

Giornate Internazionali di Studi
PATRIMONI DISPONIBILI (Accessible Heritage). Cura, Accessibilità, Partecipazione
Museo Archeologico "A. Salinas" e Aula Magna, Complesso Monumentale dello Steri
Palermo 19-20 Settembre 2025

Nella cornice di questo dibattito sui temi della Cura, dell'Accessibilità e della Partecipazione, e in coerenza con le strategie sviluppate nell'ambito del progetto CHANGES, ispirate agli standard e alle linee guida del PNRR, sono stati individuati alcuni progetti riconducibili alle tre tematiche che saranno oggetto di approfondimento durante le Giornate di studio.

Attraverso la presente scheda si intendono raccogliere gli output e i risultati degli Spoke, al fine di restituire una visione complessiva e articolata delle azioni in corso, e favorire un confronto tra esperienze, pratiche e traiettorie di ricerca.

Le presentazioni dei progetti introdurranno le tre sessioni del 20 settembre, secondo giorno di lavori

SCHEMA PROGETTI CURA, ACCESSIBILITÀ, PARTECIPAZIONE	
Descrizione progetto	Musei digitali e Generazione Z. Nuove sfide per nuovi pubblici
Spoke di appartenenza	<i>Spoke 1 (in collaborazione con ricercatori dello Spoke 4, sia afferenti al Dipartimento di Ricerca e Innovazione umanistica - DIRIUM, che al Dipartimento di Scienze della Formazione, Psicologia e Comunicazione - For.Psi.Com, dell'Università degli Studi di Bari)</i>
Partner affiliato	
Titolo del progetto	<i>"Laboratorio su musei digitali, partecipazione e storytelling" nell'ambito dell'insegnamento in Museologia a.a. 2023-2024, nell'ambito del progetto di ricerca 'Museums: Back to the future' (settore scientifico disciplinare Museologia L-Art 04)</i>
Autori	Team di progetto: Elisa Bonacini e 30 studenti del laboratorio Hanno poi collaborato alla stesura del volume scaturito dalla ricerca i colleghi dello Spoke 4: Andrea Leonardi, Maria Giovanna Mancini (DIRIUM), Loredana Perla, Michele Corriero ed altri ricercatori (For.Psi.Com)
Soggetti destinatari	<i>Istituzioni museali, ricercatori, studiosi e studenti che si occupano di user experience nell'ambito della progettazione di website ed ecosistemi digitali museali</i>
Tecnologia	<i>Valutazione partecipativa dei website museali in modalità remota e mobile, attraverso metodo misto empirico-ispettivo sulla usabilità; modalità didattica e di indagine di tipo peer instruction flipped classroom ed elaborazione di una griglia di valutazione su funzionalità, servizi, qualità e modalità di utilizzo di 34 items, partendo e riadattando framework di valutazione noti in letteratura.</i>
Fabbisogni a cui risponde	L'analisi consente di riflettere su cosa i nuovi pubblici, costituiti soprattutto da ragazzi della Generazione Z, si attendono da parte dei musei digitali nella comunicazione delle loro collezioni e attività.

Tipologia di soluzione	L'analisi suggerisce di orientare le proprie scelte verso una maggiore interattività, un maggiore coinvolgimento, un linguaggio e un tone of voice differenti rispetto a quelli in uso e ad attivare soluzioni di partecipazione e cocreazione.
Ambito di applicazione	L'analisi può essere utile nel campo della progettualità e del web design più orientate verso la user experience, ma può fornire linee di indirizzo anche nella realizzazione di progetti di didattica museale
Materiali per la presentazione	<i>Ppt anche in formato mov, immagini e slide ad alta definizione delle attività laboratoriali e delle principali conclusioni</i>