



**PER
TUTTI**

Buone prassi per l'Accessibilità di Explora, il Museo dei Bambini di Roma

INDICE

Introduzione a.c. di Matrioska Coop Soc

Parte prima

- Il progetto

Parte seconda: gli interventi

- Mappe e segnaletica di orientamento generale interna ed esterna
- Gli interventi strutturali
- I punti informativi: il desk Biglietteria e il desk Animatori
- I percorsi di accesso: il gioco inclusivo dell'area esterna ad accesso gratuito e i parcheggi riservati alle auto con contrassegno
- La formazione e l'accoglienza

Parte terza: la comunicazione

- Il piano editoriale e i social
- Il nuovo sito accessibile

Documenti, Bibliografia e Sitografia

Introduzione

Il progetto Per Tutti del Museo dei Bambini di Roma è l'attuazione di spunti e riflessioni, petizioni di principio e atti di indirizzo che troppo spesso rimangono sulla carta.

Le nuove superfici antitrauma colorate e adatte a sedie e ruote e passeggini, i nuovi percorsi e i nuovi ambienti dove i colori vivaci aiutano anche l'individuazione di alcuni elementi, i nuovi sistemi per l'informazione e l'orientamento, totalmente ripensati per essere utili a quante più persone possibili, i banconi ribassati dei punti di contatto, finalmente adatti anche a bambini e persone su sedie a ruote, i servizi e supporti a varie altezze per adulti e bambini con e senza disabilità, i giochi inclusivi, corredati dal braille, le mappe tattili e guide in braille e in Comunicazione Aumentativa Alternativa materializzano parole quali inclusività o accessibilità, rendendo queste parole vive, non più soltanto parole ma esperienze.

Il progetto rappresenta un esempio interessante e divertente di progettazione universale – volta a migliorare la vita di tutte le persone che frequentano il Museo, visitatori bambini e adulti e personale stesso del Museo – in un ambiente molto diverso rispetto ai luoghi dove solitamente questa trova maggiore applicazione (residenze, case famiglia, ospedali, uffici).

Per la presenza, laddove possibile, di soluzioni alternative tra cui scegliere, per l'uso assolutamente libero di percorsi, risorse e ausili nonché dal punto di vista della comunicazione e dei sistemi di orientamento, quanto realizzato costituisce un esperimento molto interessante, in particolare, per quanto concerne le colorazioni degli interni, tali da combinare esigenze specifiche di orientamento ed estetica.

La formazione, infine, è andata ad arricchire le ottime competenze e la passione già possedute dal personale di Explora, il quale non solo si è mostrato molto interessato agli argomenti ma si è anche subito messo in moto, andando a realizzare una serie di interventi, anche piccoli, che troverete nelle installazioni nuove o modificate o nelle risorse offerte e che testimoniano della dedizione e della professionalità con cui chi lavora nel Museo si dedica alla qualità del servizio che questo offre.

E, lo abbiamo sempre sostenuto, l'accessibilità è un aspetto imprescindibile della qualità. La preziosa partecipazione e collaborazione dei diretti interessati, ragazzi e

bambini che hanno guidato attraverso vari focus group vari passaggi del progetto, andando a sperimentare in prima persona luoghi e servizi del museo e discutendo e proponendo possibili soluzioni e migliorie rappresenta un ulteriore valore aggiunto di progettazione partecipata.

Il gioco, qualunque sia la definizione che vogliamo dare a questo termine, è da tempo al centro degli interessi dell'uomo. Molto si è scritto in vari ambiti del sapere dell'importanza del gioco sotto molteplici punti di vista. Alcuni hanno visto nel gioco un metodo e uno strumento pedagogico, altri una parte del processo di liberazione del bambino, altri ancora hanno definito il gioco una cosa seria e qualcuno, addirittura, sosteneva fosse l'unico strumento per poter parlare di cose serie.

