

L'accessibilità on line e on site per i siti gestiti dalla DRM-Molise

Davide Delfino
Annarosa Di Nucci
Pierangelo Izzo



MISSIONE CULTURA

Pubblico e Privato per l'attuazione del
PNRR tra innovazione e competitività

Real Collegio di Lucca
6 - 7 ottobre



SECONDA EDIZIONE
MUSEI DEL
FUTURO

LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor



MUSEI ARCHEOLOGICI

- Museo Sannitico di Campobasso
- Museo Nazionale del Paleolitico di Isernia
- Museo Archeologico di Santa Maria delle Monache
- Museo Archeologico di Venafro

AREE ARCHEOLOGICHE

- Complesso Monumentale di San Vincenzo al Volturno
- Santuario italico di Pietrabbondante

CASTELLI

- Castello angioino di Cvitacampomarano
- Castello di Capua a Gambatesa
- Castello Pandone a Venafro

MUSEI D'ARTE

- Museo di Palazzo Pistilli
- Museo Nazionale del Molise a Castello Pandone



Direzione
Regionale Musei
Molise



Cosa rendere accessibile

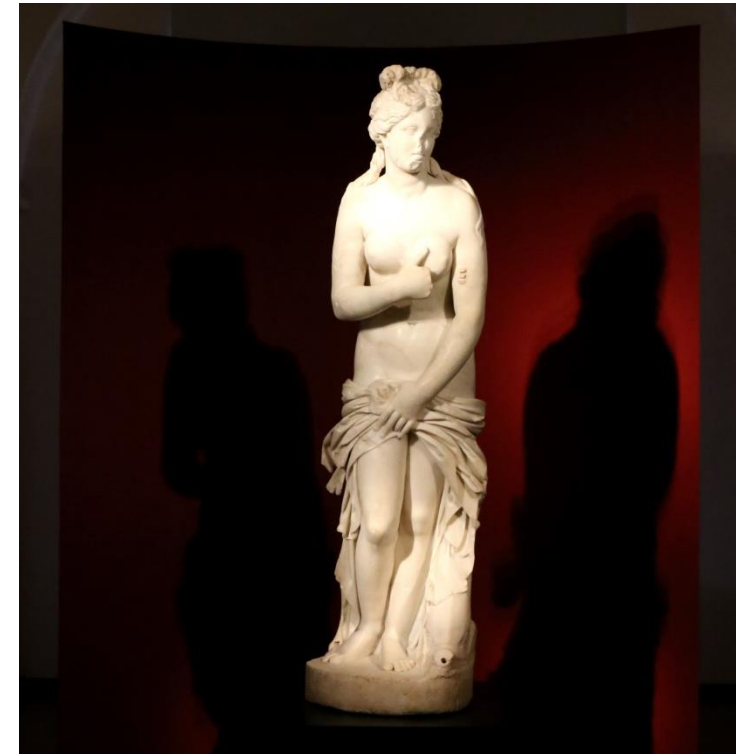
Museo Sannitico



Museo Nazionale del Paleolitico di Isernia



Museo Archeologico di Venafro



Museo Archeologico di Santa Maria delle Monache



Santuario Italico di Pietrabbondante



Complesso Monumentale di San Vincenzo al Volturno



Castello di Capua a Gambatesa



Castello angioino di Civitacampomariano



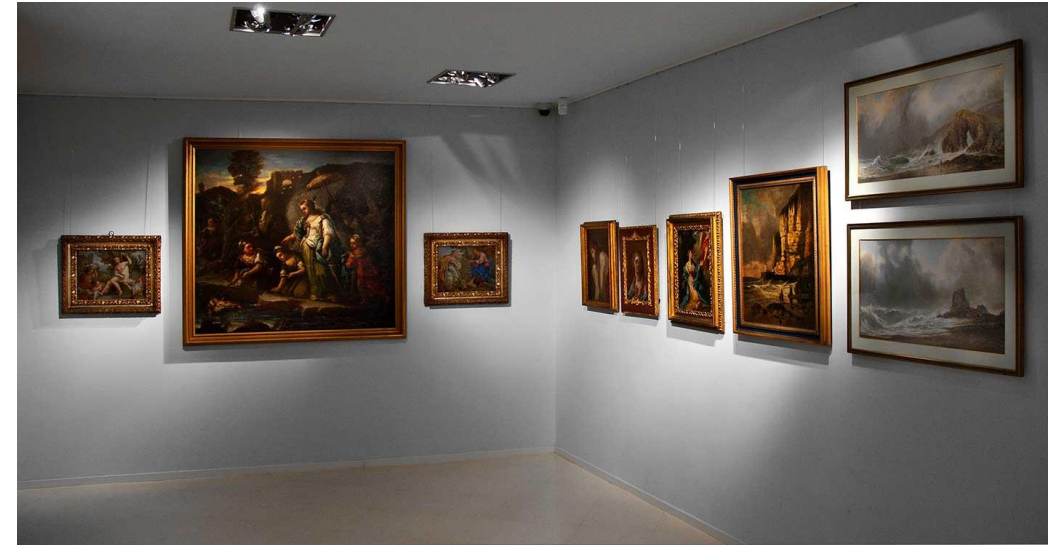
Castello Pandone



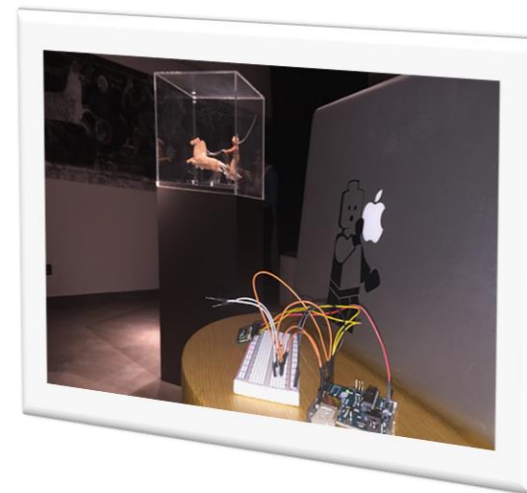
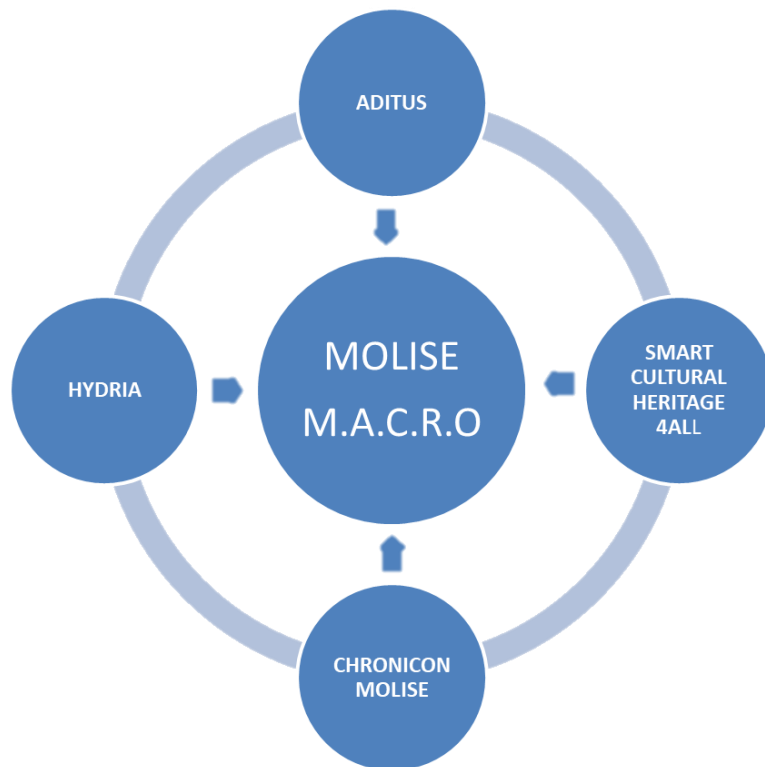
Museo Nazionale del Molise



