

● MOLISE**Campobasso, Museo Sannitico: fruizione innovativa con le app**

a pagina 16

Al 'Sannitico' di Campobasso ● Oggi la presentazione

Museo, due applicazioni per una fruizione innovativa

Oggi, alle 15 presso il Museo Sannitico di Campobasso, saranno presentate le due applicazioni del progetto Smart cultural heritage 4 all. Realizzato appositamente per il polo museale del capoluogo, Smart cultural heritage 4 all è un format per la fruizione innovativa di musei, mostre e siti archeologici, concepito e sviluppato per migliorare l'accessibilità, in particolare alle persone con disabilità e limitazioni funzionali. Il progetto è condotto all'interno di un protocollo d'intesa tra Università degli Studi del Molise, Polo museale del Molise, Heritage Srl e Centro Orientamento Ausili Tecnologici Onlus.

La prima app si chiama 'Museo sannitico-blind experience': è stata concepita e sviluppata per migliorarne l'accessibilità, in particolare alle persone con disabilità visive, attraverso due percorsi immersivi multisensoriali alla scoperta della storia e degli oggetti nelle sale sannitiche e medievali del Museo. Con l'app è possibile esplorare il museo attraverso due percorsi immersivi: Sanniti Experience, percorso multisensoriale nelle sale del settore sannitico; e In viaggio con Asparukh, un percorso multisensoriale nelle sale del settore medievale. Grazie alla tecnologia Beacon (sensori geolocalizzati all'interno delle sale), l'app riconosce la posizione del

visitatore e lo guida lungo il percorso attraverso un racconto emozionale ispirato ai ritrovamenti archeologici. Lungo il percorso sono disposti degli oggetti, esplorabili con il tatto, che completano il percorso sensoriale dialogando con l'App attraverso il bluetooth.

C'è poi la seconda applicazione 'Museo sannitico-deaf experience': un racconto visivo alla scoperta della storia e degli oggetti del settore preistorico del Museo. Uno strumento pensato in particolare per le persone con disabilità uditive. Con l'app si può esplorare il settore preistorico del Museo

lasciandosi guidare alla scoperta dei ritrovamenti archeologici del secondo millennio avanti Cristo, quando si formano le società guerriere, maestre nella lavorazione dei metalli. Una serie di contenuti di approfondimento orienta il visitatore all'interno delle sale preistoriche e delle loro esposizioni. Grazie all'app, il percorso nelle sale culmina in uno storytelling visivo che, tramite una tecnica di fast motion applicata ad un disegno in movimento sull'idea delle pitture rupestri, racconta l'invenzione del bronzo in modo emozionale, anche attraverso i colori.