Aggiungeremo semplicemente che, dal nostro punto di vista, il gioco è naturale alleato dell'inclusione e della partecipazione e che, pertanto, salvaguardando il diritto al gioco si favorirà il diritto all'inclusione e alla partecipazione.

Garantire pari accesso a tutti i bambini sotto tutti i punti di vista certamente soddisfa un diritto individuale del bambino, come indicato dalla Convenzione ONU sui diritti del fanciullo e dalla Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità, ma, soprattutto, aiuta a creare un mondo, anche futuro, più inclusivo e meno discriminante, proprio come quello che spesso diciamo essere dei bambini.

Garantire a tutti i bambini di poter giocare insieme crea, inoltre, legami e connessioni che, da soli, abbattano barriere o anzi, meglio ancora, aiutano a non crearle affatto.

Ora andiamo tutti a giocare.

Maurizio Panzironi di Matrioska Cooperativa Sociale Integrata

Il progetto

Il progetto “Per Tutti”, finanziato dall'Unione europea - NextGenerationEU" nel 2023, nasce per rimuovere le barriere fisiche, cognitive e sensoriali che limitano l'accesso ai potenziali visitatori di Explora il Museo dei Bambini di Roma. Gli interventi nascono dal riconoscimento e dalla valorizzazione delle esigenze specifiche di ciascuno e mirano al perfezionamento dell'accessibilità museale di bambini, bambine, famiglie e scuole, il pubblico di riferimento di Explora. Il miglioramento dell'esperienza di visita sia sul piano fisico che su quello digitale, ha permesso la trasformazione di Explora in maniera sostenibile in un luogo inclusivo. Gli interventi di ammodernamento intendono garantire il diritto di ognuno ad accedere senza ostacoli a tutti gli spazi della società, a vivere pienamente insieme agli altri e ad ampliare le opportunità di accesso alle risorse cittadine.

La lettura delle Best Practices mira a favorire la ricerca di soluzioni intorno all'accessibilità partendo dal progetto di Explora, un museo pensato per i diversi tipi di pubblico, che offre a tutti l'opportunità di giocare, imparare, divertirsi e crescere insieme.

L'accessibilità museale permette di vivere l'esperienza di visita dal punto di vista di persone diverse. Le declinazioni che può assumere possono essere molto articolate: non riguarda solo la rimozione delle barriere fisiche o l'agevolazione dei percorsi di accesso alla struttura, ma anche il miglioramento della comunicazione verso pubblici diversi, il potenziamento degli strumenti legati alla leggibilità e alla comprensione dei testi che accompagnano gli allestimenti e l'esperienza di visita, oppure una formazione adeguata del personale di sala.

Gli interventi sono realizzati in linea con quanto stabilito nelle linee guida per la redazione dei P.E.B.A. (Piani per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici) dal Ministero per i Beni e Attività Culturali. Centrale è l'aspetto dello *Universal Design*, un approccio alla progettazione che prevede la condivisione e applicazione universale di tutte le caratteristiche di un edificio o di un servizio in modo da rendere più semplice e immediata la fruizione di spazi e servizi da parte di tutte le tipologie di utenza.

Per questo Explora ha implementato e innovato i seguenti aspetti:

- 1 nuovo sito web con strumenti dedicati agli utenti con ridotte capacità sensoriali
- 6 nuovi servizi igienici adatti alle esigenze di tutti, evitando soluzioni specializzate
- 1 rampa inclinata per consentire l'accesso a quote diverse dello spazio del museo
- 1 Desk Biglietteria nella Hall di Ingresso e 1 Desk Animatori nel Padiglione espositivo ribassati, per garantire un rapporto diretto tra personale e visitatore su sedia a ruote o di altezza limitata
- 1 nuova segnaletica di comunicazione e supporti di orientamento generale all'interno del padiglione espositivo (su >60 allestimenti) e nell'area esterna in italiano, inglese e Braille
- 1 comunicazione in Lingua italiana dei segni LIS e International Sign Language (IS), in fase di accoglienza dei visitatori
- 1 mappa in CAA - Comunicazione Aumentativa e Alternativa del museo per facilitare la comprensione dell'esperienza a chiunque abbia difficoltà cognitive o linguistiche.
- 1 nuovo gioco inclusivo ecocompatibile e accessibile a tutti nell'area esterna ad accesso gratuito del Museo
- 1 nuova pavimentazione pedonale antisdrucchiolo, drenante, naturale, ed ecosostenibile per agevolare i percorsi di accesso al Museo
- 1 nuova pavimentazione antitrauma
- 2 parcheggi riservati alle auto con contrassegno

