



**Prodotto Intellettuale IO3:**

**MODULO DI FORMAZIONE SUPERIORE  
“PATRIMONIO ACCESSIBILE A  
TUTTI”.MATERIALE DIDATTICO**

**Settembre 2022**



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

**Prodotto Intellettuale IO3:**

# **MODULO DI FORMAZIONE SUPERIORE "PATRIMONIO ACCESSIBILE A TUTTI". MATERIALE DIDATTICO**

## **Esclusione di responsabilità:**

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

## **Citazione suggerita:**

Consorzio ACCESSCULT (2022). VALIČ, Urša (a cura di) 'IO3, Modulo di istruzione superiore "Patrimonio accessibile a tutti": Materiale didattico". Lubiana: Università di Lubiana.

## **Ulteriori informazioni sul Progetto ACCESSCULT sono disponibili sul sito:**

<https://www.accesscult.eu/>

## **Contributi:**

Sonja BEZJAK, Dušan BREŠAR MLAKAR, Katarina ČERNE, Enrico DOLZA, Jessica FERNÁNDES SOLANA, Sandra JENKO, Gregor JENUŠ, Jana KALIN, Marjana KENDA, Tatjana KNAPP, Sofia MASTROKOUKOU, Katrin MODIC, Ernesta MOLOTOKIENÉ, Katarina NAHTIGAL, Robert NOLAN, Tina PALAIĆ, Mirian SANTAMARÍA-PELÁEZ, Gašper REMS, Kerrie SUTEU, Barbara ŠTEH, Urša VALIČ.

## Indice dei contenuti

INTRODUZIONE AL PROGETTO ACCESSCULT	5
BENVENUTO AL PATRIMONIO CULTURALE ACCESSIBILE A TUTTI! Un'introduzione al modulo di studio HEI e al materiale didattico.	8
PRESENTAZIONE DEL MODULO DI FORMAZIONE SUPERIORE: "PATRIMONIO ACCESSIBILE A TUTTI"	10
PRESENTAZIONE DELLE LEZIONI E DEL MATERIALE DIDATTICO	15
1 Museologia contemporanea e discorsi sul patrimonio	15
1.1 INTRODUZIONE ALLA MUSEOLOGIA CONTEMPORANEA	15
1.1 PROPOSTA DIDATTICA 1 - INTRODUZIONE ALLA MUSEOLOGIA	17
1.1 PROPOSTA DIDATTICA 2 - L'ACCESSIBILITÀ NEL DISCORSO MUSEOLOGICO E DEL PATRIMONIO CONTEMPORANEO	22
1.2 INCLUSIONE E PRATICHE COLLABORATIVE 1.2	25
1.2 PROPOSTA DIDATTICA - PARADIGMA PARTECIPATIVO	27
1.3 ETICA DEL MUSEO	29
1.3. PROPOSTA DIDATTICA - ETICA DEL MUSEO	31
1.4 SVILUPPO DEL PUBBLICO	34
1.4 PROPOSTA DIDATTICA - SVILUPPO DEL PUBBLICO	35
1.5 VALUTAZIONE DEL MUSEO	42
1.5 PROPOSTA DIDATTICA - VALUTAZIONE	43
2 Parte pedagogica e psicologica	45
2.1 APPRENDIMENTO IN GRUPPO	45
2.1 PROPOSTA DIDATTICA - APPRENDIMENTO IN GRUPPO	46
2.2 COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	51
2.2 PROPOSTA DIDATTICA - COMUNICAZIONE INTERPERSONALE	52
2.3 AFFRONTARE LA DIVERSITÀ E L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE	55
2.3 PROPOSTA DIDATTICA - AFFRONTARE LA DIVERSITÀ E L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE	57
3. Partecipazione delle persone con disabilità ai discorsi sul patrimonio culturale	60
3.1 INTRODUZIONE ALLA DISABILITÀ NEL CONTESTO SOCIO-CULTURALE E NEL PATRIMONIO CULTURALE	60
3.1 PROPOSTA DIDATTICA - INTRODUZIONE ALLA DISABILITÀ NEL CONTESTO SOCIO-CULTURALE E NEL PATRIMONIO CULTURALE	62
3.2 IL LINGUAGGIO A MISURA D'UOMO ATTRAVERSO UN'ANALISI DI SCOPING	66
3.2 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE PRIMA LINGUA: CHI È QUESTA PERSONA?	68
3.3 PERSONE CON DISABILITÀ MOBILE	71

3.3 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE CON DISABILITÀ MOTORIA	73
3.4 PERSONE CON DISABILITÀ SENSORIALI: PERSONE NON VEDENTI E IPOVEDENTI (PERSONE IPOVEDENTI O NON VEDENTI)	79
3.4 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: VISITA ALLA BIBLIOTECA SPECIALIZZATA PER NON VEDENTI E IPOVEDENTI "MINKA SKABERNE" DI LUBIANA, SLOVENIA	80
3.5 PERSONE CON DISABILITÀ SENSORIALI: PERSONE SORDE E CON PROBLEMI DI UDITO - ACCESSIBILITÀ NEI LUOGHI CULTURALI	84
3.5 PROPOSTA DIDATTICA - ACCESSIBILITÀ NEI LUOGHI DELLA CULTURA	85
3.6 ESPERIENZA MULTISENSORIALE DEL PATRIMONIO CULTURALE	90
3.6 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE CON SORDOCECITÀ	92
3,7 PERSONE CON ESPERIENZE DI ISTITUZIONALIZZAZIONE (NEURO DIVERSE)	97
3.7 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: IL MUSEO DELLA FOLLIA DI TRATE	98
3.8 COME UTILIZZARE LE STORIE SOCIALI PER SVILUPPARE LE ABILITÀ SOCIALI	103
3.8 PROPOSTA DIDATTICA - STORIE SOCIALI	104
3.9 FACILE DA LEGGERE: COS'È E COME SI PREPARA?	109
3.9 PROPOSTA DIDATTICA - FACILE DA LEGGERE	111
3.10 ADEGUAMENTO DELLA DOCUMENTAZIONE ARCHIVISTICA PER I DISABILI NELL'AMBITO DEL PROGETTO E-ARH.SI	115
3.10 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: VISITA ALL'ARCHIVIO NAZIONALE DELLA SLOVENIA E PRESENTAZIONE DEL PROGETTO E-ARH	117
3.11 ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE (E DEL TURISMO) ATTRAVERSO LE NUOVE TECNOLOGIE	120
3.11 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: LUBIANA IN SEDIA A ROTELLE	121
3.12 APPROCCIO COLLABORATIVO PER L'ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE A TUTTI	123
3.12 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE AI GRUPPI VULNERABILI	124

## INTRODUZIONE AL PROGETTO ACCESSCULT

**Mirian Santamaría Peláez** (Università di Burgos)

AccessCULT è stato finanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea, da settembre 2020 a febbraio 2023, per migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale in tutta Europa attraverso lo scambio di buone pratiche e lo sviluppo, l'implementazione, la sperimentazione, il miglioramento e la promozione di un innovativo modulo multidisciplinare HE per studenti, futuri esperti e una formazione per adulti per gli operatori culturali esistenti.

Siamo un energico consorzio di 9 partner, tra cui università e istituzioni culturali, guidato dall'Università di Burgos, in Spagna. I partner rappresentano 5 Paesi dell'UE: Asociación INFAD, Spagna; Univerza V Ljubljani e INUK, Slovenia; Klaipėdos Universitetas e The History Museum of Lithuania Minor, Lituania; Coventry University e Culture Coventry, Regno Unito; Istituto dei Sordi di Torino, Italia.

Un miliardo di persone vive con una qualche forma di disabilità (OMS), a livello europeo circa il 24% delle persone di età pari o superiore ai 16 anni ha dichiarato una disabilità, inoltre l'invecchiamento della popolazione europea è in forte crescita. Il numero di persone con esigenze di accesso è quindi significativo e in crescita. La pari integrazione nella società, compresi i viaggi e l'esperienza del patrimonio culturale, è una vera sfida. Il patrimonio culturale (musei, gallerie, monumenti, ecc.) offre notevoli opportunità di inclusione sociale, senso di comunità, educazione informale e apprendimento permanente; pertanto l'accessibilità non dovrebbe essere una barriera! Una migliore inclusione attraverso l'interpretazione di CH non è solo una questione di responsabilità sociale, ma è un imperativo commerciale che rappresenta un potenziale di mercato per il turismo. Questo progetto affronta questa esigenza attraverso la formazione di studenti, futuri esperti, ma anche dell'attuale personale della CH per migliorare l'accesso per tutti.

Il Progetto AccessCULT è rivolto alla mancanza di :

- PARI OPPORTUNITÀ (di apprendimento) per le persone con disabilità nell'UE nel settore del patrimonio culturale
- APPROCCIO OLISTICO alle soluzioni per l'accessibilità del patrimonio culturale, in quanto spesso sono a breve termine e senza un pensiero sostenibile; forniscono un know-how di base e non permettono di comprendere appieno la complessità e la diversità delle esigenze delle persone con disabilità; si concentrano solo sulle esigenze di visitatori specifici o su soluzioni specifiche, ad esempio le TIC, l'accessibilità fisica, ecc.
- Conoscenze e competenze di accessibilità tra gli operatori dei beni culturali
- Formazione formale per adulti in profondità per gli operatori del patrimonio culturale esistenti.
- CORSI DI ISTRUZIONE SUPERIORE MULTIDISCIPLINARI all'interno dei programmi di studio esistenti (ad es. museologia, ereditarietà, educazione speciale, ecc.), che producano nuovi esperti di accessibilità CH.

Il progetto mira a migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale in Europa attraverso lo scambio e la promozione di buone pratiche. Il team svilupperà, implementerà e testerà materiale didattico multidisciplinare innovativo per gli studenti in qualità di futuri esperti, oltre alla formazione per gli operatori culturali esistenti.

