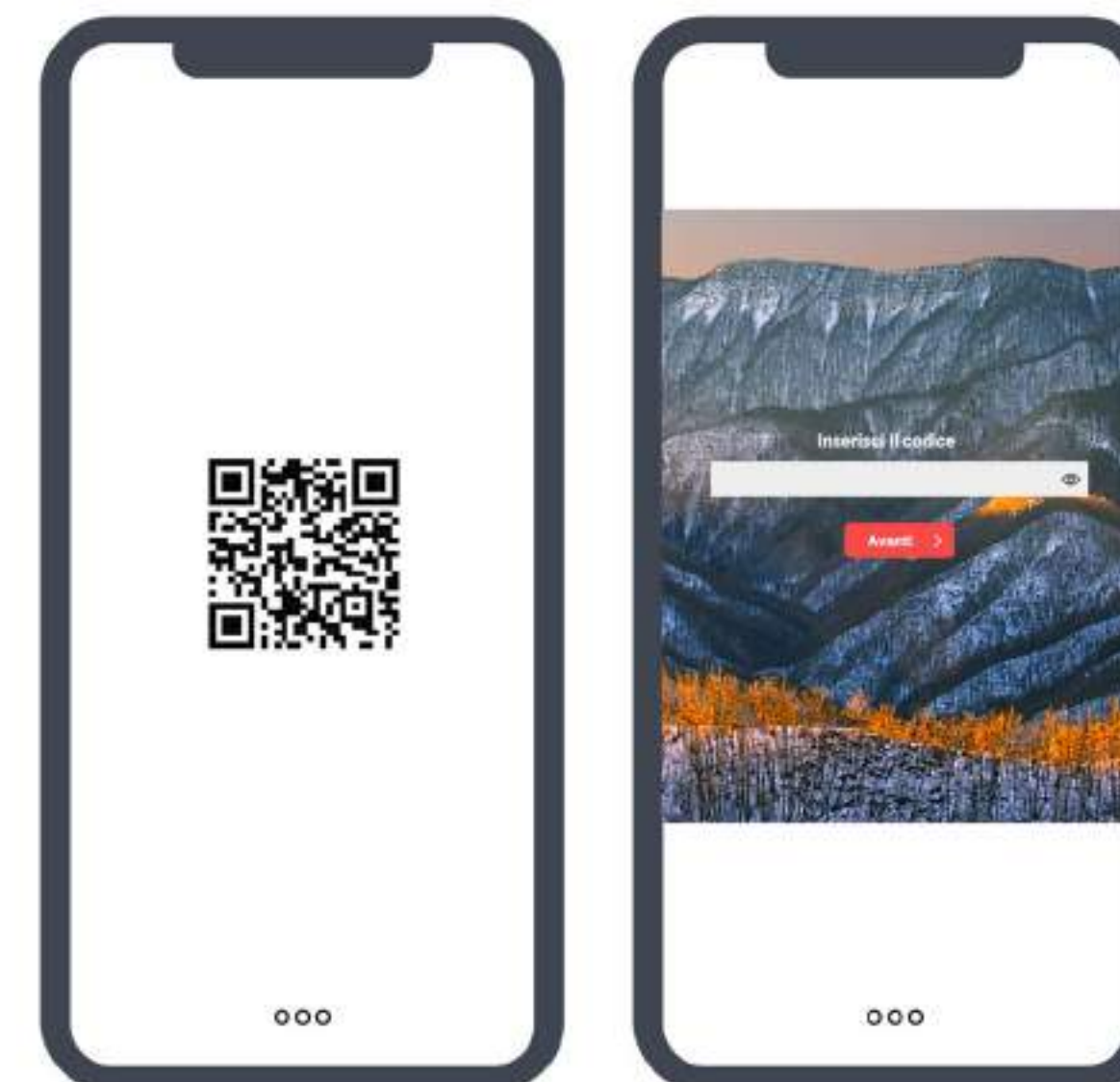
- 1) Può essere inclusa nel costo del biglietto.
- 2) Può essere venduta a parte.
- 3) Può essere venduta ovunque.
- 4) Può essere un gadget o un omaggio.