Mappe e segnaletica di orientamento generale interna ed esterna

Per l'impaginazione grafica dei materiali grafici, il progetto ha trovato supporto nel Manuale tecnico di identità visiva, redatto da Chialab. Per la stampa del supporto in Braille, Explora ha collaborato con Handy, che ha da subito evidenziato l'importanza della realizzazione di pannelli accessibili a persone cieche o ipovedenti.

In particolare si è lavorato molto sullo sviluppo di progetti accessibili, corredati da icone e studiati nei contrasti cromatici.

Sono stati implementati progetti di:

- sviluppo di materiale istituzionale quale brochure, depliant, informazioni al pubblico, comunicazione sugli allestimenti, uniformando e dando continuità stilistica;
- definizione della nuova palette di colori istituzionali di maggior contrasto per facilitare la lettura;;
- individuazione dello stile tipografico del museo: un font open source per titoli e testi, print e web per facilitare la lettura;

Nell' area esterna sono stati realizzati e installati i seguenti pannelli e mappe tattili (stampa in policarbonato con linguaggio braille, QR per audio/video) per la fruizione ampliata delle persone con disabilità:

- 6 pannelli di segnaletica e orientamento aree esterne (dal parcheggio lato nord e lato sud, sotto atrio fronte ingresso padiglione espositivo) ITA/ENG;
- 1 mappa tattile fronte padiglione espositivo;
- 1 mappa tattile dal Parcheggio lato nord;
- 1 mappa tattile dal Parcheggio lato sud.

Gli interventi strutturali

Tra le azioni mirate alla rimozione delle barriere fisiche e al miglioramento del comfort per i visitatori, Explora ha progettato e realizzato 6 nuovi servizi igienici accessibili all'interno del padiglione espositivo. Gli interventi hanno permesso di renderli adatti alle esigenze di tutti, evitando soluzioni specializzate realizzate ad hoc per categorie con bisogni specifici.

In linea con le indicazioni ministeriali del P.E.B.A., sono stati ampliati e migliorati 6 servizi, accessibili da normativa. Gli spazi e le misure sono stati quindi adeguati al movimento di una sedia a ruote o di un passeggino, o a quello di persone con particolari ausili.

All'interno di ogni locale:

- il wc è stato collocato ad un'altezza <45 cm e corredato di ausili di appoggio;
- per i bambini e le bambine è stato messo un wc ad altezza e dimensioni ridotte;
- il pulsante per l'erogazione dell'acqua è stato collocato al di sopra del water in modo da essere facilmente individuato anche dai non vedenti.
- ganci per appendere borse e indumenti sono stati posizionati ad altezze diverse, per essere utilizzati da persone su sedie a ruote/o di ridotta altezza;
- installati arredi colorati di facile utilizzo;
- in 2 servizi è stato collocato un fasciatoio;
- ogni locale è provvisto di specchio orientato, pulsante di Help e ogni accessorio è dotato di sensore no touch;

L'accesso all'area dei servizi igienici è possibile attraverso una rampa inclinata con una leggera pendenza, inferiore al 6%, e spazi all'arrivo e alla partenza sufficienti per la rotazione di una sedia a ruote o passeggino. Alla fine della rampa nell'antibagno sono posizionati 2 lavabi (1 altezza/1 altezza bambino) e 1 mappa di luogo tattile.

