



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



MINISTERO
DELLA
CULTURA



Città di Novi Ligure

PROGETTO

Museo dei Campionissimi

RINNOVATO

con la riorganizzazione dell'allestimento
e degli spazi espositivi

e con l'abbattimento delle barriere
per una fruizione più inclusiva

PNRR CONTRIBUTO STATO M1C3-311.2 CUP
C69122002310006: MUSEO DEI CAMPIONISSIMI INTERVENTO
DI RIMOZIONE BARRIERE SENSORIALI E COGNITIVE

Museo dei Campionissimi: B1_10

PNRR

Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura

Misura 1 “Patrimonio culturale per la prossima generazione”

Componente 3 – Cultura 4.0 (M1C3-3) Investimento 1.2

“Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura” finanziato dall’Unione europea – NextGeneration EU

MUSEO DEI CAMPIONISSIMI / COMUNE DI NOVI LIGURE / B1_10

IMPORTO ASSEGNATO € 233.677,58

BANDO ANNO 2022-ASSEGNAZIONE ANNO 2023

Abbattimento barriere cognitive e sensoriali al Museo dei Campionissimi

Analisi di contesto

In questo particolare momento storico il Museo in generale, ma nello specifico sul nostro territorio il Museo dei Campionissimi, svolge un ruolo fondamentale nell’offrire spazi innovativi per la didattica tradizionale con l’opportunità di ritrovare quella convivenza, in sicurezza, fondamentale per il radicamento dei percorsi educativi.

Negli ultimi anni sono avvenuti profondi cambiamenti nei comportamenti legati alla socialità e al gioco che, in situazioni ricche di stimoli, hanno potuto aprire nuove opportunità, ma che, in condizioni svantaggiate, hanno solo tolto. L’uso dei new media, che per alcuni potrà aprire nuove forme di istruzione e informazione, per altri resterà un mondo di solo intrattenimento di basso livello. Ne consegue la necessità che l’intera comunità operi per colmare questo digital divide favorendo l’accesso e guidando all’uso virtuoso, laddove soprattutto le realtà che sulla comunità operano a livello culturale, nel rispetto dei ruoli, siano chiamati a operare offrendo opportunità e coordinate indispensabili per esprimersi, convivere e crescere.

Obiettivi

Il Museo dei Campionissimi è privo di barriere fisiche, il cui abbattimento è avvenuto in fase di progettazione e direzione lavori: l’accesso diretto è a piano terra con saliscendi e accesso disabili, mentre si può accedere al 1° piano con ascensore che all’interno dispone della dotazione in linguaggio Braille.

Se molto è stato fatto per garantire l’accesso fisico alla struttura, altrettanto rimaneva da fare per l’accessibilità ai contenuti per un pubblico con esigenze cognitive specifiche: ritardi mentali lievi, medi, gravi; disturbi specifici della lettura e delle capacità scolastiche, disturbi dell’attenzione e ipercinesia; autismo, sindrome di Rett, sindrome di Asperger, disturbi evolutivi.

Il lavoro all’interno dello spazio museale ha riguardato l’elaborazione di un digital storytelling per la realizzazione di un racconto-museo. Le tecniche di storytelling permettono di creare empatia avvicinando il visitatore attraverso le emozioni. A differenza dell’approccio accademico, nozionistico e unilaterale, l’obiettivo è quello di mettere in connessione i visitatori con il “raccoltore” dei luoghi e delle storie con le seguenti finalità:

- valorizzare il capitale informativo dei reperti
- trasmettere conoscenze ed esperienze
- creare identità (individuali e collettive)
- trasmettere il sapere nel tempo e preservarne l’esistenza
- creare una comunità attorno al racconto veicolato

Grazie ai nuovi totem, all'area megaschermi e alla nuova sala immersiva gli utenti potranno conoscere le storie di personaggi importanti interpretati da altrettanti attori: episodi di vita, vittorie, racconti particolari in una sequenza moderna ed empatica, con i sottotitoli in italiano e inglese

Cosa abbiamo realizzato:

- aree di scarico dotate di confortevoli sedute e comodi tappetoni su cui sedersi e riposare ascoltando da un diffusore sonoro i racconti (podcast) sulla storia del '900 vissuta attraverso l'evoluzione della bicicletta
- area di proiezione immersiva
- rinnovamento della grafica e dei testi del *racconto – museo* con l'utilizzo di font per chi ha disturbi della sfera dell'apprendimento
- digital storytelling per un *racconto-museo*
- regia e realizzazione in studio dei filmati e post produzione podcast
- totem video, sala immersiva e una Lim professionale touchscreen
- nr. 2 mappe tattili del museo

I Museo con questo progetto si dota altresì di:

Redazione P.E.B.A. (Piano di Eliminazione delle Barriere Architettoniche): abbattimento delle barriere cognitive e sensoriali e aggiornamento sulla rimozione, eseguite all'atto dell'apertura del Museo, delle barriere architettoniche

HANNO LAVORATO al PROGETTO:

Stefano Bricola Design, Novi Ligure
Pablo Dettoni, Novi Ligure
Book On A Tree, Torino

Sebastiano Di Bella, Torino
Massimo Arbarello, Torino
Novelettra, Novi Ligure
Gi&Pi Soc. Coop., Novi Ligure

Associazione Culturale Gli Animattori
Kepos Soc. Coop., Alluvioni
Linoleum SnC, Alessandria
T.I.&A.T., Novi Ligure

Bi.Ci SrL, Genova

Internidee SnC, Novi Ligure
Vetrarte, Novi Ligure

Direzione artistica
Redazione P.E.B.A. del Museo
Digital storytelling, soggetti e sceneggiature
Regia e produzione filmati
Post produzione video e podcast
Fornitura illuminazione
Montaggio e installazione apparati elettrici
Formazione e accoglienza
Montaggio e smontaggio, stoccaggio
Allestimento aree di sosta per disabili
Programmazione software, gestione rete, fornitura hardware
Allestimenti, grafica, mappe sensoriali e tattili
Fornitura delle sedute per le aree di sosta
Montaggio e smontaggio vetrate

Staff di progetto:

Chiara Vignola – Silvia Borgarelli – Marina Ranaldo