

Presentato ieri mattina il prototipo ideato e sviluppato nell'ambito del progetto "Smart Cultural Heritage 4 All"

**CAMPBASSO.** Una giornata davvero significativa quella inaugurata ieri mattina nel Museo Sannitico di Campobasso dov'è stato presentato uno dei primi prototipi in Italia dell'applicazione mobile nell'ambito del progetto "Smart Cultural Heritage 4 all".

Al pubblico presente, composto da rappresentanti delle istituzioni molisane, giornalisti e studenti del corso in Scienze della Comunicazione dell'Unimol, è stato illustrato il contenuto del progetto "Gentes Fortissimae Italiae-Sanniti experience", un percorso immersivo nella storia sannita attraverso l'applicazione concepita e sviluppata per migliorare l'accessibilità ai contenuti culturali.

L'evento è stato proposto nell'ambito della "Giornata internazionale dei diritti delle persone con disabilità", l'appuntamento annuale che si tiene il 3 dicembre stabilito dal "Programma di azione mondiale per le persone disabili", istituito dall'Assemblea generale dell'Onu nel 1981 per sensibilizzare l'opinione pubblica sui temi della dignità e sulla necessità di abbattere ogni tipo di barriera per migliorare le condizioni di vita delle persone con disabilità.

Ad aprire l'incontro, tenutosi alle ore 11 nel museo in via Chiarizia, il segretario generale Mibact Molise Saverio Ialenti, i docenti Fabio Fer-

## Al Sannitico l'app che abbatte le barriere della disabilità visiva

*A sperimentare il percorso il presidente molisano dell'Unione Ciechi Condidorio, il rettore Palmieri, l'architetto Ialenti e il sindaco Battista*



rucci e Giovanni Maddalena, il rettore dell'Università degli studi del Molise Gianmaria Palmieri, il presidente dell'Unione italiana ciechi della Regione Molise Marco Condidorio ed il sindaco di Campobasso Antonio Battista. Realizzato in collaborazione con il Polo Museale del Molise, Soprintendenza archeologia, Belle arti e paesaggio del Molise e l'associazione

Me.Mo. Cantieri culturali, il progetto è il frutto di un anno di duro lavoro.

La programmazione è stata condotta all'interno di un Protocollo d'intesa tra Università, Heritage srl e Coat-Centro orientamento ausili tecnologici associazione onlus, che ha per oggetto la ricerca scienti-

fica, l'analisi, lo studio, la valutazione e la sperimentazione di un sistema di rappresentazione e fruizione di contenuti culturali accessibile a tutti, in particolare ai soggetti portatori di disabilità, innova-

riccherà di nuovi percorsi rendendo il museo un luogo dove l'accessibilità è reale e tutti possano sperimentare cosa questo significhi non solo dal punto di vista strutturale ma anche da quello cognitivo.

Sanniti Experience è un viaggio che porta indietro nel tempo, a più 2000 anni fa, nel cuore della storia sannita e della sua eroica lotta contro la Repubblica Romana. Con tablet o smartphone in mano, gli utenti attraverso l'applicazione compiono un percorso immersivo

rispetto agli standard proposti dal mercato.

Pur trattandosi di un "cantierino in corso", come lo definiscono gli ideatori, si tratta di un programma innovativo che punta ad un progetto ancora più ampio che nel 2018 si ar-

traverso sei step all'esterno e all'interno del Museo Sannitico, guidati da una narrazione emozionale che durante le tappe trasfigura gli spazi fisici del museo facendoli diventare ambientazioni storiche.

È parte integrante del percorso un'esperienza tattile, condotta sulla riproduzione in 3D di un manufatto che è una perla del Museo: la biga fittile con auriga e cavalli risalente alla seconda metà del IV secolo a.C.. La biga è sensibile al tocco dell'utente: quando le mani la sfiorano, dà all'applicazione un segnale che attiva uno dei momenti della narrazione. Gli altri momenti della narrazione sono invece attivati dalla tecnologia Beacon, che grazie al bluetooth e ai sensori collocati lungo il percorso, riconoscono la posizione dell'utente guidandolo lungo il cammino.

A sperimentare l'app gli ospiti d'onore dell'evento a partire dal presidente dell'Unione Ciechi della Regione Molise, il professor Condidorio seguito dal rettore Palmieri, l'architetto Ialenti e il sindaco Battista.

Il riscontro nel complesso è stato positivo secondo i partecipanti ma ognuno di loro ha dato suggerimenti in merito alle modifiche da apportare per rendere lo strumento ancora più efficace.

Grande successo dunque per l'app Sanniti experience che, oltre a rappresentare un potente mezzo di inclusione in ambito culturale per le persone con disabilità, ha permesso di lanciare un messaggio importante sensibilizzando la popolazione su un tema spesso sottovalutato.