esempio da provare →



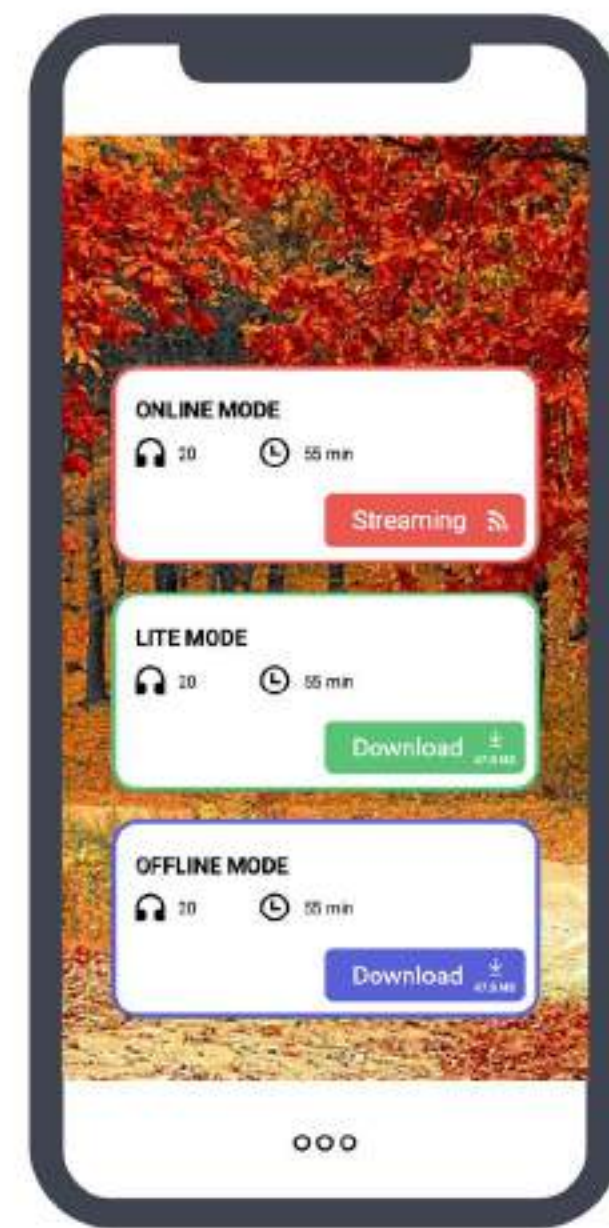
Una volta in possesso della CARD:

- 1) Scansione del QR-code
- 2) Inserimento del numero



Link di accesso:

- 1) Scelta della lingua.
- 2) Brani in streaming.
- 3) Modalità online e offline.
- 4) Ideale per musei territoriali.
- 5) Identificazione delle opere/oggetti.



AUDIOGUIDECARD E' adatta ai percorsi outdoor:

- a) parchi archeologici.
- b) cammini storici.
- c) percorsi cittadini.



Identificazione dell'opera/ oggetto:

- 1) Numero identificativo.
- 2) Tracce audio in memoria temporanea del cellulare.
- 3) Possibilità di inserimento di:
 - a) video,
 - b) immagini,
 - c) PDF,
 - d) mappe, ecc.



LA **VERA OPPORTUNITA'** DELLA AUDIOGUIDE CARD®, Notizie modificabili in tempo reale!

E' possibile da remoto inserire informazioni e notizie anche all'ultimo minuto per informare il visitatore e per aggiornare le offerte dei Parchi!

Sagra del Tartufo
Dettaglio eventi a Chiusi della Verna



LE FESTE
DEL TERRITORIO



GLI ALTRI
PARCHI



OFFERTE PER IL
TREKKING



PREMIO LETTERARIO...

Publicato il bando per la sezione a
tema del

ULTIME DAL PARCO



I NOSTRI
GADGET

GADGET, IL DESIGN CI SALVERA'

Non esiste organizzazione che non debba preoccuparsi della propria immagine e visibilità, e una buona strategia di marketing non può fare a meno della comunicazione attraverso i gadget, e i gadget rappresentano da sempre uno strumento di comunicazione strategico.

I gadget di un Parco come quello delle Foreste Casentinesi possono rappresentare anche molte altre cose, raccontano di un rapporto con la natura, sono realizzati con materiali ecologici e possono diventare una vetrina per gli artigiani che lavorano con elementi naturali e in questo senso sono lontani dai gadget puramente commerciali.