Per consentire l'accesso a quote diverse dello spazio del museo e il superamento dei dislivelli, sono stati rimossi i gradini che dalla Hall di ingresso portavano all'accesso laterale all'esterno ed è stata posizionata una rampa inclinata strutturata in due tratti, entrambi con pendenze inferiori all'8%, e con spazi all'arrivo e alla partenza adatti alla

rotazione di una sedia a ruote o passeggino. La rampa è stata dotata di corrimano e di un'ampia seduta per permettere ai visitatori di attendere comodamente l'accesso alla biglietteria.



I punti informativi: il desk biglietteria e il desk animatori

Explora ha realizzato interventi volti a facilitare al pubblico il comfort e l'orientamento all'interno del museo e la possibilità di richiedere e ricevere informazioni sullo spazio espositivo e sui servizi offerti.

Sono stati ribassati in maniera tale da avere un'altezza e una sezione trasversale tale da permettere il diretto rapporto tra il personale e il visitatore:

- i punti informativi;
- il desk della biglietteria nella hall di ingresso posto a un'altezza di 80 centimetri;
- il desk degli animatori museali all'interno del padiglione espositivo, considerando l'accoglienza di persone su sedia a ruote, o di altezza limitata, posto a un'altezza di 83 centimetri.



I percorsi di accesso: il gioco inclusivo dell'area esterna ad accesso gratuito e i parcheggi riservati alle auto con contrassegno

L'area verde di Explora rappresenta un collegamento con la città urbana e centrale – siamo a pochi passi da Piazza del Popolo – ed è nata per condividere con i cittadini un bene dato in affidamento alla cooperativa che lo gestisce da oltre 20 anni.

Un grande spazio ad accesso gratuito che offre a bambini e famiglie la possibilità di divertirsi in uno spazio protetto e attrezzato con un playground inclusivo;

- eventi e attività a ingresso gratuito dedicati a sostenibilità, scienza e arte;
- caccia al tesoro STEM;
- mostre fotografiche, frutto di progetti europei ed eventi di sensibilizzazione che raccontano giornate e attività dedicate.

Il playground rappresenta un luogo speciale di gioco all'aria aperta: uno spazio protetto e attrezzato in cui socializzare e sperimentare le proprie abilità. Insieme alla carrucola e al gioco dell'acqua, un grande nuovo allestimento è pensato per garantire a bambine e bambini la parità di accesso e di utilizzo. La multifunzionalità, caratteristica fondamentale del gioco inclusivo, si esprime con meccanismi, accessori sonori, accessi facilitati e diverse attività ludiche, favorendo il gioco collettivo e l'interazione. L'area del playground è stata dotata di un pavimento antitrauma che ne facilita l'accesso e la sicurezza.



Formazione e accoglienza

Un viaggio è fatto di luoghi, ma anche di persone.

Il progetto *Per tutti*, non si limita ai soli interventi alla struttura, ma comprende una più generale formazione del personale interno.

Dagli uffici alla biglietteria, dal padiglione espositivo agli allestimenti: lo staff del museo è stato coinvolto in un corso per approfondire, a livello teorico e pratico, tematiche legate a disabilità, accessibilità e inclusione, utili a migliorare concretamente il servizio di accoglienza del pubblico.

Condotta da *Matrioska – Cooperativa Sociale Integrata*, il corso ha messo al centro la persona e i suoi bisogni. Partendo da un *excursus* sulle normative, ha poi analizzato le tipologie di disabilità con relative esigenze, proposto indicazioni per l'accoglienza dei visitatori con disabilità e sottolineato l'importanza congiunta di un'informazione accessibile, da un lato, e di informazioni sull'accessibilità, dall'altro.