Museo di Palazzo Pistilli



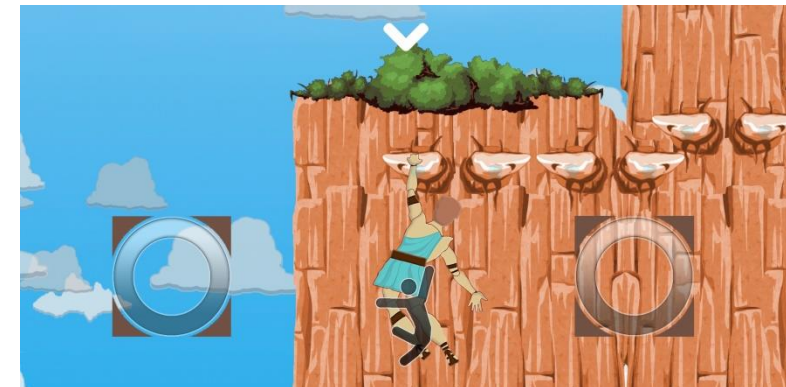
Dal Molise M.A.C.R.O. al PNRR



Progetto Aditus



Progetto Molise Chronicon



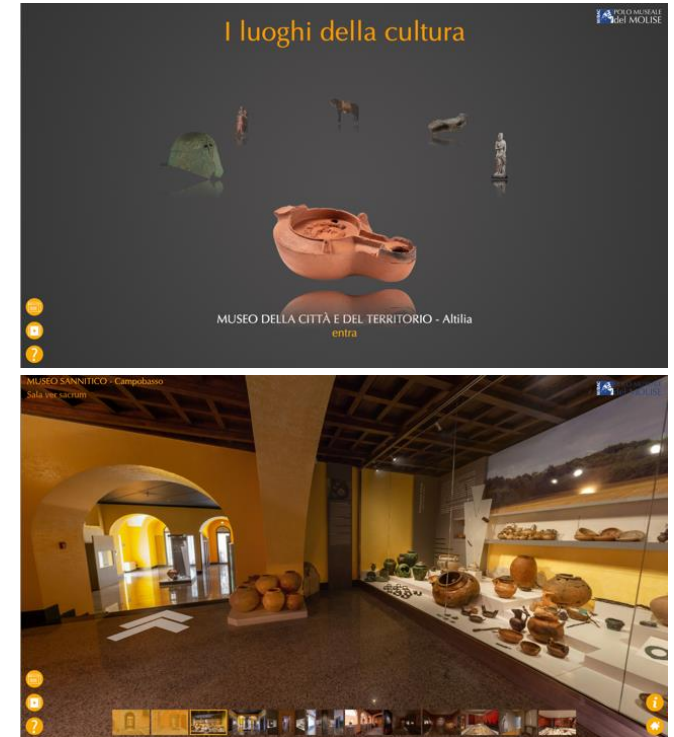
Progetto Smart Cultural Heritage 4all



Progetto Hydria



Progetto Molise in rete



*PNRR- MISSIONE 1: Digitalizzazione, Innovazione,
Competitività,
Cultura e Turismo, COMPONENTE 3: Cultura 4.0 del PNRR di
competenza del MIC, MISURA 1:
Patrimonio culturale per la prossima generazione,
INVESTIMENTO 1.2: Rimozione delle barriere
fisiche e cognitive in musei, biblioteche ed archivi*

**INTERVENTI DI RIMOZIONE DELLE
BARRIERE ARCHITETTONICHE E COGNITIVE
nelle sedi museali afferenti alla
Direzione Regionale Musei Molise**

1. Normative e modelli di riferimento

-Definizione di museo di ICOM 2022- Assemblea Generale Straordinaria di Praga: *Il museo è un'istituzione permanente i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze.*



-Circolare MIC del 6 luglio 2018: Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici.

2.Criticità derivanti dall'analisi d'ambiente

Accessibilità out-site

1. SITO WEB: limite nella fruizione e utilizzo da parte di un vasto pubblico di utenti: sordi, ciechi, ipovedenti, disabilità cognitive
2. RAGGIUNGIBILITÀ: carenza o limitata presenza sul territorio regionale e nei contesti cittadini in cui si trovano i musei, di adeguata segnaletica stradale.
3. ACCESSO: ingressi principali di molti musei di non immediata individuazione; aree di ingresso sprovviste di percorsi tattili o dispositivi sonori che ne facilitino l'individuazione; carenza di uniformità nelle informazioni di base all'esterno dei musei.