Con gli obiettivi:

- Miglioramento delle sinergie socio-culturali, educative e di ricerca e nuovi partenariati tra istituti di istruzione superiore, settori culturali e della disabilità.
- Garantire l'istruzione e la ricerca nell'area multidisciplinare del patrimonio culturale inclusivo e accessibile;
- Implementazione delle modifiche necessarie per aiutare gli istituti di istruzione superiore, i musei e le gallerie d'arte a comprendere meglio le esigenze dei visitatori disabili;
- Coinvolgimento delle persone con disabilità nel processo di sviluppo come consulenti, co-creatori e infine come valutatori del progetto;
- Sviluppo di soluzioni innovative di accessibilità che consentano alle persone con disabilità di godere appieno del patrimonio culturale e storico;
- Condividere le migliori pratiche per migliorare le capacità e le competenze delle istituzioni culturali (musei, gallerie d'arte, ecc.) e degli studenti per lavorare con le persone disabili, creando un accesso al patrimonio culturale.
- Sviluppo di un modulo di istruzione superiore con forti elementi inclusivi per migliorare le conoscenze, le abilità e le competenze degli attori chiave secondo gli standard professionali dell'interpretazione del patrimonio culturale, per consentire loro di rispondere alle esigenze dei visitatori disabili fisici, visivi, uditivi, intellettuali o mentali, in modo che possano a loro volta accedere pienamente al patrimonio culturale e trarne beneficio.
- Scambio sostenibile di buone pratiche e know-how e assistenza ai musei per lo sviluppo di mostre e attività accessibili;
- Preparazione di materiali di insegnamento/apprendimento per il personale dell'istruzione superiore e del settore culturale e del libro di testo "Patrimonio culturale accessibile per tutti".
- Preparazione del sito web e del punto UE (Accessibilità del patrimonio culturale)
- Raccomandazioni e linee guida per le attività successive nel settore nell'UE.

6

Il progetto sarà in grado di:

- Aiutare i musei a comprendere meglio le esigenze dei visitatori disabili per migliorare l'ambiente e l'esperienza.
- Condividere le migliori pratiche e sviluppare le capacità e le competenze delle istituzioni culturali e degli studenti per migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale.
- Proporre e dimostrare soluzioni innovative di accessibilità attraverso progetti pilota, in modo che tutti i visitatori possano godere appieno del patrimonio culturale.

I risultati consistono in materiali didattici che consentiranno agli studenti di:

- Preparare i visitatori diversi alla visita adattando la comunicazione pre-visita.
- Pianificare i percorsi di visita al museo per i visitatori con esigenze specifiche utilizzando scenari.
- Comunicare con i visitatori con esigenze aggiuntive all'arrivo, utilizzando ausili adatti a ciascun gruppo di utenti.
- Progettare materiale "durante la visita", come mappe sensoriali con percorsi attraverso il museo per coloro che hanno strategie di evitamento e per coloro che possono adattarsi.
- Sviluppare mostre, eventi e attività accessibili a tutti.
- Creare storie sociali che spieghino il galateo della galleria nel museo.
- Sapere a chi rivolgersi per ottenere ulteriore aiuto.

- Come considerare e coinvolgere le persone con disabilità nell'intero processo.

Il diritto alla cultura è un diritto fondamentale sancito dalla Dichiarazione universale dei diritti umani. L'articolo 15 sottolinea il diritto a partecipare alla vita culturale, alla protezione, allo sviluppo e alla diffusione della scienza e della cultura. In quanto diritto appartenente alla Dichiarazione, deve essere tutelato e rivendicato, soprattutto quando i diritti culturali sono identificati come un fattore di sviluppo che può portare alcuni soggetti e gruppi sociali a responsabilizzarsi per orientare la propria vita verso un futuro migliore.

Con questo progetto, i partner coinvolti sperano di dare un contributo significativo alla promozione di questo diritto per tutte le persone e, in particolare, per le persone con qualsiasi tipo di disabilità.

## BENVENUTO AL PATRIMONIO CULTURALE ACCESSIBILE A TUTTI!

Un'introduzione al modulo di studio HEI e al materiale didattico.

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

Il 24 agosto 2022, nell'ambito della 26a Conferenza Generale dell'ICOM<sup>1</sup> a Praga, l'Assemblea Generale Straordinaria dell'ICOM ha approvato una nuova definizione di museo:

***"Un museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro al servizio della società che ricerca, raccoglie, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico, professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il divertimento, la riflessione e la condivisione delle conoscenze. "***

Come descritto nella pagina web dell'ICOM<sup>2</sup>, la definizione è stata il risultato di un processo partecipativo durato 18 mesi che ha coinvolto centinaia di professionisti museali di 126 Comitati Nazionali di tutto il mondo e riflette i cambiamenti nel ruolo dei musei, riconoscendo l'importanza dell'inclusività, della partecipazione della comunità e della sostenibilità. Nell'ambito del progetto ACCESSCULT, siamo stati consapevoli dei paradigmi e degli approcci museologici contemporanei - che danno risalto all'accessibilità, all'inclusione e alla partecipazione - durante la preparazione del modulo di studio HEI "Accessible heritage to all" (Patrimonio accessibile a tutti), rivolto agli istituti di istruzione superiore, con il desiderio di sviluppare un quadro educativo di qualità verso una maggiore accessibilità del patrimonio culturale per le persone con disabilità.

Qualcuno potrebbe chiedersi - è quello che ci siamo chiesti anche noi - perché abbiamo bisogno di un altro progetto e di un altro quadro didattico, visto che abbiamo già molti buoni progetti e materiali didattici sviluppati per istruire gli studenti (come futuri professionisti) e i professionisti dei beni culturali sull'accessibilità del patrimonio culturale? Una delle ragioni è che volevamo unire le pratiche e i materiali didattici precedenti sotto lo stesso ombrello per avere una maggiore visibilità dei materiali e per costruire il nuovo modulo sulle buone pratiche e sui paradigmi contemporanei.

La seconda ragione è che vediamo l'accessibilità e l'inclusione come un processo, piuttosto che come un fine, in cui le persone con disabilità non sono solo destinatari passivi, ma collaboratori attivi e produttori di istituzioni culturali accessibili e inclusive e dei loro contenuti. Il principio "Niente su di noi senza di noi" dovrebbe essere rispettato anche nel campo dei beni culturali. Pensiamo che questi approcci partecipativi e collaborativi che stiamo promuovendo nel materiale didattico stiano differenziando il nostro modulo HEI "Accessible heritage to all" da progetti e materiali precedenti. Vorremmo inoltre sottolineare la necessità di includere la prospettiva del passato delle persone con disabilità nella storia locale, regionale, nazionale ed europea come momento inclusivo di voci silenziate e trascurate nel processo di creazione del patrimonio culturale e delle identità sociali.

Vorremmo notare anche un altro punto positivo e differenziante del modulo e del materiale didattico, il riconoscimento dell'accessibilità e dell'inclusione non come un'unica possibilità, ma come un'esperienza multi-facciale di diverse abilità, cioè riconoscendo le identità multiple, sillabate e

<sup>1</sup> ICOM = Consiglio Internazionale dei Musei

<sup>2</sup> <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/#:~:text=NetworkICOM%20approva%20una%20nuova%20definizione%20di%20museo&text=Il%20nuovo%20testo%20legge%3A,espone%20il%20patrimonio%20tangibile%20e%20intangibile%20.>

intersezionali e i relativi bisogni delle persone con disabilità, così come le specificità locali, regionali e nazionali. Sappiamo che esiste un consenso in tutta l'Unione Europea sulle norme per soddisfare le esigenze di accessibilità e inclusione delle persone con disabilità, anche nel campo del patrimonio culturale, in tutti i Paesi dell'UE attraverso varie convenzioni, atti e piani - come la *Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità*, l'*Unione per l'uguaglianza: Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030* (basata sulla *Strategia europea sulla disabilità 2010-2020*), l'*Accessibility Act*, ecc. - ma non esiste una prassi unificata su cosa significhi per un'istituzione culturale essere accessibile. Nel modulo di studio, incoraggiamo gli educatori a esaminare le realtà locali, regionali e nazionali dell'accessibilità e dell'inclusione in relazione ai bisogni delle persone con disabilità per raggiungere una maggiore accessibilità, e a incoraggiare un dialogo collaborativo e inclusivo tra le persone con disabilità e gli studenti per stabilire pratiche creative e innovative che potrebbero essere applicate in tutta l'UE al fine di raggiungere una maggiore accessibilità del patrimonio culturale per tutti.

Abbiamo definito l'obiettivo del modulo come:

*"L'obiettivo del modulo di studio è quello di sviluppare la **conoscenza** e la **sensibilità** di studenti e professionisti verso un **approccio multidisciplinare, multisensoriale e collaborativo del lavoro** con il patrimonio culturale, al fine di ottenere **una migliore accessibilità per le persone con disabilità** e per le persone appartenenti a gruppi considerati vulnerabili".*

Pertanto, il modulo e i materiali didattici sono costituiti da tre parti principali: una parte introduttiva di carattere museologico e patrimoniale, una parte psicologico-pedagogica di supporto e una parte principale incentrata sui bisogni delle persone con disabilità e sulle buone pratiche di accessibilità e inclusione. Ogni parte comprende varie lezioni con i principali punti didattici che abbiamo ritenuto importanti, ma che devono essere considerati come un supporto, un riferimento, una risorsa nella preparazione di una storia didattica unica, creativa, innovativa e basata sui bisogni delle persone locali. Il materiale è stato creato con la partecipazione di diversi professionisti provenienti dai settori della sociologia, della storia, dell'etnologia e dell'antropologia culturale, della filosofia, della pedagogia, della psicologia, della terapia occupazionale, dell'educazione speciale ecc. Possiamo quindi descrivere l'approccio come una vasta prospettiva teorica e metodologica interdisciplinare supportata dal know-how e dalle conoscenze derivate dalla pratica.