Necessaria per potenziare le competenze professionali del personale, la formazione è stata parte imprescindibile del progetto *Per tutti*. Secondo quanto previsto e citato nella *Convenzione ONU del 2006*, ratificata dall'Italia nel 2009, la formazione, insieme ad altri doveri e principi, è parte obbligatoria per Enti e Istituzioni, al fine di garantire il diritto alla partecipazione di persone con disabilità e di favorire una più generale cultura dell'inclusione. Per un museo come Explora, attento al rispetto dei tempi, delle esigenze e delle scelte di bambini e bambine, è fondamentale una competenza professionale che miri a gestire al meglio la comunicazione con i visitatori, grandi e piccoli, per garantire a tutti una fruizione piacevole e autonoma. Grazie all'intervento dell'Architetto Giuseppina Carella, la prima giornata di corso è iniziata con un focus sugli aspetti normativi e sulle definizioni: interessante lo sviluppo terminologico e concettuale della "disabilità" in ambito normativo. Tra le tappe significative:

- l'anno 2001 con l'utilizzo da parte dell' *ICF (International Classification of Functioning, Disability and Health)* del termine "disabilità", ridefinendo il funzionamento umano e la disabilità, con una classificazione che supera i due modelli, "medico" e "sociale", integrandoli. Da questo punto in poi la disabilità viene definita come "la conseguenza o il risultato di una complessa relazione tra la condizione di

salute di un individuo e i fattori personali, e i fattori ambientali che rappresentano le circostanze in cui vive l'individuo”;

- l'anno 2006 con la *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità* che fissa la definizione tuttora ufficiale utilizzando il termine “persone con disabilità”, quindi non più “disabile” ma “persona con disabilità”. In quest’ottica la Convenzione cita: “*per persone con disabilità si intendono coloro che presentano durature menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali che in interazione con barriere di diversa natura possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su base di uguaglianza con gli altri*”. Si tratta di un nuovo modo di considerare i destinatari delle politiche per l’accessibilità: un modo più inclusivo, che pone in relazione le persone all’ambiente circostante e alle situazioni specifiche. La prima giornata di corso si è conclusa con un approfondimento sul tema della sicurezza dei luoghi accessibili. La seconda giornata, in presenza dei docenti dott. Maurizio Panzironi e dott. Giovanni Sansone, ha approfondito le varie tipologie di disabilità – fisiche, psichiche e sensoriali – e le relative esigenze, al fine di individuare per ciascuna di esse soluzioni e modalità di accoglienza e relazione mirate. Inoltre, grazie al prezioso intervento del Dott. Valter Longoni, interprete LIS, il personale del museo ha avuto il piacere di avvicinarsi alla complessa e affascinante *Lingua Italiana dei Segni*, per una migliore comprensione dei bisogni di persone sorde, ipoudenti e persone ipovedenti con disabilità uditive. La terza giornata è stata dedicata all’accoglienza dei visitatori con disabilità motorie, sensoriali e intellettive, comprendendo una formazione più pratica sui loro bisogni e su come fornire informazioni in modo adeguato per una comunicazione accessibile. Emozione, curiosità, empatia, ma anche paura. Questi sono alcuni stati d’animo che il personale di Explora ha espresso e manifestato al termine dei tre giorni di formazione. Perché, per quanto la teoria possa arricchire e i suggerimenti pratici possano essere appresi e interiorizzati, il lavoro sul campo è differente. È qui che entrano in gioco le emozioni e le persone. Quali sono davvero, nel concreto, i principi di buona accoglienza?

Il primo consiste nell’essere naturali: la naturalezza, associata alla disponibilità e alla

cortesìa, sono i principi chiave dell'accoglienza, necessari per creare una condizione ospitale e propositiva, rivolta a soddisfare bisogni ed esigenze del pubblico. Anche il linguaggio è un punto fondamentale: adeguato e incentrato sulla persona, favorisce un dialogo tra operatore e visitatore basato sull'equità e la reciprocità. Ma il principio più importante è l'abbattimento di stereotipi e pregiudizi: dare valore alla persona, ai suoi bisogni, nel rispetto dei suoi tempi, evitando classificazioni o etichette.

Tenere sempre a mente che non è tanto la disabilità in sé a generare diversità, quanto le barriere di diversa natura, fisiche e culturali, che ostacolano la piena partecipazione nella società di tutti, su una base di equità.