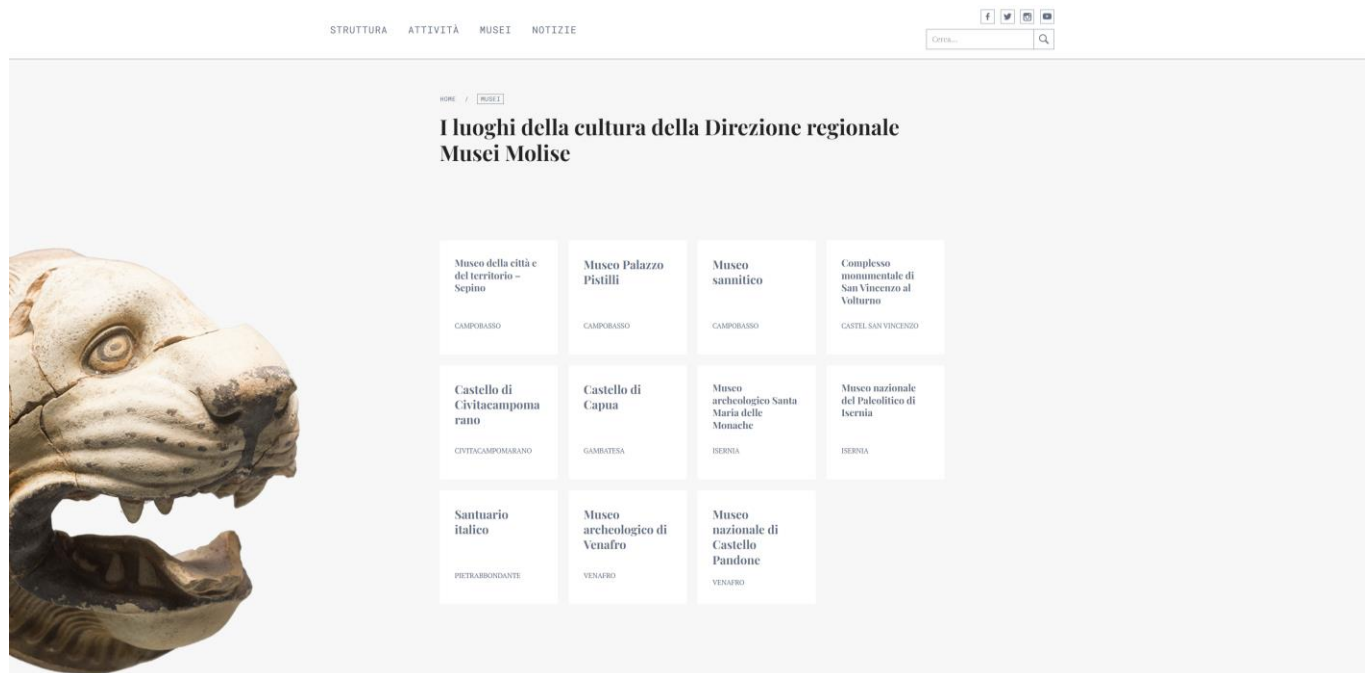
Accessibilità on- site

1. **INFORMAZIONI E ACCOGLIENZA INTERNA:** zone di ingresso dei musei da potenziare in segnaletica di orientamento, zone comfort, e punti informativi a comunicazione tradizionale e in lingua dei segni. Mancano mappe di orientamento e percorsi tattili a terra.
2. **BIGLIETTERIA/INFORMAZIONI:** carenti in segnaletica e comunicazione chiara ed efficace per tutte le tipologie di utenti; il personale di front office non è adeguatamente formato per la comunicazione e l'assistenza a persone con disabilità.
3. **SERVIZI PER L'ACCOGLIENZA:** potenziare la segnaletica identificativa dei servizi di accessibilità; mancano servizi di accompagnamento, lettori e interpreti dei segni, applicativi per smartphone, e/o "dizionari" semplificati;
4. **ORIENTAMENTO:** la segnaletica di orientamento in caso di emergenza è presente ma necessita di una maggiore visibilità; i musei sono sprovvisti di mappe tattili di percorso e di sala.
5. **DISPOSITIVI DI SUPPORTO/AUSILI PER IL SUPERAMENTO DI SPECIFICHE DISABILITÀ:** quasi del tutto assenti specifici ausili, anche multimediali, a disposizione del pubblico con particolari esigenze

