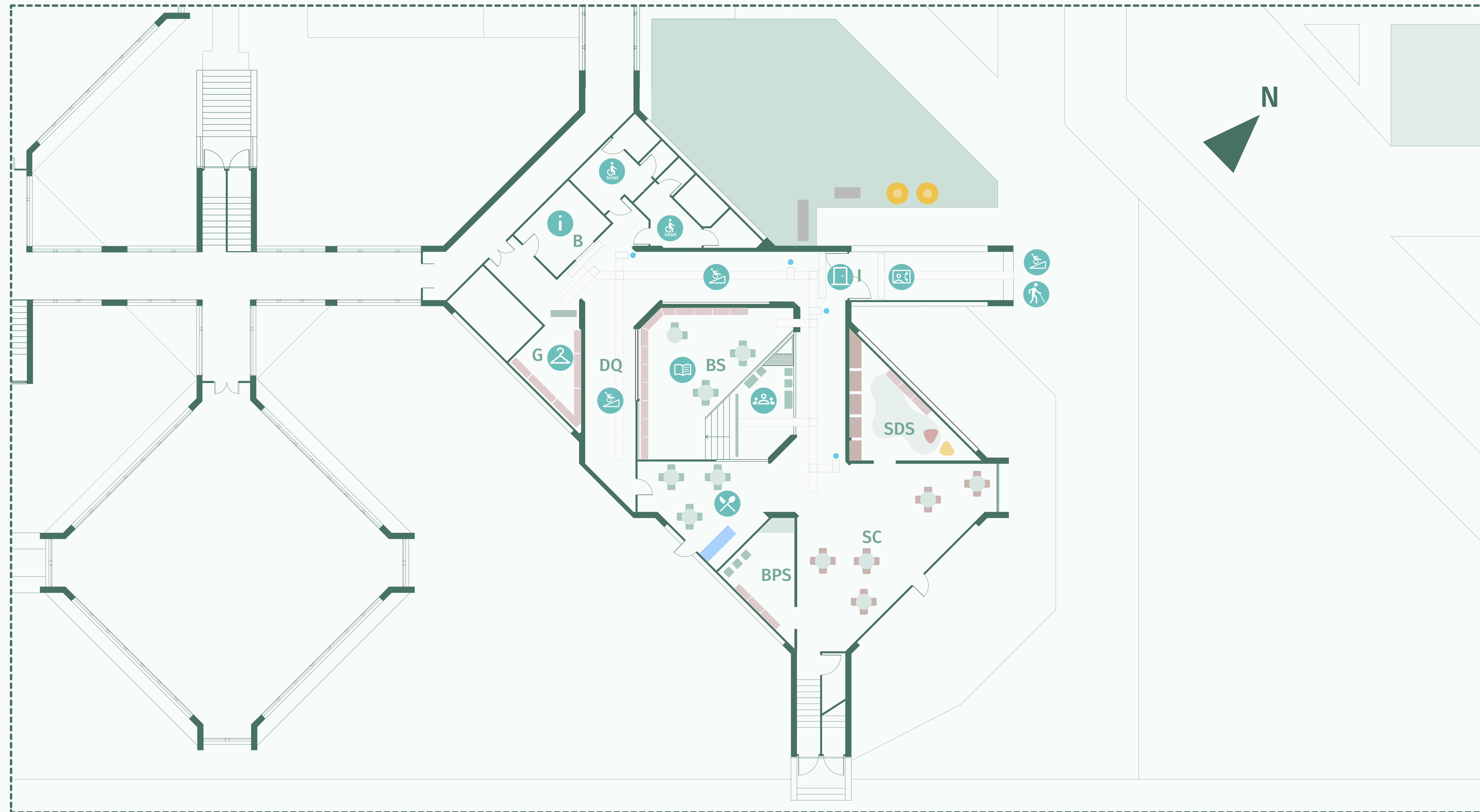


Accoglienza interna

Soluzioni Progettuali TAV 2.P



1-Pianta piano terra scala 1:100

Elementi dello spazio e soluzioni proposte

I **Ingresso:** Implementare un'immagine architettonica dell'ingresso che manifesti in maniera chiara ed evidente la presenza del museo nel contesto ambientale e permetta l'immediata individuazione dell'ingresso: pensilina di protezione, colore a contrasto cromatico del portone d'ingresso, banner esterni, stendardi in favore dei percorsi stradali in prossimità del Parco e nell'area del parcheggio, differenziazione della pavimentazione, illuminazione, ecc.