Il piano editoriale

Il racconto del progetto è iniziato con la scelta del logo: al pari del linguaggio verbale, sapevamo di dover scegliere una visual adatta a valorizzare il nostro racconto rispettando il tono di voce utilizzato solitamente dal museo.

Come logo del progetto è stata scelta l'opera di Rasa Jančiauskaitė, illustratrice e designer di Vilnius, in Lituania. Esposta nella hall d'ingresso del museo e creata nel 2020 per il progetto Liberty, che ha visto coinvolti dodici artisti internazionali per la reinterpretazione in chiave giocata di alcuni articoli della Convenzione Onu sui diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza, l'opera si compone di quattro curiosi personaggi, un elefante, una talpa, una sirena e un coniglio, che seduti su un autobus viaggiano verso una destinazione sconosciuta.

L'opera traduce in arte i concetti chiave della solidarietà, della partecipazione, dell'autonomia e dell'originalità: quattro personaggi provenienti dal mondo animale e dalla mitologia, ognuno con delle caratteristiche fisiche che rendono esclusivo il proprio essere.

Una rappresentazione di un mondo su tela in cui le differenze si appianano e contribuiscono alla vita della comunità come parti integranti della stessa. Il simbolico viaggio del progetto è rappresentato dall'autobus, il mezzo di trasporto che meglio rappresenta quotidianità e collettività, un veicolo per esseri unici che condividono la stessa destinazione: la vita. Così come citato dalla stessa artista: «Ho composto le figure sull'autobus perché volevo sottolineare l'importanza dell'accessibilità degli spazi pubblici per i bambini e gli adulti con disabilità. Il motivo dell'autobus indica anche l'autonomia: le figure sono sedute su ruote, a simboleggiare tutti coloro che, nonostante le difficoltà motorie, vivono in piena autonomia con coraggio e determinazione. Il movimento dell'autobus è determinato dalla loro forza di volontà che riesce non solo a spostare loro ma anche gli altri passeggeri. Tutti per uno, uno per tutti! Ecco a voi, tradotta su tela, l'importanza dello stare insieme».

A questo viaggio di trasformazione serviva un piano di comunicazione che permettesse di entrare nel vivo del progetto, uscendo dal semplice racconto degli interventi effettuati.

Nel partire dall'individuazione degli obiettivi di comunicazione, abbiamo sin da subito deciso che avremmo puntato al raggiungimento di 3 obiettivi:

- raccontare il progetto;
- raccontare il cambiamento;
- parlare di disabilità.

Ma soprattutto generare un impatto inclusivo.

I primi due obiettivi puntavano su un aspetto più tecnico, quello di raccontare come i lavori stessero cambiando il museo ma anche approfondire strumenti e tool in grado di facilitare la fruizione dei pubblici.

Il terzo punto è stato forse la sfida più difficile.

Siamo partiti da una consapevolezza: quando parliamo di inclusione si parla di persone. E quando si parla di persone, ogni obiettivo di comunicazione perde il suo significato, diventando un vero e proprio obiettivo di RIVOLUZIONE sociale.

Pensando a come poter parlare di disabilità coinvolgendo i nostri pubblici, ci è stato d'aiuto riflettere sulla stessa parola inclusione, che permette nel suo significato una più naturale partecipazione attiva.

Come citato dalla Dichiarazione Universale dei Diritti Umani proclamata dalle Nazioni Unite: *"Ogni individuo ha il diritto di partecipare liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di condividere il progresso scientifico e i suoi benefici"*. Da questo punto di vista si sottolinea il valore imprescindibile delle attività artistiche e creative quali migliorative del benessere psichico e fisico degli individui.

Il diritto alla partecipazione si basa sul diritto che ogni essere umano ha di partecipare alla vita stessa della comunità.

Abbiamo così deciso che a parlare di disabilità e inclusione sarebbe stata una rete di Enti, Associazioni, più in generale persone, coinvolte in queste tematiche. Persone con la voglia di raccontare o raccontarsi.