6. IL PERSONALE: personale nei musei non adeguatamente formato all'accoglienza e all'accompagnamento delle persone con esigenze specifiche.
7. ESPERIENZA MUSEALE: quasi tutti i musei non sono dotati di percorsi differenziati per tipologia di disabilità
8. DISPOSITIVI ESPOSITIVI: in itinere un monitoraggio e una verifica degli apparati espositivi per il monitoraggio microclimatico, a cui si associa una verifica dei parametri espositivi (altezza oggetti, illuminazione, contrasto cromatico e luminoso tra oggetti esposti e fondi, ecc.) al fine di assicurare la migliore percezione degli oggetti esposti.
9. POSTAZIONI MULTIMEDIALI: i dispositivi multimediali presenti talvolta non garantiscono la piena accessibilità degli stessi in relazione a specifiche esigenze (ad es. visitatori su sedie a ruote o con altezza limitata)
10. SPAZI MUSEALI ESTERNI: nelle aree archeologiche si riscontrano assenza o deterioramento della segnaletica di orientamento e di comunicazione e ausili tecnologici per la fruizione delle aree.
11. COMUNICAZIONE: mancanza di una strategia comunicativa comune a tutti gli istituti; pannellistica con testi poco adeguati alle diverse tipologie di pubblico; ove presenti i sistemi di QRcode o Beacon necessitano di essere revisionati nei testi o di una manutenzione tecnica; mancano mappe di orientamento tattili delle sale; la fruizione digitale è limitata ad alcuni musei e reperti archeologici

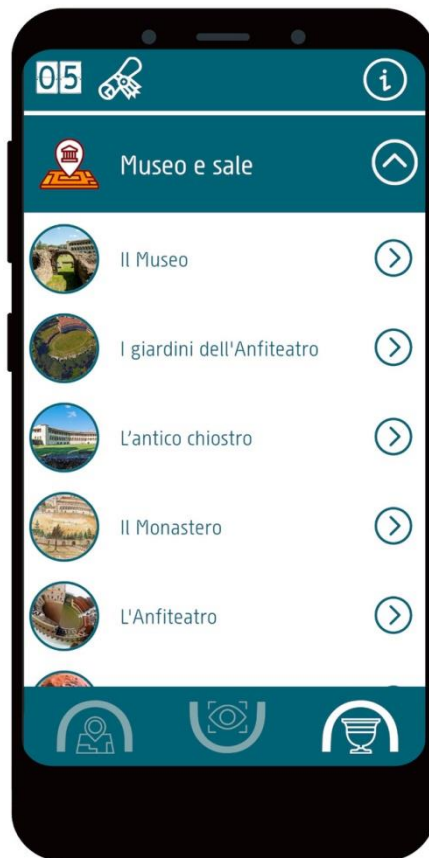
3. Azioni trasversali

Accessibilità out-site



Sito web

- Nuovo interfaccia implementato
- Più spazio in Mb per catalogo on-line, visite virtuali
- Traduzione dei testi in lingua
- Creazione di contenuti video in lingua dei segni.



App per dispositivi mobili

App informativa unica, connessa al sito web istituzionale con:

- orari aggiornati in tempo reale
- percorsi di visita
- informazioni di accesso
- informazioni su eventi e aperture straordinarie



Collaborazioni istituzionali

Accordi con le Enti, Università e associazioni territoriali rappresentative degli interessi delle persone con disabilità per:

- formazione del personale di accoglienza/valorizzazione dei musei in Lingua italiana dei segni (LIS), Americana (ASL) e/o International Sign Language (IS)
- progettazione e verifica dei contenuti museali.

4. Azioni puntuali



Dispositivi di supporto per
il superamento delle barriere

- Modellini architettonici tridimensionali tattili dell'edificio museale con informazioni di natura storico-architettonica proposti in doppia lingua, braille, con tasti sonori (sist. Arduino) o input ad applicazione.
- Sistema audio video guida per la narrazione del percorso museale.

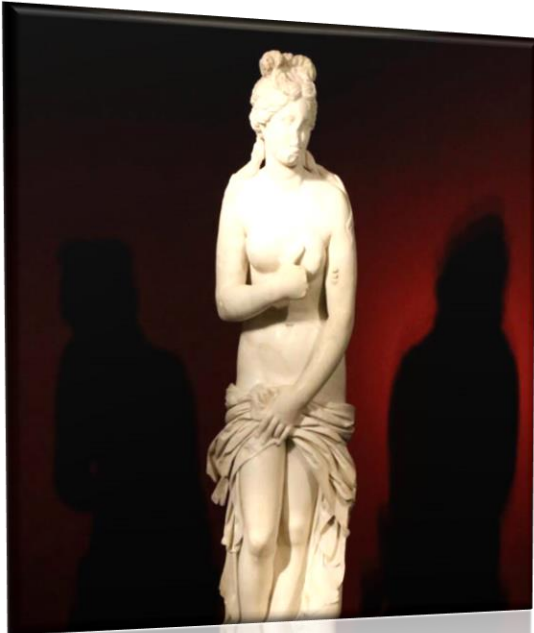


Postazioni multimediali o app immersive

Ideazione di un'esperienza immersiva
per ciascun museo:

Specificità ➡ Esperienza ➡ Mezzo

Museo Archeologico di Venafro



Postazione multimediale sulla
Venere landolina



Gaming sugli scacchi
più antichi d' Europa

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto storico

Museo Nazionale di Castello Pandone



App narrante: i dipinti che parlano



Percorso specifico con tavoli tattili esplicativi

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto storico

Complesso Monumentale di San Vincenzo al Voltorno



App immersiva di realtà
3D georeferenziata

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto storico

Santuario Italico di Pietrabbondante



- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura nel contesto storico e ambientale

App. immersiva di realtà aumentata
georeferenziata con video re-enactment

Museo Archeologico di Santa Maria delle Monache



Installazione multimediale su
santuari italici

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura

Museo Nazionale del Paleolitico di Isernia



Postazione touch
della paleosuperficie



Percorso tattile per la
Galleria dell'evoluzione

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto ambientale in cui si trova

Museo Sannitico



Installazione multimediale olografica sul cavaliere di Campochiaro

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto storico

Castello di Capua a Gambatesa



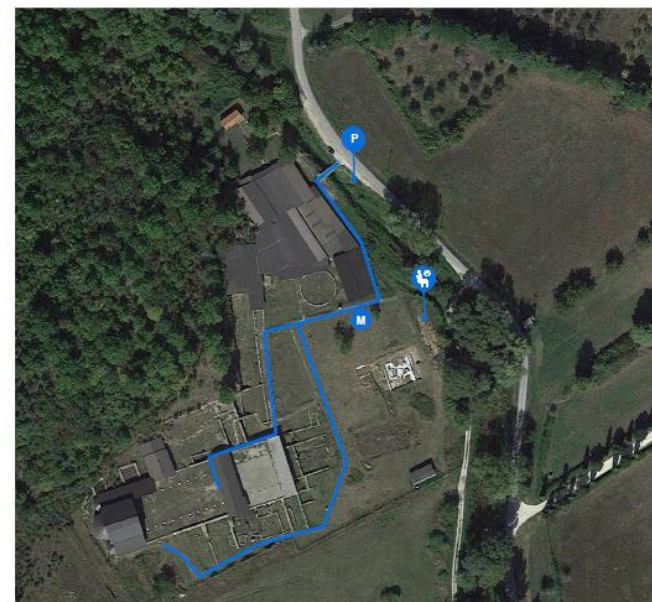
App narrante: i dipinti che parlano

- mappe di orientamento tattili
- pannellistica bilingue e in braille
- tavolo tattile dell'architettura e del contesto storico

Percorsi, accessibilità, sicurezza



LEGENDA	
	MIGLIORAMENTO E ADEGUAMENTO FUNZIONALE DELL'INGRESSO SECONDARIO
	REALIZZAZIONE DI UNA RAMPA CHE CONSENTA DI SUPERARE GLI AMBIENTI ESPOSITIVI DEL PIANO TERRA
	MIGLIORAMENTO DEI PERCORSI DI VISITA ALL'INTERNO DEL MUSEO CON PAVIMENTAZIONE OMOGENEA
	RIMOZIONE E INSTALLAZIONE DI NUOVE STRUTTURE ESPOSITIVE IN CUI SONO PRESENTI REPERTI
	MIGLIORAMENTO DELL'ACCESSIBILITA' BIGLIETTERIA
	PREDISPOSIZIONE DI UN'AREA DI SOSTA ATTREZZATA A FRUIZIONE DEI VISITATORI
	ADEGUAMENTO FUNZIONALE E IMPIANTISTICO DEGLI SPAZI PER INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
	REALIZZAZIONE DI UN PERCORSO TATTILE PLANTARE



LEGENDA	
	SISTEMAZIONE DELL'AREA PARCHEGGIO
	ADEGUAMENTO FUNZIONALE E IMPIANTISTICO DEGLI SPAZI PER INSTALLAZIONI MULTIMEDIALI
	PREDISPOSIZIONE DI UN'AREA DI SOSTA ATTREZZATA IN COERENZA CON GLI INTERVENTI DEL PROGETTO OBPC
	REALIZZAZIONE DI PERCORSI DI VISITA, ADEGUATI ANCHE AI DIVERSAMENTE ABILI, NELL'AREA DELLE "OFFICINE"