Vi invitiamo a dare un'occhiata al materiale didattico e a utilizzarlo in modo creativo per preparare il vostro percorso didattico, con l'auspicio di costruire insieme, mano nella mano, la strada per una maggiore accessibilità del patrimonio culturale a tutti.

## PRESENTAZIONE DEL MODULO DI FORMAZIONE SUPERIORE: "PATRIMONIO ACCESSIBILE A TUTTI"

**2-3 ECTS** (~ 30 ore di lavoro pedagogico e 60 ore per il lavoro individuale degli studenti)

### **1. Descrizione del modulo di studio:**

Il modulo di studio riunisce un approccio interdisciplinare allo studio e alla pratica dell'accessibilità e dell'inclusione delle istituzioni del patrimonio culturale. Da un lato esamina e riflette sulle pratiche passate di accessibilità in musei, gallerie, biblioteche, archivi, siti storici, ecc. Dall'altro offre l'opportunità di comprendere l'accessibilità attraverso le lenti della museologia e dell'eredologia contemporanee, che espongono le pratiche di inclusione e partecipazione delle persone con disabilità nel discorso sul patrimonio culturale. La comprensione dell'accessibilità nel modulo ha molte dimensioni diverse. In primo luogo, la comprendiamo attraverso le lenti dell'accessibilità dell'ambiente costruito, poi attraverso l'accessibilità del web e infine, ma non meno importante, attraverso l'accessibilità dello spazio sociale e discorsivo, cioè la possibilità di una partecipazione paritaria e di una co-creazione del patrimonio culturale. Il modulo è costruito attraverso lezioni che combinano prospettive di diverse discipline sociali e umanistiche e si divide in tre parti:

10

#### **Parte 1 - Museologia contemporanea e discorsi sul patrimonio**

In questa parte gli studenti entrano in contatto con i concetti e i paradigmi museologici e patrimoniali contemporanei - come i musei come zone di contatto, i post-musei, i musei democratici, antagonisti, partecipativi, attivisti, inclusivi, reattivi, coinvolgenti, ecc. Nel paradigma museale del XXI secolo, il ruolo del pubblico si è spostato da passivo (visitatori, frequentatori) a partecipativo (collaboratori) e dal "front stage" (esposizione ed educazione) al "back stage" (raccolta, conservazione e documentazione), come hanno scritto Leontine Meijer - van Mensch e Peter van Mensch nel libro *New Trends in Museology* (Museum of Recent History, Celje, 2011 / 2015). L'attenzione principale di questa parte sarà rivolta al paradigma partecipativo e, in relazione ad esso, alle questioni di etica, sviluppo del pubblico e valutazione.

#### **Parte 2 - Parte pedagogico-psicologica**

Nella seconda parte gli studenti apprenderanno le basi delle dinamiche di gruppo, della comunicazione interpersonale, di come gestire la diversità e le caratteristiche dell'apprendimento esperienziale. Nella prima parte gli studenti apprenderanno gli scopi e gli obiettivi comuni delle dinamiche di gruppo, gli effetti interpersonali delle interazioni tra i membri del gruppo, i ruoli dei membri del gruppo, la formazione delle regole di gruppo (regole non scritte e regole concordate). Nella seconda parte impareranno il processo di comunicazione interpersonale (parlare, ascoltare, rispondere ai messaggi, distorsioni dei messaggi); la chiarezza della comunicazione e la considerazione delle diverse esigenze e caratteristiche dei partecipanti; lo sviluppo di una sensibilità nel riconoscere i messaggi dei singoli e i messaggi del gruppo nel suo complesso; l'ascolto attivo e la formulazione di

domande di qualità; la conduzione di una discussione di gruppo. Nella terza parte gli studenti apprenderanno le caratteristiche degli atteggiamenti, degli stereotipi e dei pregiudizi, i principi della formazione degli atteggiamenti; il riconoscimento e il confronto con i propri atteggiamenti, stereotipi e pregiudizi; la finestra di Johari. Nell'ultima parte impareranno a conoscere l'apprendimento esperienziale: le caratteristiche e le fasi dell'apprendimento esperienziale; l'importanza di trovare l'equilibrio tra gli obiettivi, le circostanze, le caratteristiche dei membri del gruppo e i principi della leadership; l'apprendimento esperienziale in una realtà simulata e nel mondo reale (differenziazione in base all'autenticità delle circostanze); i metodi di apprendimento esperienziale.

Questa parte è essenziale come supporto all'apprendimento per gli studenti che saranno impegnati in pratiche partecipative con persone e comunità.

### Parte 3 - Partecipazione delle persone con disabilità ai discorsi sul patrimonio culturale

L'obiettivo della terza parte è quello di raggiungere una comprensione socio-culturale teorica e pratica della disabilità, dell'accessibilità, dell'inclusione e della partecipazione, nonché di formare e qualificare gli studenti per la pianificazione, la preparazione, l'implementazione e la valutazione di pratiche collaborative, inclusive e accessibili all'interno dei musei e di altre istituzioni culturali. L'attenzione di questa parte è rivolta alle esigenze delle persone con disabilità, pertanto incoraggiamo gli educatori a invitare le persone con disabilità a collaborare e a organizzare con loro conferenze in cui possano parlare delle loro esigenze nei musei e nelle istituzioni culturali.

Questa parte seguirà quattro punti principali:

#### 1. Comprendere le diverse abilità (disabilità) nella teoria socioculturale e in relazione al patrimonio culturale:

- Breve storia sociale e identitaria della disabilità - storia dell'esclusione e dell'inclusione sociale: identità - es. ableismo, identità sillabate, intersezionalità; storia - miti, movimenti per la disabilità "*Niente su di noi, senza di noi!*" e concetti di vita indipendente; legislazione e politica - Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità, legislazione europea e locale.
- Comunicazione: *linguaggio incentrato sulla persona, linguaggio incentrato sull'identità*; terminologia, stereotipi ed etiquetting.
- Diversi modelli di interpretazione delle disabilità: 1. modello medico, 2. modello sociale (modello reciproco/partecipativo).
- *Accessibilità fisica*: accessibilità dell'ambiente costruito, accessibilità delle mostre e di altri "prodotti" culturali in relazione al design accessibile e al design per tutti (design accessibile, design universale e design per tutti); *accessibilità del web* - l'accessibilità dello spazio virtuale; *accessibilità sociale*: inclusione e partecipazione del discorso sulla disabilità nel discorso sul patrimonio culturale.
- Concetti di *inclusione e partecipazione* nel discorso sul patrimonio.

#### 2. Comprendere le disabilità nella pratica e in relazione al patrimonio culturale:

Comprendere le esigenze e le sfide della vita quotidiana delle persone con disabilità nel contesto del patrimonio culturale. L'attuazione di questa parte può variare in base alla realtà della situazione in ogni

Paese. Raccomandiamo vivamente la collaborazione di individui, sostenitori, educatori, nonché di istituzioni e organizzazioni di persone con disabilità in termini di auto-rappresentazione ed espressione dei loro bisogni nei musei, nelle istituzioni culturali e nei siti del patrimonio. L'obiettivo è anche quello di incoraggiare gli studenti a costruire un legame sociale forte e a lungo termine con le persone dell'ambiente locale come futuri collaboratori.

Argomenti:

- Accessibilità dell'ambiente costruito (così come dell'ambiente di lavoro in un museo, istituzione culturale, sito culturale);
- Progettazione di mostre e altri prodotti culturali;
- Comunicazione;
- Programmi educativi;
- Ausili tecnologici;
- Altre esigenze.

Copre le esigenze di:

- Persone con disabilità mobili;
- Persone con disabilità sensoriali (sordi e ipovedenti, ciechi e ipovedenti, sordociechi);
- Persone con disabilità di apprendimento, persone con esigenze complesse, persone con neurodiversità.

### 3. **Percezione multisensoriale:**

- uso dei sensi nell'esperienza quotidiana, nel ricordo (memoria) e nell'apprendimento;
- critica della società oculocentrica; uso della propriocezione e dei sensi vestibolari (<https://youtu.be/XQoWdc4FM3U>);
- introdurre i sensi nell'apprendimento nei musei e in altre istituzioni o siti culturali.

### 4. **Comunicazione e tecnologie:**

La maggior parte di questa parte è già stata inclusa nei punti 1, 2 e 3; in questa sede ci limitiamo a menzionare

- L'importanza di informazioni affidabili sull'accessibilità dei musei e dei siti del patrimonio prima delle visite (web e altri materiali comunicativi);
- WCAG - Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web;
- Nuove tecnologie e app per una maggiore inclusione delle persone con disabilità e per l'accessibilità delle istituzioni culturali e dei siti del patrimonio.

## 2. **Requisiti - per chi è il modulo:**

Il modulo è destinato all'insegnamento di primo e secondo livello, agli studenti di scienze sociali e umanistiche che intendono lavorare in istituzioni culturali (musei, biblioteche, archivi, siti storici, parchi archeologici ecc.) e nel turismo (ad esempio, sviluppando prodotti e servizi turistico-culturali accessibili). Il modulo si rivolge anche a personale professionale che già lavora in un museo o che ha intenzione di lavorare in un'istituzione culturale e di migliorarne l'accessibilità. Per i partecipanti al corso non sono necessarie conoscenze pregresse in museologia e patrimoniologia, così come non sono necessarie conoscenze pregresse in materia di disabilità.