La rete ha permesso l'identificazione di un vero e proprio movimento volto al superamento degli stereotipi e una sensibilizzazione sulle tematiche della disabilità e dell'inclusione.

I contenuti hanno fornito la chiave per comprendere la società attuale e sono stati diffusi attraverso:

- *articoli dedicati* in una sezione specifica del sito con numeri, informazioni più generali e articoli di approfondimento;
- *interviste* in grado di fornire testimonianze ed esperienze attraverso storie e racconti che sono diventati supporto e insegnamento.

Le interviste riescono a dar vita alla rubrica A TU PER TU, che è stata in grado di coinvolgere diverse realtà che hanno deciso di contribuire al progetto.

A tu per Tu è un progetto che mette al centro della comunicazione le persone ed è il cuore del piano di comunicazione di Explora, un progetto che dà voce alle persone.

Il piano di comunicazione parla e fa parlare uomini e donne che vivono e reagiscono attivamente a contesti in cui è difficile essere inclusi.

La rubrica è nata per informare sulle disabilità, cercando di colmare un gap culturale che induce spesso a stereotipi e luoghi comuni, superandoli attraverso conoscenza e testimonianze dirette.

A tu per tu è stata pensata per condividere esperienze positive e negative sull'accessibilità cercando di sensibilizzare l'intera comunità che ruota intorno agli spazi culturali.

E' un invito, Per Tutti, ad agire e a reagire.

Attraverso interviste semi strutturate di 4 o 5 domande, abbiamo lasciato agli intervistati l'opportunità di rispondere apertamente:

- raccontando la propria realtà,
- raccontando episodi o esperienze legate all'accessibilità museale,
- dando consigli e proprie visioni su come migliorare l'accessibilità del museo Explora.

La propositiva partecipazione di genitori di bambini con disabilità, persone con disabilità ma anche addetti ai lavori nel campo della disabilità e dell'accessibilità è stata per noi preziosa.

Il lavoro è stata un'azione condivisa sulla consapevolezza dei problemi e delle sfide, con condivisione degli obiettivi e focus sulla responsabilità individuale.

La diffusione degli articoli e delle interviste anche tramite social, ha fatto da eco alle parole scritte, permettendo di ampliare nei lettori la visione sulle disabilità.

La strategia di comunicazione è stata concepita per ampliare la consapevolezza sulla tematica della disabilità attraverso diversi canali e piattaforme.

Centrata sul contenuto, ha privilegiato la creazione e la diffusione di articoli e interviste, curando sia la profondità dei contenuti che la facilità d'accesso per gli utenti.

Sul sito web, è stata creata [una sezione dedicata](#), funzionale a concentrare e archiviare con metodo la crescente mole di contenuti. La presentazione degli articoli è stata curata nei dettagli, rendendo ogni pezzo invitante e facilmente fruibile con l'ausilio di icone, titoli e introduzioni.

Il potere della newsletter è stato sfruttato al massimo, raggiungendo un'ampia base di utenti con aggiornamenti mensili. La sezione dedicata al progetto all'interno di ogni newsletter non solo ha assicurato continuità, ma ha anche fornito modi di approfondire gli argomenti proposti.

La presenza sui social media è stata dinamica e interattiva. Oltre alla semplice condivisione, è stata adottata una strategia di crossposting, creando sinergie con altre realtà e massimizzando la visibilità attraverso l'uso di tag e hashtag tematici. La scelta grafica uniforme per le interviste, con l'approccio "A tu per tu", ha offerto un riconoscimento immediato che ha facilitato il coinvolgimento del pubblico.

Come anticipato, questa campagna parla di e alle persone: lontani dal voler riportare, in tabelle analitiche di numeri, indicatori di performance relativi a interazioni con i post e impressions, possiamo comunque fornire dei dati a dimostrazione del valore intrinseco di questi contributi.