SDS **Stanza di decompressione sensoriale:** Realizzazione di apposita Stanza di Decompressione composta da fonti luminose (tubo "a barre", proiettore di immagini, fibre ottiche di vario tipo), pavimento e soffitto multicolore o con fibre ottiche, pannelli "vibranti" o interattivi, superfici tattili, poltrone oscillanti e letto vibrante o "ad acqua", un diffusore di essenze profumate. Sarà fondamentale in particolare per soggetti che hanno a che fare con la gestione di disturbi comportamentali, disturbi dello spettro autistico o cognitivi nell'accezione più ampia del termine.

BPS **Baby Pit Stop:** Creazione di uno spazio appositamente dedicato, tranquillo e riservato, collocato all'ingresso del museo dedicato all'allattamento e alla cura del bambino. Lo spazio, infatti, sarà idoneo per provvedere al cambio del pannolino e sarà dotata di tappetini colorati per sedersi e giocare.

BS **Bookshop/merchandising:** Spazio allestito per la vendita di libri e merchandising di ogni genere ma sempre coerente con il tema tematico del Parco Archeologico di Sibari. L'area sarà composta essenzialmente da scaffalature accessibili e banconi con altezze e sezioni trasversali al fine di assicurare ad ogni tipo di pubblico di dialogare con il personale alle casse, consentire la visione dei prodotti in vendita, acquisire la merce, ecc.

B **Biglietteria/bancone informativo:** Utilizzare il contrasto cromatico e la differenziazione degli arredi per facilitare la rapida individuazione del punto informativo/biglietteria. Installare un sistema di potenziamento dell'ascolto, come un'amplificazione a induzione magnetica per agevolare gli utenti di apparecchi acustici e facilitare la conversazione. Adeguare l'illuminazione superiore per consentire un'eventuale lettura labiale.

DQ **Dislivelli di quota:** Consentire di accedere alle differenti quote dello spazio museale in sicurezza e autonomia. La rampa presenta una pendenza compresa fra il 5 e l'8 per cento, dunque è opportuno installare dei corrimano su entrambi i lati, in maniera continua e per tutta la lunghezza della rampa. Applicare dei manicotti tattili su entrambi i lati con indicatori di direzione. Eventualmente, prevedere un servizio di accompagnamento da parte del personale museale per consentire l'assistenza delle persone su dispositivi a ruote nel superamento dei dislivelli di quota.

Abaco delle Soluzioni Progettuali

<p>C3ACC Definire una colorazione del portone in contrasto cromatico con la pavimentazione e l'ambiente esterno in modo da rendere riconoscibile l'accesso. Installare dei banner e degli stendardi in armonia con il logo del museo a contrasto cromatico (es. sfondo nero) per rendere il museo riconoscibile nel contesto ambientale di riferimento.</p>		<p>C1GDR Collocare apposita segnaletica direzionale. Installare armadietti progettati con rispettivo meccanismo di apertura e i ripiani interni a un'altezza adeguata. Montare numeri su tutti gli armadietti e le unità di deposito bagagli in caratteri ingranditi, in Braille, e di colore molto contrastante.</p>		
<p>C5ACC Per facilitare il wayfinding nella struttura è necessario installare un percorso tattile - plantare, corredato da mappe tattili, posizionato coerentemente all'interno del museo tenendo conto sia del percorso di visita che dei servizi chiave annessi.</p>		<p>toilet CSIG Installare WC di adeguata altezza, un lavabo accessibile, dei maniglioni orizzontali, il doccino per disabili, un fasciatoio attrezzato all'interno di un bagno unisex e una mappa tattile nell'immediato ingresso dello stesso.</p>		
<p>C1AII Installare un pannello informativo con scritte a caratteri ingranditi, contrasti cromatici e con segnaletica Braille contenente le principali informazioni relative all'accesso al museo (es. orari, prezzo biglietti, livelli di accessibilità presenti, ecc.)</p>		<p>C1RCB Prevedere tavoli e banchi di ristoro con uno spazio agevole per sedie a ruote. In aggiunta, prevedere un bookshop o, in alternativa, un shop museale dove vender dei gadget del museo, avendo cura di organizzare i banchi di vendita articolando altezze e sezioni trasversali.</p>		
<p>C2AII Realizzare delle apposite aree di attesa in prossimità della struttura provviste di sedure ergonomiche, tavoli accessibili a persone su dispositivi a ruote e persone di bassa statura e con aree specifiche per la sosta dei cani di assistenza.</p>		<p>C2RCB Installare segnaletica direzionale in formato accessibile nell'area di ingresso per consentire l'identificazione del bancone. Realizzare il contrasto visivo del bancone rispetto all'area circostante in modo da risaltarne l'ubicazione. Installare un sistema di potenziamento dell'ascolto.</p>		
<p>C1BIG Apportati gli accorgimenti necessari per il wayfinding e per la mobilità orizzontale e verticale, risulta pienamente realizzata l'accessibilità per tutte le persone, comprese quelle portatrici di disabilità.</p>				



Individuazione area in esame scala 1:1000