### 3. Obiettivo del modulo di studio e risultati di apprendimento:

L'obiettivo del modulo di studio è quello di sviluppare la **conoscenza** e la **sensibilità** di studenti e professionisti verso un **approccio multidisciplinare, multisensoriale e collaborativo del lavoro** con il patrimonio culturale, al fine di ottenere **una migliore accessibilità per le persone con disabilità** e per le persone appartenenti a gruppi considerati vulnerabili.

Risultati di apprendimento previsti	
<b>Conoscenza e comprensione</b>	<p><b>Dopo le lezioni, gli studenti dovrebbero essere in grado di sapere:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- di base sui paradigmi della museologia e della patrimoniologia contemporanee;</li> <li>- gli approcci collaborativi e partecipativi nella museologia e nell'ereditolgia;</li> <li>- i bisogni fondamentali delle persone con disabilità nell'ambito delle istituzioni culturali;</li> <li>- i punti principali dell'accessibilità e dell'inclusione;</li> <li>- legislazione e politica in materia di accessibilità e inclusione delle persone con disabilità nella cultura in generale.</li> </ul>
<b>Competenze intellettuali</b>	<p><b>Dopo le lezioni, gli studenti devono essere consapevoli di quanto segue:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- diversi approcci al patrimonio culturale;</li> <li>- diversi approcci all'accessibilità;</li> <li>- diverse abilità e diverse sensorialità, nonché la multisensorialità);</li> <li>- metodi di lavoro collaborativi e partecipativi nei musei e in altre istituzioni del patrimonio culturale, nonché nel turismo.</li> </ul>
<b>Competenze professionali</b>	<p><b>Dopo le lezioni, gli studenti saranno in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pianificare, preparare, implementare e valutare una pratica collaborativa, inclusiva e accessibile all'interno di musei e altre istituzioni del patrimonio culturale</li> </ul>
<b>Competenze generali e trasferibili</b>	<p><b>Dopo questa lezione, gli studenti dovrebbero essere in grado di:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lavorare per musei, siti storici, parchi archeologici, biblioteche, archivi e altre istituzioni culturali, nonché nel turismo culturale</li> </ul>

### 4. Metodi pedagogici/educativi:

- lezioni e discussioni;
- collaborazione con persone e organizzazioni di persone con disabilità,
- lavori pratici ed esperienziali, come escursioni/visite a musei, siti culturali/ patrimoniali, presentazioni di esperti, condivisione di buone pratiche e modelli di accessibilità, ecc;

- metodi di insegnamento sperimentali ed esperienziali come l'isolamento dei sensi per sperimentare la sordità, la cecità, l'esperienza di usare una sedia a rotelle per un giorno e muoversi negli spazi pubblici, visitare un museo con una persona con disabilità, ecc;

- seguire il modello **Universal Design for Learning** (modelli di insegnamento universali, modelli di insegnamento accessibili).

Risorse:

<https://www.understood.org/en/learning-thinking-differences/treatments-approaches/educational-strategies/universal-design-for-learning-what-it-is-and-how-it-works>

[https://www.educadua.es/doc/dua/dua\\_pautas\\_cuadro\\_sintesis.pdf](https://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_cuadro_sintesis.pdf)

### **5. Valutazione:**

L'esame (valutazione delle conoscenze acquisite durante il corso) si svolge in forma orale o scritta; il compito è quello di preparare una presentazione di un progetto di patrimonio culturale accessibile in collaborazione con individui o organizzazioni di persone con disabilità.

## PRESENTAZIONE DELLE LEZIONI E DEL MATERIALE DIDATTICO

### 1 Museologia contemporanea e discorsi sul patrimonio

#### 1.1 INTRODUZIONE ALLA MUSEOLOGIA CONTEMPORANEA

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Tempi:** 2-4 PH

**Astratto:**

Questa lezione è un'introduzione al corso attraverso gli studi museali, la museografia, la museologia e l'eredologia e potrebbe essere divisa in due parti in base alle conoscenze pregresse degli studenti.

La prima parte è facoltativa e dedicata agli studenti che non hanno alcuna conoscenza precedente dei musei. Il docente deve riassumere l'idea di museo, la divisione del lavoro all'interno del museo e i servizi museali: documentazione, conservazione, curatela, pedagogia museale, gestione museale e altri servizi di supporto. A questo dovrebbe seguire una presentazione delle principali organizzazioni museali/di patrimonio culturale locali, regionali, nazionali e internazionali e la descrizione del loro ruolo nel plasmare il lavoro dei musei e delle istituzioni di patrimonio culturale, in particolare NEMO (Network of European Museum Organizations, <https://www.ne-mo.org/>), ICOM (International Council of Museums, <https://icom.museum/en/>), UNESCO (United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, <https://www.unesco.org/en>) ecc.

La seconda parte è dedicata ai cambiamenti che i musei hanno sperimentato nel XXI secolo e che hanno portato all'apertura dei musei a diversi tipi di pubblico (la democratizzazione e la pluralizzazione dello spazio discorsivo nei musei). I visitatori non sono più visti come osservatori passivi delle mostre e partecipanti ai programmi educativi dei musei, ma in molti musei sono diventati collaboratori attivi nella documentazione e nell'interpretazione del patrimonio culturale. I musei, inoltre, non sono più istituzioni silenziose e intoccabili, finalizzate alla contemplazione, ma sono istituzioni vivaci, mutevoli, multisensoriali e coinvolgenti. L'apertura al pubblico ha portato a ripensare a chi sia il pubblico del museo, includendo anche le persone con disabilità. L'accessibilità dell'ambiente costruito ha aperto lo spazio anche all'accessibilità sociale, in cui le persone con disabilità hanno trovato uno spazio sicuro per esprimere se stesse e la propria identità, ma soprattutto per appropriarsi delle rappresentazioni di sé nei musei.

**Obiettivi e finalità:**

- Comprendere i concetti e gli approcci di base della museologia contemporanea.
- Comprendere un approccio critico al patrimonio e ai musei.
- Introduzione all'accessibilità dei musei.

**Discussione:**

- Come vedono gli studenti il museo contemporaneo?
- Perché il patrimonio è importante nella nostra vita?
- Che cosa significa l'accessibilità di un museo?
- Scegliete un museo o una mostra che la maggior parte degli studenti conosce e discutete su come essa includa il paradigma museologico contemporaneo. Gli studenti possono anche

presentare casi di buone pratiche - mostre e musei - e discutere su cosa sia buono/cattivo, vantaggio/debolezza.

### Risorse:

NERO, Graham. 2005. *Il museo coinvolgente: Sviluppare i musei per coinvolgere i visitatori*. Londra, New York: Routledge.

CLIFFORD, James. 1997. I musei come zone di contatto. In: James Clifford, *Routes: Travel and Translation in the Late Twentieth Century*. Harvard University Press, p. 188-219.

FLEMING, David. *Musei democratici: L'importanza di ampliare il pubblico*. <https://museum-id.com/democratic-museum-importance-broadening-audiences-david-fleming/>

HOOPER-GREENHILL, Eilean. 2000. *I musei e l'interpretazione delle culture visive*. Londra e New York: Routledge. (sul post-museo)

KNELL, Simon, MACLEOD, Suzanne e WATSON, Sheila, a cura di 2007. *Rivoluzioni museali: Come i musei cambiano e sono cambiati*. Londra: Routledge.

KNELL, Simon, ed. 2019. *Il museo contemporaneo: Shaping Museums for the Global Now*. Londra: Routledge.

LYNCH, Bernadette. 2014. Sfidare noi stessi: Storie scomode e pratiche museali attuali. In: J. Kidd [et all.] (a cura di), *Challenging History in the Museum: International Perspective*. Londra e New York: Routledge, 87-100.

SANDELL, Richard, DODD, Jocelyn e GARLAND-THOMSON, Rosemarie, ed. 2010. *Ripresentare la disabilità: Activism and agency in the museum*. Londra: Routledge.

SIMONE, Nina. 2010. Il museo partecipativo. <http://www.participatorymuseum.org/>

VAN MENSCH, Peter e MEIJER - VAN MENSCH, Léontine . 2015 (2011). *Nuove tendenze in Museologia*. Celje: Museo di storia recente di Celje.

MURAWSKA-MUTHESIUS, Katarzyna e PIOTROWSKI, Piotr. 2015. Introduzione. IN: MURAWSKA-MUTHESIUS, Katarzyna e PIOTROWSKI, Piotr, a cura di. *Dalla critica museale al museo critico*. Londra: Routledge, p. 1-12.

## 1.1 PROPOSTA DIDATTICA 1 - INTRODUZIONE ALLA MUSEOLOGIA

(Jessica Fernández Solana e Mirian Santamaría Peláez, Università di Burgos)

Negli ultimi decenni si è passati da un approccio più tradizionale al riconoscimento dei musei come attori proattivi della società.

Problemi attuali, come la divisione della ricchezza e la disuguaglianza, questioni ambientali urgenti che richiedono un'azione immediata e una comprensione delle sensibilità culturali a livello globale. Questo pone anche ai musei la **responsabilità** di essere parte della ricerca di strumenti per affrontare questi problemi.

### Museologia. Classificazioni, concettualizzazioni e concetti.

Nella storia del museo moderno, il concetto di museo è stato fluido e dibattuto, costantemente ripensato e ridefinito, sia nei musei e nelle organizzazioni del patrimonio che nella ricerca accademica sui musei e sul patrimonio. (Davis, Mairesse & Desvallées 2010; Woodham 2019).