La campagna su Facebook ha ricevuto oltre 2.800 interazioni con i post, e oltre 45.000 impressions, mentre su Instagram le impressions totali sono state 20.300.

Un gran numero di follower ha dimostrato di aver apprezzato i contenuti, dichiarando inoltre, attraverso commenti e condivisioni, di aver superato anche alcuni pregiudizi legati alle disabilità.

Il sito accessibile

Il [sito di Explora](#) è stato totalmente rinnovato seguendo le linee guida AGID e in particolare la *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.1)* seguendo gli standard di HTML5 e specificando gli attributi ARIA.

Nello specifico il sito prevede una fruizione per l'utente rinnovata e accessibile, tenendo conto delle singole esigenze come:

- compatibilità con gli screen reader, dei software usati dalle persone con disabilità visive;
- compatibilità con la navigazione da tastiera, per persone che non possono usare puntatori o tastiere;
- adeguata premura alla mitigazione dei rischi di episodi di epilessia;
- facilità di comprensione per persone con disabilità cognitiva.



VISITA • GIOCA NEL MUSEO • SCUOLE • CHI SIAMO • SOSTIENICI • BIGLIETTI

Home / Accessibilità /



Da quando abbiamo aperto le porte al pubblico nel 2001, il nostro obiettivo è stato diventare un punto di riferimento per famiglie, scuole e bambini, offrendo un'opportunità unica di gioco, di sperimentazione diretta, di apprendimento sul campo attraverso esperienze di socializzazione e divertimento..

Riconosciamo che ogni individuo abbia esigenze diverse e siamo determinati a creare un ambiente inclusivo in cui bambini, famiglie e scuole possano partecipare attivamente alle nostre proposte. Un museo accessibile significa permettere ai nostri visitatori e alle nostre visitatrici di provare l'emozione della scoperta, condividendo insieme un momento di crescita e di approfondimento.

Ti piacerebbe dare il tuo contributo per farci migliorare sul piano dell'accessibilità? Lascia il tuo feedback su cosa potrebbe rendere la tua visita più accogliente e divertente.

[Usa questo form](#)

► Accessibilità fisica

► Accessibilità sensoriale

► Accessibilità cognitiva e di apprendimento

► Accessibilità digitale

► Formazione del personale

► Accessibilità per bambini e bambine

► Accesso persone con disabilità e caregiver

► Accesso con cani

INFO UTILI

Per raggiungere il nostro obiettivo abbiamo adottato misure mirate a promuovere l'accessibilità sia fisica che digitale.

Per qualsiasi altra informazione scrivi a biglietteria@mdbr.it o chiama il numero 063613776.

Bibliografia e sitografia

- [https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE GUIDA PER IL SUPERAMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE.pdf](https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE.pdf)
- <http://musei.beniculturali.it/progetti/piano-strategico-per-leliminazione-delle-barriere-architettoniche>
- http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/08/Allegato-3_Glossario_Circolare-26_2018.pdf
- <https://www.icom-italia.org/wp-content/uploads/2023/01/QuAM-numero1-DEF.pdf>
- <http://www.anms.it/upload/rivistefiles/d7b6f4ad033525a1bf6283a4b7beeaf9.pdf>
- <https://www.lavoro.gov.it/stampa-e-media/campagne/Pagine/Diritti-delle-persone-con-disabilita.aspx>
- <https://www.icom-italia.org/commissione-accessibilita-museale-icom-italia/>
- <https://museonazionaleromano.beniculturali.it/evento/senza-barriere/>
- <https://www.ict4ial.eu/>
- <https://support.microsoft.com/it-it/office/creare-file-pdf-accessibili->
- <https://www.inclusion-europe.eu/>
- https://www.inclusion-europe.eu/wp-content/uploads/2017/06/IT_Information_for_all.pdf
- <https://www.w3.org/Translations/WCAG21-it/>
- <https://www.cast.org/about/about-cast>
- <http://parlarecivile.it/che-cosè-parlare-civile.aspx>