

La comunicazione via social media, elemento fondamentale dei rapporti con il pubblico, ha assunto nuove sfumature durante il periodo di isolamento sociale. Il pubblico è inevitabilmente cambiato, così come le sue necessità e interessi, e questo ha richiesto uno sforzo di adattamento sia dei contenuti sia delle strategie.

La pandemia ha generato incertezza e timore, seguite da irrequietezza, bisogno di stimoli e insofferenza verso le limitazioni alle libertà personali.

A questi bisogni il museo ha tentato di dare risposta su molteplici fronti, utilizzando tutti i mezzi digitali già a propria disposizione e approfittando dell'opportunità per acquisirne di nuovi.

Le proposte online sono state intensificate e strutturate in modo da riuscire, tramite alcune strategie mirate, a cogliere anche una fascia di pubblico che in tempi normali visita il museo in presenza, ma non i social del museo.

# Pane, Covid e Social Media

Ester Maria Bernardi,  
Lidia Falomo Bernarduzzi,  
Maria Carla Garbarino



## Facebook

- 1. "piccola fiaba del lunedì":** storie di personaggi del museo in fiaba o filastrocca, con illustrazioni digitali;
- 2. #storiemedici:** post su medici, chirurghi, innovazioni in medicina;
- 3. la fisica in video:** storia della fisica raccontata tramite video d'archivio;
- 4. #markerday:** post con marker dell'APP museale a realtà aumentata (consentendone l'uso anche da casa)

## Zoom

**visite guidate in real time, a distanza:** sono state effettuate riprese video montate secondo specifiche richieste degli utenti, commentate live via Zoom

I contenuti sono stati tutti accomunati da un unico hashtag, #raccontamuseo, condiviso dai musei del Sistema Museale d'Ateneo, e ripostati anche sui siti web ufficiali per consentire agli utenti che non fanno uso di piattaforme social di avervi accesso.

## Instagram

- 1. partecipazione del pubblico:** i ragazzi del corso di comunicazione #Unipv sono stati incoraggiati a produrre stories e a partecipare a challenge, investendo emotivamente nel "proprio" museo e svolgendo funzione di advocate;
- 2. #museodi:** video-storytelling su temi storico-scientifici legati alle collezioni, filmati nelle proprie abitazioni dallo staff museale