17

Le premesse dell'ICOM, e la nuova definizione di museo basata su di esse, sottolineano che il museo ha un ruolo istituzionale come mezzo di comunicazione e servizio culturale e, in quanto tale, dovrebbe consentire e incoraggiare i suoi clienti o visitatori a impegnarsi con il patrimonio e a partecipare al processo di "patrimonializzazione":

**"I musei sono spazi democratizzanti, inclusivi e polifonici per un dialogo critico sul passato e sul futuro. Riconoscendo e affrontando i conflitti e le sfide del presente, custodiscono manufatti ed esemplari in custodia per la società, salvaguardano memorie diverse per le generazioni future e assicurano pari diritti e pari accesso al patrimonio per tutte le persone" (ICOM 2019).**

Nonostante le attuali aspirazioni a ridefinire il concetto e lo scopo del museo per apparire come un mezzo più inclusivo, partecipativo e democratizzante, il concetto di museo come **"Sorting House"** (Whitehead 1971, p. 155, p. 159; 1970, p. 50, p. 56) o **"agenzia di smistamento"** (Fyfe 1995, Macdonald 1996) continua a essere utilizzato.

**Le pratiche museali** (il modo in cui i musei classificano e organizzano lo spazio, le persone e gli artefatti) comprendono classificazioni, sistemi concettuali e discorsi che ci guidano nella percezione della realtà e dei suoi soggetti, oggetti, attori e relazioni tra di essi.

### Il museo come casa di classificazione.

Se negli ultimi decenni i musei hanno trasformato, adattato e reinventato i loro principi, le loro politiche e le loro pratiche, l'istituzione museale non ha abbandonato la sua funzione originaria di strumento per caratterizzare il mondo attraverso la catalogazione.

Il **processo di classificazione** (creazione di categorie attraverso distinzioni e combinazioni) non si riferisce solo agli elementi delle collezioni, ma anche al museo stesso, come istituzione, alle persone che lo gestiscono, alle ricerche e alle visite.

La comunità dei professionisti dei musei e del patrimonio può essere considerata una comunità epistemica che condivide un sistema di conoscenze e di discorsi, organizzato e strutturato da classificazioni, concettualizzazioni e concetti, le unità di comprensione.

I musei hanno svolto un ruolo essenziale nella creazione e nella legittimazione della scienza. Essi forniscono una struttura per classificare e concettualizzare, ad esempio, le categorie di natura e cultura, per sostenere ulteriormente gli ideali di impero, nazione, genere, industria o conservazione (Bennett 2004; Gordon-Walker 2019; Yanni 1999).

Tuttavia, i musei sono **impantanati nelle classificazioni**: ogni mostra è organizzata e costruita su un particolare sistema concettuale, il cui ordine ha anche il potenziale di ricreare e ridefinire.

La classificazione dei concetti e delle specificità e le terminologie applicate alle collezioni e alle esposizioni museali riflettono concetti generali e concezioni profonde, come la natura del tempo o dell'umanità.

Pertanto, l'analisi concettuale può servire come strumento utile per la necessaria autoriflessione sugli impegni ontologici, epistemologici ed etici che sono alla base delle rappresentazioni nei musei.

### Che cos'è la museologia?

"Un **museo** è un istituto in cui il rapporto specifico dell'uomo con la realtà trova la sua naturale applicazione e realizzazione".

**La museologia** è una scienza che studia il rapporto specifico dell'uomo con la realtà, che consiste nella raccolta e conservazione intenzionale e sistematica di oggetti inanimati, materiali, mobili e principalmente tridimensionali selezionati per documentare lo sviluppo della natura e della società e per farne un uso scientifico e culturale-educativo completo (Gregorová 1980, p. 20).

Gregorová trova tre aree problematiche da studiare:

- Il rapporto del museo con la realtà e il tempo (dimensione esistenziale e semiotica).
- il rapporto del museo con la società (dimensione politica e culturale)
- Le funzioni pratiche del museo (compresa l'organizzazione del museo).

La definizione comprende i processi di musealizzazione, di patrimonializzazione dell'ambiente costruito e naturale e della storia:

**La museologia studia** come si costituisce l'oggetto museale, quali valori e decisioni guidano il processo museale dalla selezione e dalla raccolta all'esposizione e alla mediazione e, quindi, quale immagine storica, quale percezione culturale e quale visione naturale vengono proiettate sugli oggetti e sugli ambienti protetti; quindi, il rapporto dell'uomo sia con il suo ambiente fisico sia con la sua storia (Ågren 1993, p. 63).

### Nuova Museologia

Oggi la **ricerca museologica** comprende l'intero campo del patrimonio culturale e della conservazione, nonché le strategie di patrimonializzazione, conservazione e smaltimento. Ciò include anche il museo e la musealità come fenomeni della modernità, come questioni esistenziali, culturali, politiche e sociali, nonché i processi e le scelte normative che portano alla musealizzazione.

Dobbiamo ricordare che il museo, con le sue politiche di raccolta e rappresentazione, costituisce anche uno strumento ideologico e politico di esclusione (Déotte 1994).

Anche il **patrimonio immateriale** è molto rilevante. La museologia esamina il patrimonio immateriale, ad esempio, quando ci si chiede quali siano le strategie utilizzate per preservare le tradizioni, i costumi o le narrazioni di una società.

La museologia esamina anche l'**idea storica di patrimonio** e altre basi per una visione della storia nel suo complesso (cfr. Pettersson 2001; Molin 2003; Widenberg 2006).

La museologia può e deve anche esaminare naturalmente le norme e i valori (Pettersson 2003) che governano le scelte di raccolta di storie, contesti e biografie; così come le scelte di sistemi di classificazione e tassonomie, o le reti paradigmatiche, personali e di altro tipo che possono esistere.

### Il potenziale del futuro.

#### Musei e artisti:

- L'arte/gli artisti/i musei sono motori del cambiamento socio-culturale.
- Gli artisti e l'arte sono fondamentali per la nostra identità.
- Il rapporto tra artisti e musei deve essere negoziabile.
- Gli artisti non dipendono più dagli spazi museali.
- Le competenze degli artisti potrebbero essere utilizzate nella gestione dei musei.
- I musei dovrebbero orientarsi verso una comunicazione più trasparente in relazione al settore dell'arte.

#### Musei e pubblico:

- Un museo che cerca di coprire tutto fallirà sicuramente.
- Un museo può essere generalista con il pubblico, un esperto d'arte.
- Lo stesso visitatore può avere ruoli ed esigenze diverse, a seconda del momento e del luogo.
- Un museo può avere dei fan.
- Un museo deve prestare attenzione al linguaggio che usa e a chi si rivolge (diversità, evoluzione demografica).
- L'esperienza dell'arte è personale: il diritto di partecipare e persino di toccarla è importante.

#### Musei e dibattito pubblico:

- I gruppi di azione civica come potenziali reti.
- Le possibilità dell'interculturalità.
- Il ruolo della critica d'arte come interprete e filtro.
- I musei hanno esigenze diverse per quanto riguarda il dibattito pubblico.

#### Musei ed economia:

- Qual è il rapporto del finanziatore/proprietario con il museo?
- Maggiore enfasi sulla trasparenza dei servizi finanziati con fondi pubblici: cosa e perché?
- Un museo che fa pagare l'ingresso può essere un partner proattivo in un dibattito pubblico?
- Indicatori chiave di performance: cosa si sta misurando, in termini di chi, e le attività possono essere misurate in primo luogo?
- Imprese da educare con i musei.

Come gestire i musei, sviluppare le collezioni, produrre mostre ed eventi, finanziare il lavoro e rispondere alle esigenze del pubblico; le domande che aiutano i musei a **identificare le aree di sviluppo** sono molte, ma richiedono tempo per riflettere.

Quello che segue è un breve (e non esaustivo) elenco che può servire come inizio per lo **sviluppo interno**. Le domande possono costituire l'inizio di un lavoro strategico che alla fine sosterrà i piani d'azione annuali e la delega di diversi compiti a livello di team, oltre che a livello individuale.

#### Collezioni:

- Profilo della collezione: quali sono i punti di forza e quali le debolezze?
- Potenziale di sviluppo: cosa acquisire e perché?
- Uso della collezione: come viene utilizzata la collezione e come dovrebbe essere sviluppata in situ e online?

#### Mostre ed eventi:

- Profilo e qualità di mostre ed eventi: quali sono i criteri alla base delle decisioni?
- Modelli di collaborazione e produzione: i modi di lavorare sono efficienti, si potrebbe fare qualcosa di meglio o di diverso?
- Partner: chi sono i partner strategici più importanti e perché?

#### Ricerca:

- Politica di ricerca: cosa ricerca il vostro museo e perché? Quali sono i risultati che intende raggiungere? Esempi: ricerca sulla provenienza e sulla restituzione, storia, studi di genere, ecc.
- Partner: chi sono i partner strategici più importanti e perché?
- Nuove competenze: esistono pratiche che assicurano che gli studiosi possano iniziare a fare ricerca?

#### Educazione e comunicazione:

- Gruppi e segmenti target: su chi investe il vostro museo?
- Esperienze dei visitatori: che tipo di ambizione rappresenta il vostro museo? Qual è la promessa del cliente sul sito e online?
- Nuovi metodi: come lavorate con il vostro pubblico?
- Strategie ibride: come diffondere informazioni e creare esperienze su diverse piattaforme?

#### Dibattito pubblico e società:

La voce del museo: come la usa il vostro museo, quali sono le più importanti?

Strategia chiara e messaggi chiave: quali sono i messaggi più importanti che volete trasmettere in ogni circostanza?

Il museo come mezzo di comunicazione: quali canali utilizza il vostro museo per comunicare i temi più importanti? Possono essere ulteriormente sviluppati?

## RIFERIMENTI

Enqvist, J. (2021). Reflections on Museology-Classifications, Conceptualisations and Concepts at the Core of Museology Theory and Practice. *Museum Studies-Bridging Theory and Practice*.

Smeds, K. (2018). La scienza dei musei? *Nordisk Museologi*, (1), 154-156.

Pettersson, S. (2018). La museologia apre opportunità. Una nuova generazione di musei. *Nordisk Museologi*, (1), 134-136.

Hakamies, I. (2021). Musei pratici: Le persone dei musei, il lavoro nei musei e il cambiamento nella pratica.