Le T-shirt si fanno leggere

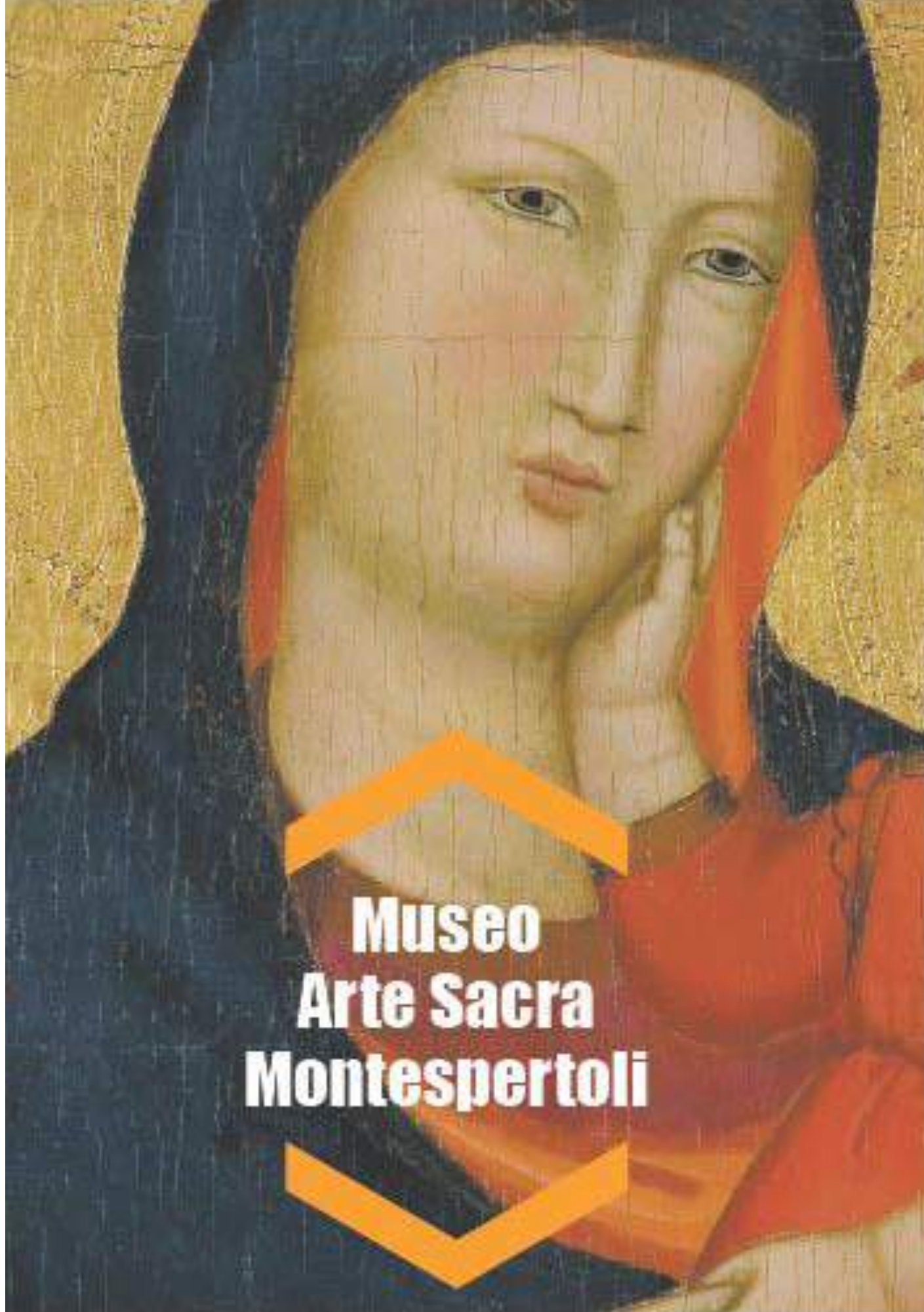


● I piccoli borghi, gli sferoblasti del castagno come pomelli

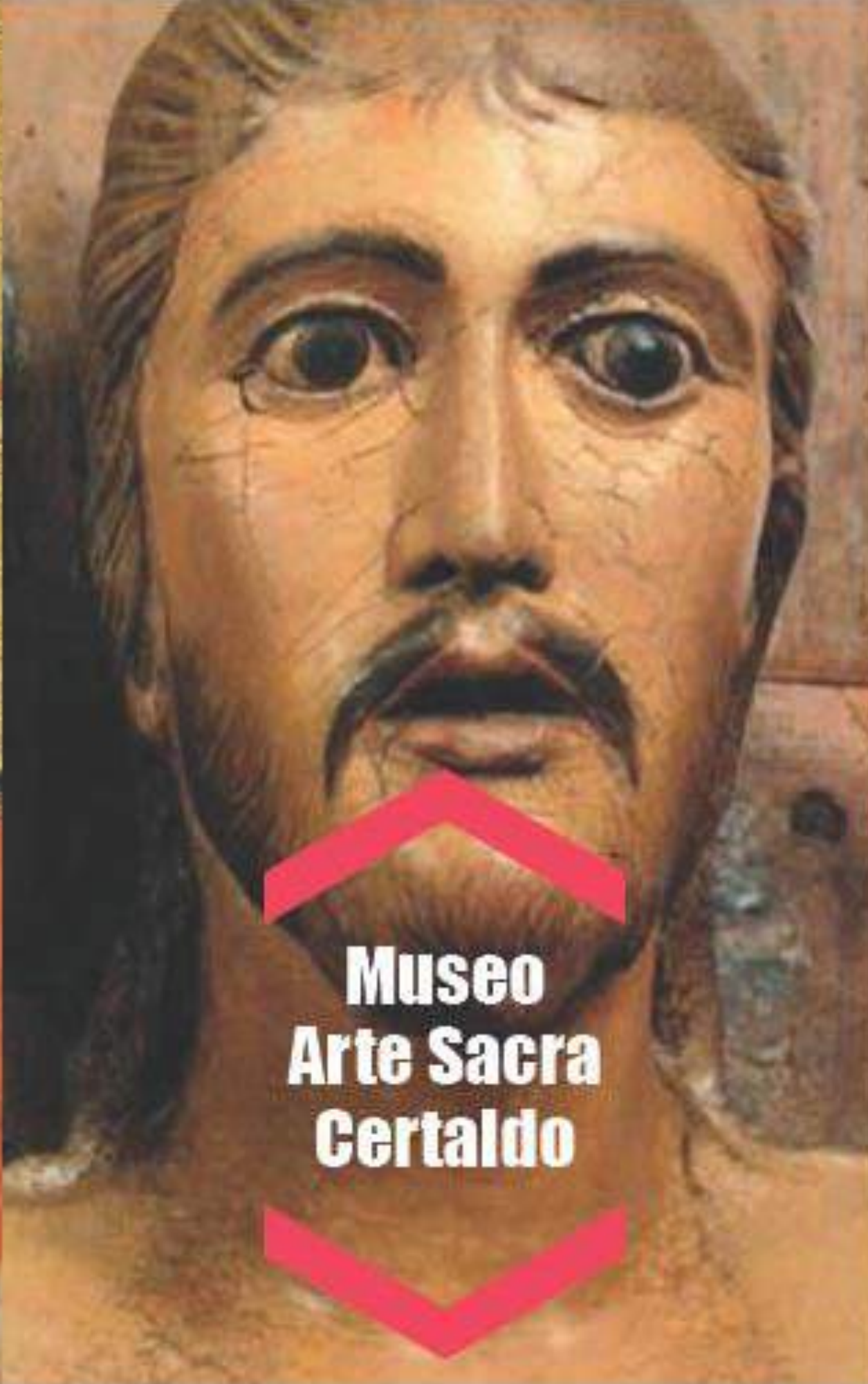


● Produzioni artigianli in legno





Museo
Arte Sacra
Montespertoli



Museo
Arte Sacra
Certaldo



Museo
Arte Sacra
Castelfiorentino



IDEE PER UN PERCORSO

LA BELLEZZA INSEGUE LA BELLEZZA

Un viaggio lento e riflessivo alla scoperta e riscoperta, con rinnovate soluzioni didattiche, di quei musei definiti "vicariali" le cui opere e tematiche ci appaiono quanto mai attuali ed anzi necessarie!

Un percorso ad anello dove anche il paesaggio è arte

La proposta della visita e della "riscoperta" delle opere presenti nei Musei Diocesani della Provincia di Firenze potrebbe essere testata nel territorio dell'Empolese Valdelsa, un percorso ad anello limitato, per adesso, a tre musei di arte sacra che per qualità artistica e percorso didattico rappresentano una vera e propria sorpresa anche per un turismo dai gusti raffinati: **Montespertoli - Certaldo - Castelfiorentino**.

Tre musei collegati da strade disegnate in paesaggi collinari dove la bellezza insegue la bellezza, un percorso turistico che può essere svolto in una giornata, con le relative pause, e che regalerà delle vere gioie lontane dal caos di mete troppo frequentate.

I tre musei, visitati insieme a Mons. Paccosi, presentano caratteristiche soggettive e collettive di grande importanza artistica (Filippo Lippi e Filippo di Benivieni a Montespertoli; Maestro del Bigallo o Meliore a Certaldo; Cimabue e Giotto a Castelfiorentino) senza contare le grandi collezioni di oreficerie e paramenti, e la storia strettamente legata al territorio.

Le idee sorte dopo questa visita possono essere riassunte come la creazione di un **circuito della fede** attraverso l'arte e l'artigianato, che conduca il visitatore attraverso questi musei con una unificante didattica, medesimi simboli e grafica utilizzando tecnologie analogiche e digitali pensate per il turista, non frettoloso, che voglia approfondire temi di grande fascino ma anche per l'abitante del territorio che spesso ignora la storia e l'arte di cui è circondato.

Il quadro sinottico in ultima pagina è la estrema sintesi di quanto scritto.