Berger, M (a cura di) 2004 I musei di domani. Una discussione virtuale. Santa Fe: Centro per l'arte e la cultura visiva e Georgia O'Keeffe Museum Research Center Santa Fe.

Genoways, H H (a cura di) 2006 Filosofia dei musei per il XXI secolo. Lanham, New York, Toronto e Oxford: Altamira Press.

## 1.1 PROPOSTA DIDATTICA 2 - L'ACCESSIBILITÀ NEL DISCORSO MUSEOLOGICO E DEL PATRIMONIO CONTEMPORANEO

(Urša Valič, Università di Lubiana)

### Che cos'è un museo? (discussione)

*"Un museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, conserva, ricerca, comunica ed espone il patrimonio materiale e immateriale dell'umanità e del suo ambiente a fini educativi, di studio e di fruizione."*  
(Definizione di museo dell'ICOM del 2007)

La parola museo -> greco antico Μουσείον (*Mouseion*): un luogo dedicato alle *muse* -> un luogo di ispirazione, un luogo che ispira! -> Il patrimonio culturale come ispirazione del passato per il presente e il futuro

### Patrimonio (Patrimonio culturale)

qualcosa che abbiamo ereditato dai nostri antenati, dalle generazioni passate -> tutto può essere patrimonio? (discussione) -> SI e NO: selezione (sociale), comunque un forte legame emotivo -> significato e valore rilevanti per noi come individui e come collettività

Diversi tipi di patrimonio:

- + **Patrimonio culturale:** qualsiasi cosa o concetto considerato di importanza estetica, storica, scientifica o spirituale.  
**Patrimonio naturale:** qualsiasi cosa, fenomeno o concetto naturale, considerato di rilevanza scientifica o manifestazione spirituale.
- + **Patrimonio materiale:** oggetti, architettura, arte, libri, documenti...  
**Patrimonio immateriale:** credenze, tradizioni, canti, folclore, conoscenze...

Punti di vista sul PATRIMONIO:

- **Visione positiva del patrimonio:** relazione tra passato, presente e futuro -> continuità della nostra presenza nel tempo -> importanza del patrimonio per la nostra identità
- **Visione critica del patrimonio:** Cosa consideriamo patrimonio e perché? Come e perché il passato viene (ri)costruito nel presente? Che tipo di relazioni sociali e di potere vengono costruite nel presente in relazione al passato?...

### Storia dei musei e sviluppo della museologia contemporanea

I musei del passato:

- collezioni di varie presenze materiali delle società umane passate e contemporanee -> oggetti, opere d'arte ecc. -> tesori, ricchezze -> élite al potere
- templi di figure votive (offerte), reliquiari -> legati a credenze -> religione
- vita intellettuale, scopi di studio (es. il museo, la biblioteca e il parco zoologico di Alessandria) -> intellettuali
- *Rinascimento:* collezioni private di élite, nobiltà -> *gabinetti di curiosità, camere di studio (studiola)* -> studio e godimento (orgoglio, ma anche sfoggio) del patrimonio o delle collezioni (soprattutto antiche, rare, curiosità naturali, cose preziose ecc.) -> semi-apertura a

visitatori selezionati -> apertura al "pubblico" -> il proprietario acquisiva status sociale -> prestigio

- **Illuminismo:** apertura e accessibilità dei musei a un pubblico più ampio -> dapprima accesso limitato alle classi medie e alte, in seguito apertura a un pubblico più ampio per l'istruzione (educazione) -> idee di pari libertà umane, uguaglianza
  - ASHMOLEAN MUSEUM (1677 -> Elias Ashmole) -> 1683: primo museo moderno, aperto al pubblico; collezione di monete, libri, incisioni, esemplari geologici, esemplari zoologici (dodo) -> collezionisti, viaggiatori, botanica
  - LOUVRE a PARIGI -> 1793 -> idee rivoluzionarie francesi -> apertura delle collezioni reali a persone di ogni statuto e classe
- fine 18° - 19° secolo (fino alla metà del 20° secolo): -  
formazione degli Stati nazionali -> ideologie e identità nazionali -> importanza dei musei nel raccogliere, conservare e presentare le *eredità nazionali* -> formazione dell'identità collettiva -> manipolazione delle élite dominanti -> *invenzione delle tradizioni* (Eric Hobsbawm)  
- imperialismo e colonialismo -> sostenuti dall'evoluzionismo (culturale) -> discorsi problematici di civiltà e cultura contro società primitive, selvaggi e natura -> musei coloniali -> musei antropologici e zoo umani: sostengono l'idea di razzismo, supremazia bianca, eurocentrismo e natura. società primitive, selvaggi e natura -> musei coloniali -> musei antropologici e zoo umani: sostengono l'idea del razzismo, della supremazia bianca, dell'eurocentrismo, ecc.

Proposte di film da vedere e discutere sulla nozione problematica di razzismo e fascismo nei musei e nelle scienze umane e sociali:

*La brutta storia di Human Zoos:* <https://youtu.be/i0VOB8HNIJo>

*Gli zoo umani: America's Forgotten History of Scientific Racism:* <https://youtu.be/nY6Zrol5QEk>

*Dentro l'"ultimo museo coloniale" del mondo in Belgio:* <https://youtu.be/PYxWXdfBykw>

- seconda metà del XX secolo: atrocità postbelliche (genocidi, olocausto), decolonizzazione, movimento femminista, movimento studentesco ecc. -> riflessione e messa in discussione delle relazioni di potere, delle gerarchie, delle egemonie, delle identità tradizionali -> conoscenza gerarchica costruita nelle università e nei musei: *chi parla da quale posizione?* (Michel Foucault) -> integrazione e inclusione di voci diverse nel discorso museale

## MUSEI CONTEMPORANEI e MUSEOLOGIA

- cambiamento del paradigma e dello sguardo sul passato:
  - possiamo imparare dal passato (ricordo);
  - non esiste un'unica visione del passato (multivocalità);
  - c'è una parte trascurata del passato (donne, bambini, persone con disabilità, oppressi, ecc.);
  - decostruzione della gerarchia della conoscenza: anche l'esperienza delle persone è rilevante per l'interpretazione del passato.
  - ...

-> **il passato come spazio discorsivo, dove il significato è negoziato attraverso le relazioni sociali**

- 90' XX secolo:
  - *I musei come zone di contatto* (James Clifford) -> spazio di incontro di persone provenienti da contesti culturali diversi, che stabiliscono interazioni che coinvolgono e superano condizioni di coercizione, disuguaglianza radicale e conflitto intrattabile.

- Liberalizzazione e democratizzazione del discorso museale (David Fleming) -> apertura del museo a un pubblico più ampio
- Eileen Hooper - Greenhill: "**museo modernista**" (detentore autorevole della conoscenza, dell'interpretazione e della narrazione dominante) VS. "**post-museo**" -> da una mera esperienza oculo-centrica e visiva a un'esperienza più incarnata -> esperienza epistemologica: la conoscenza basata sull'esperienza umana quotidiana dei visitatori, che coinvolge le emozioni e l'immaginazione<sup>3</sup> -> costruire le collezioni come potenziali siti di contestazione piuttosto che di significato fisso -> il visitatore non è solo passivo, ma agente attivo -> PARTECIPAZIONE! -> **Museo partecipativo** (Nina Simon) -> l'importanza del museo e la RILEVANZA nella società contemporanea
- collaborazione tra il museo e il suo ambiente sociale -> partecipazione del pubblico -> "**COMUNITÀ DEL PATRIMONIO**" (Leontine Meijer - van Mensch e Peter van Mensch) -> ETICA e RESPONSABILITÀ dei musei
- **RESPONSABILITÀ SOCIALE DEL MUSEO** -> non trascurare i conflitti sociali e le differenze -> approccio intersezionale: genere/femminismo e LGBTQ+, orientamento sessuale, età, disabilità, razza, classe... questioni sollevate nei musei -> musei come **spazio agonistico** (Bernadette Lynch); musei come agenti di **ATTIVISMO** -> sollevano questioni di potere e disuguaglianze sociali (Richard Sandell, Jocelyn Dodd, Rosemarie Garland-Thomson) **APRIRE I MUSEI ANCHE ALLE PERSONE CON DISABILITÀ** -> non solo in forma di accessibilità, ma anche come spazio per esprimere il proprio passato e la propria identità attraverso pratiche creative e l'uso del patrimonio culturale
- Nuova definizione di museo: ICOM -> Praga, 24 agosto 2022  
*"Un museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro al servizio della società che ricerca, raccoglie, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano in modo etico, professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il divertimento, la riflessione e la condivisione delle conoscenze."*  
 -> sfide del museo contemporaneo: accessibilità, inclusione, diversità, sostenibilità, partecipazione, etica.

<sup>3</sup> Si veda anche il concetto di *museo coinvolgente* di Graham Black.

## 1.2 INCLUSIONE E PRATICHE COLLABORATIVE 1.2

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

### **Astratto:**

Nella conferenza verranno presentati i fondamenti del paradigma partecipativo dalle sue basi nel XX secolo attraverso i concetti della "*pedagogia dell'oppresso*" dell'educatore Paolo Freire, che segue uno specifico processo pedagogico tra l'educatore e gli studenti ("partecipanti") nello sviluppo di una "*coscienza critica*" che consente il riconoscimento di sistemi e situazioni di oppressione ingiusti e non egualitari, e la responsabilizzazione a intervenire sulla situazione di oppressione per cambiarla.

Inoltre, gli studenti discuteranno il ruolo dei musei nella società alla luce del paradigma museologico contemporaneo (vedi lezione 1.1), comprendendo quali sono stati i ruoli nel passato (es. i musei nel passato coloniale, i musei nazisti di Germania, gli zoo umani) e nel presente e nel futuro. Il paradigma museologico contemporaneo insiste sul fatto che i musei dovrebbero collaborare con il loro ambiente sociale nel prendersi cura del patrimonio, della sua documentazione, interpretazione, conservazione e rappresentazione. <sup>st</sup>In generale, nel XXI secolo la pratica museale si è spostata dalla *fase* iniziale (esposizione ed educazione) al *backstage* (raccolta, conservazione e documentazione) dei musei.

Alla fine presenteremo il paradigma del museo partecipativo, introdotto da Nina Simon, e vedremo i vantaggi e i punti deboli del paradigma, nonché come il paradigma partecipativo cambia il lavoro e decostruisce le relazioni di potere nei musei. Comprendere la partecipazione in relazione all'inclusione delle persone con disabilità.

### **Obiettivi e finalità:**

- Acquisire le conoscenze di base sull'approccio partecipativo.
- Comprendere il ruolo, la rilevanza e l'importanza dei musei nelle società passate, presenti e future.
- Comprendere il paradigma del museo collaborativo e partecipativo per una migliore inclusione delle persone con disabilità.

### **Discussione:**

- Qual è il ruolo del museo nella società? Come gli studenti immaginano il museo nel futuro?
- Presentate un caso di studio (un progetto, una ricerca, ecc.) di una pratica museale partecipativa e discutete i vantaggi e le debolezze dell'approccio partecipativo. (I casi di studio si trovano sotto la voce Risorse).
- Discutete con gli studenti su come le persone con disabilità possano essere incluse socialmente attraverso un approccio partecipativo.

### **Risorse:**

BUNNING, Katy, KAVANAGH, Jen, MCSWEENEY, Kayte, SANDELL, Richard. 2015. Incorporare la pluralità: Esplorare la pratica partecipativa nello sviluppo di una nuova galleria permanente.

<http://journal.sciencemuseum.ac.uk/browse/issue-03/embedding-plurality-exploring-participatory/>

CUNO, Giacomo. 2007. Denaro, potere e storia dell'arte. Di chi è il denaro? Di chi il potere? Di chi è la storia dell'arte?". In: Sheila Watson, (a cura di) *I musei e le loro comunità*. Londra, New York: Routledge. P. 510-518.

FREIRE, Paolo. 2005 (1970). *Pedagogia dell'oppresso*. New York e Londra: Continuum.  
<https://envs.ucsc.edu/internships/internship-readings/freire-pedagogy-of-the-oppressed.pdf>

GOLDING, Viv, MODEST, Wayne, et all. 2013. *Musei e comunità: Curatori, collezioni e collaborazione*. Londra e New York: Bloomsbury Academic.

SANDELL, Richard. 2003. L'inclusione sociale, il museo e le dinamiche del cambiamento settoriale". *Museo e società* 1 (1): 45-62.

SIMON, Nina.2010. Il museo partecipativo. <http://www.participatorymuseum.org/>

MEIJER-VAN MENSCH, Léontine. 2013. Nuove sfide, nuove priorità: Analizzare i dilemmi etici dal punto di vista degli stakeholder nei Paesi Bassi. In: J. Marstine, A. A. Bauer in C. Haines (a cura di), *New Directions in Museum Ethics*. Londra e New York: Routledge, p.:40-55.

VALIČ, Urša e PALAIĆ, Tina, a cura di 2015. *Accessibilità del patrimonio culturale ai gruppi vulnerabili: Studio sulla disponibilità e sulla fornitura di condizioni tecniche per consentire ai gruppi vulnerabili l'accesso al patrimonio culturale*. Lubiana: Museo etnografico sloveno. [https://www.etno-muzej.si/files/elaborat\\_eng.pdf](https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf)

VAN MENSCH, Peter e MEIJER - VAN MENSCH, Léontine . 2015 (2011). *Nuove tendenze in Museologia*. Celje: Museo di storia recente di Celje.

WATSON, Sheilla, ed. 2007. *I musei e le loro comunità*. Londra e New York: Routledge.

Altre risorse di ispirazione:

BIENKOWSKI, Piotr; *Non più noi e loro: Come trasformarsi in un museo e in una galleria partecipativi*:  
[https://www.phf.org.uk/wp-content/uploads/2016/07/Our-Museum-Report\\_April-2016-double-page.pdf](https://www.phf.org.uk/wp-content/uploads/2016/07/Our-Museum-Report_April-2016-double-page.pdf)

MURAWSKI, Mike; *Pratiche partecipative nello spazio museale: Una disezione*:  
<https://artmuseumteaching.com/2017/05/11/participatory-practices/>

ASSOCIAZIONE MUSEI; *Potere al popolo: Un quadro di autovalutazione per la pratica partecipativa*:  
<https://ma-production.ams3.digitaloceanspaces.com/app/uploads/2020/06/18145349/Power-to-the-People-2018.pdf>

WORRAL, Page; *L'importanza della pratica partecipativa nei musei*:  
<https://mainlymuseums.com/post/832/the-importance-of-participatory-practice-in-museums/>

Resti umani al Museum für Naturkunde: <https://www.museumfuernaturkunde.berlin/en/human-remains-museum-fur-naturkunde>

## 1.2 PROPOSTA DIDATTICA - PARADIGMA PARTECIPATIVO

- **La partecipazione** come qualcosa che rende le persone **coinvolte, attive, coinvolgenti, partecipi**: trasformare il ruolo di osservatori passivi in **sogetti attivi**.
- Nel XXI secolo la pratica si è spostata dal **palcoscenico** (cioè l'esposizione e l'educazione) al **backstage** (cioè la raccolta, la conservazione e la documentazione) dei musei (Van Mensch, Meijer Van Mensch).
- Quadro teorico - 60' 20<sup>th</sup> secolo: **Paulo Freire** -> *Pedagogia dell'oppresso, Azione culturale per la libertà, Educazione alla coscienza critica*, ecc. Educazione come **dialogo** tra l'educatore (*coordinatore*) e lo studente (*partecipante*) -> sviluppo con lo studente di una **coscienza critica** (processo di *coscientizzazione - conscientização*) -> sviluppo di una coscienza capace di **comprendere e intervenire sulla realtà per cambiarla**.



**il ruolo sociale, attivista, impegnato... del museo contemporaneo**

- Attraverso la pratica partecipativa -> trasformazione del museo -> **rapporti di potere** tra il curatore "che sa tutto" e il visitatore "ignorante e passivo" -> **decostruzione** -> conoscenze diverse, più equilibrate ecc. -> nuovi pubblici (ideale -> non tutte le persone sono interessate alla partecipazione attiva nei musei)
- Al di là delle finanze -> **rilevanza sociale dei musei** -> **nel passato e nel futuro** (film sugli zoo umani e sul ruolo dei musei nell'era coloniale, ruolo della Germania nazista e propaganda nei musei)
- Quadro del **museo partecipativo** (2010) di Nina Simon  
**Come possono le istituzioni culturali ricollegarsi al pubblico e dimostrare il loro valore e la loro rilevanza nella vita contemporanea?**  
Coinvolgere le persone come **partecipanti culturali** e non solo come consumatori passivi.

### Istituzione culturale partecipativa

**"Creare"** significa che i visitatori contribuiscono con le loro idee, oggetti ed espressioni creative all'istituzione e tra di loro. **Condividere** significa che le persone discutono, portano a casa, remixano e ridistribuiscono sia ciò che vedono sia ciò che fanno durante la loro visita. **Connettersi** significa che i visitatori socializzano con altre persone - personale e visitatori - che condividono i loro interessi specifici. **Intorno al contenuto** significa che le conversazioni e le creazioni dei visitatori si concentrano sulle prove, gli oggetti e le idee più importanti per l'istituzione in questione". (Simon, 2010: ii-iii)

**Partecipazione del pubblico alla ricerca scientifica** (Rick Bonney & team): **contributo, collaborazione, co-creazione**, modello di **hosting** -> misura in cui il **pubblico è coinvolto** nelle diverse fasi del progetto e **controllo dell'istituzione** sul contenuto.

- Questo tipo di collaborazione conferisce ai visitatori **un ruolo attivo nella creazione di rappresentazioni di se stessi** e, in una certa misura, anche del **potere socio-politico**.

### Inclusione e partecipazione:

- Per **inclusione** intendiamo la **pari possibilità di partecipare a eventi culturali, di fare esperienze culturali e di esprimersi attraverso pratiche culturali.**
- E per **partecipazione** intendiamo non solo la possibilità di essere presenti, di assistere all'evento culturale, ma anche la possibilità di **co-creare, collaborare e co-progettare il contenuto culturale.**

### I musei potrebbero contribuire a una maggiore inclusione sociale di vari gruppi sociali a diversi livelli. (Richard Sandell)

1. A livello individuale, la collaborazione dei singoli con il museo migliora la loro autostima, la fiducia in se stessi e la creatività.
2. A livello di comunità, i musei agiscono come iniziatori della rigenerazione sociale, promuovendo l'empowerment e un ruolo attivo nel loro sviluppo.
3. Infine, le rappresentazioni di comunità, collezioni e mostre inclusive promuovono la tolleranza e il rispetto reciproco e rifiutano gli stereotipi.

### Critiche e trappole del paradigma partecipativo:

- Mettendo in discussione la qualità, la verifica e l'autenticità del lavoro.
- I progetti partecipativi potrebbero anche creare relazioni di potere sbilanciate che creano disuguaglianze ed esclusione sociale di un gruppo sociale nei confronti dell'altro. -> riconoscere la potenziale usurpazione del potere -> ruolo importante dei **curatori come professionisti** in grado di **riconoscere e demistificare le relazioni di potere** e di assumersi la **responsabilità della produzione e della distribuzione della conoscenza** nei musei. (James Cuno)
- Leontine Meijer Van Mensch: il "**paradigma della partecipazione**" è spesso visto come una sorta di **democratizzazione degli strumenti e dei processi museali** e **tutte le parti** sono coinvolte in **diversi livelli decisionali** -> **non c'è garanzia di uguaglianza** nelle negoziazioni in ambito museale, anzi le **relazioni** stabilite **tra il museo e i gruppi sociali** sono spesso caratterizzate da **conflitti e contestazioni.**

### 1.3 ETICA DEL MUSEO

**Ernesta Molotkiené** (Università di Klaipeda)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

In generale, l'etica è una disciplina filosofica che si occupa di individuare i valori che guidano la condotta umana sia privata che pubblica. Lungi dall'essere un semplice sinonimo di morale, come si ritiene attualmente, l'etica è l'opposto, in quanto la scelta dei valori non è imposta da un insieme specifico di regole, ma piuttosto liberamente scelta dall'individuo che agisce. Questa distinzione è essenziale per le sue conseguenze sui musei, poiché il museo è un'istituzione, cioè un fenomeno che esiste per consenso comune e che può essere modificato. All'interno del museo, l'etica può essere definita come il processo di discussione volto a identificare i valori e i principi fondamentali su cui si basa il lavoro del museo.

L'etica museale considera gli elementi teorici e pratici della filosofia della condotta in relazione a questioni critiche contemporanee e ai musei. La discussione comprende il reperimento di manufatti, i diritti delle popolazioni indigene, il rimpatrio, le politiche di esposizione, la conservazione degli oggetti e il ruolo dell'educazione, nonché la gestione quotidiana di un museo.

L'etica museale rappresenta qualcosa di più che evitare responsabilità contrattuali o legali o i dettagli di un codice di condotta; è il quadro degli obblighi e degli standard personali e istituzionali che regolano la condotta di tutti i membri della comunità museale in ogni momento. In un contesto più ampio, i musei riconoscono le implicazioni etiche delle questioni globali che riguardano la società in generale, come la pace, la sicurezza, la libertà e l'urgente necessità di preservare il nostro ambiente.

Il Codice etico dell'ICOM fornisce standard minimi che possono essere considerati come una ragionevole aspettativa del pubblico e rispetto ai quali gli operatori museali possono valutare le proprie prestazioni, nonché creare e accrescere il valore dei musei.

**Obiettivi e finalità:**

- Fornire conoscenze sui principi fondamentali a coloro che lavorano per i musei, in base alla loro posizione.
- Affrontare i principali temi della disciplina, non solo nella sua dimensione storica, ma anche nell'attualità dei suoi dibattiti in un approccio comparativo universale, considerando le questioni attuali relative all'esposizione, alla presentazione delle collezioni, alla loro conservazione e diffusione, nonché all'elaborazione di una finalità museale.
- Fornisce una panoramica dei valori e dell'etica nel lavoro museale, tra cui la gestione, la curatela, l'amministrazione, la guida turistica, la ricerca, l'educazione, il rapporto con il pubblico... ecc.
- Fornire una conoscenza dei diversi codici etici dei vari Paesi relativi ai loro musei e di quelli dell'ICOM.

**Discussione:**

- Qual è l'origine, la natura e lo sviluppo dell'etica museale?
- Quali principi etici dovrebbero essere validi in tutti i musei di ogni parte del mondo?

- In che modo le società contemporanee, la professione museale e l'etica museale interagiscono e si influenzano a vicenda?
- La retorica dell'etica museale è eccessiva se si considera la realtà della pratica comune?
- I musei dovrebbero fornire una formazione sugli standard etici della singola istituzione e della comunità museale?
- Che cos'è un codice etico per i musei e qual è il suo significato?

**Risorse:**

EDSON, Gary, ed. 1997. *Etica dei musei: Teoria e pratica*. Londra: Routledge.

YERKOVICH, Sally. 2016. *Guida pratica all'etica dei musei*. Lanham, MD: Rowman & Littlefield.

MILLER, Steven. 2018. *L'anatomia di un museo*. New York: Wiley-Blackwell.

MARSTINE, Janet., ed. *The Routledge Companion to Museum Ethics. Ridefinire l'etica per il museo del XXI secolo*. Londra: Routledge, 2011.

Gestire un museo: Un manuale pratico (ICOM 2004).

<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001410/141067e.pdf>

Codice etico dei musei ICOM (ICOM 2006)

[http://icom.museum/fileadmin/user\\_upload/pdf/Codes/code\\_ethics2013\\_eng.pdf](http://icom.museum/fileadmin/user_upload/pdf/Codes/code_ethics2013_eng.pdf)

Concetti chiave della Museologia (ICOM / Armand Colin 2010)

[http://icom.museum/uploads/tx\\_hpoindexbdd/Museologie\\_Anglais\\_BD.pdf](http://icom.museum/uploads/tx_hpoindexbdd/Museologie_Anglais_BD.pdf)

<http://www.youtube.com/watch?v=cjx1F-N3YbQ>

Il ruolo dei musei oggi

<http://www.youtube.com/watch?v=YxMxP83iXNM>

<http://www.youtube.com/watch?v=pfBKnRIAdTs>

<http://www.youtube.com/watch?v=1gFuEvTTjQY>

### 1.3. PROPOSTA DIDATTICA - ETICA DEL MUSEO

#### Tornando alle origini della filosofia: che cos'è l'etica?

**Etica: lo studio dei criteri di buona e cattiva condotta.**

Questo pensiero ha influenzato molti aspetti della filosofia e della scienza occidentale, compresa l'etica; **molti negano la possibilità di un codice universale di etica professionale.**

Tuttavia, vi sono **alcuni principi** che, per la loro ampia applicazione, sono più universali di quanto possa sembrare a prima vista, **lo scopo principale di un codice etico è quello di elevare il livello della pratica professionale.**

*Per la professione museale, questo obiettivo si raggiunge aiutando a mantenere lo status professionale della comunità museale e rafforzando il ruolo e le responsabilità dei musei nella società.*

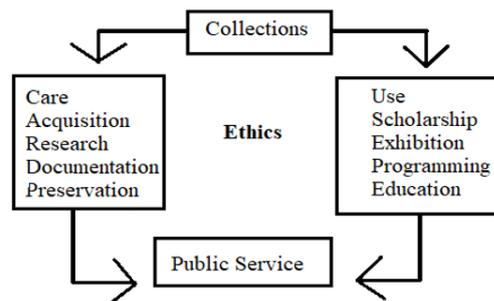
#### **La professionalità del museo deve iniziare con l'etica?**

**A museum has a special identity that includes the standards, values, norms, and philosophies that determine how the institution operates.**



**The ethical challenge** is to determine the common ground for maximizing shared values and to ascertain the means for resolving differences.

**The ethical interrelationship of museum activities:**



31

#### **L'eccellenza professionale è legata all'etica?**

Le prime nozioni di comportamento corretto o etico furono formulate come doveri (Bowne, 1892).

Quando la professione museale era nella sua fase formativa, ai lavoratori venivano assegnati compiti e responsabilità che sarebbero diventati la base delle pratiche etiche. A testimonianza di questo inizio, il primo codice etico adottato dall'Associazione Americana dei Musei si intitolava "Code of Ethics for Museum Workers" (AAM 1925).

**Tuttavia, con l'avanzare della complessità dei musei e delle operazioni museali, le aspettative di una pratica etica sono diventate più inclusive.**

#### **Chi è responsabile delle azioni etiche?**

Ogni operatore museale è responsabile delle proprie decisioni e azioni entro i limiti di una pratica museale accettabile.

#### **Che cos'è esattamente un codice di etica professionale?**

Un codice etico non è l'imposizione di valori esterni alla comunità museale, ma un metodo per comprendere i fondamenti della professione.

Breve storia e sviluppo di un codice etico per i musei:

L'Associazione americana dei musei ha pubblicato un Codice etico per gli operatori museali nel 1925. La Nuova Zelanda ha stabilito un codice etico per i musei nel 1977. Il Canada e Israele hanno sviluppato codici nel 1979. Il codice australiano risale al 1982 e quello del Regno Unito al 1983. L'associazione museale della Repubblica Federale Tedesca ha pubblicato una traduzione del codice dell'American Association of Museums nel 1984 a scopo di discussione nazionale.

Il Codice di Etica Professionale dell'ICOM è stato accettato nel novembre 1986 (van Mensch 1989) e da allora diversi Paesi hanno adottato il Codice di Etica Professionale dell'ICOM, confermando così un impegno nazionale e internazionale verso la professionalità.

### Consiglio Internazionale dei Musei (ICOM). Codice etico ICOM per i musei

Guidati da questo quadro di standard etici internazionali, i musei stanno assumendo un ruolo sempre più attivo nella protezione di parti importanti del patrimonio mondiale: nelle loro collezioni e nei programmi di cooperazione multilaterali; ma anche al di fuori dei musei, soprattutto quando il patrimonio culturale è a rischio - cosa che si verifica sempre più spesso a causa di rivolte sociali, conflitti armati e disastri naturali.

### Obiettivi del Codice etico dei musei dell'ICOM:

- ✓ Stabilire uno standard professionale minimo e incoraggiare il riconoscimento del valore condiviso.
- ✓ Conoscere le comunità museali internazionali.
- ✓ Per discutere di vari argomenti relativi ai musei, come la sicurezza, la manipolazione degli oggetti, il comportamento gentile con i visitatori, la gestione di tutto il lavoro d'ufficio senza intoppi, ecc.
- ✓ Per enfatizzare maggiormente la parte relativa alla formazione.
- ✓ Aggiornare le conoscenze, i valori e i principi che sono i migliori nella pratica per tutti i professionisti.

### **Principali tesi eticamente controverse per un'ulteriore discussione sull'etica museale:**

- ✓ I codici etici, tuttavia, non possono e non devono impedire comportamenti non etici.
- ✓ La moralità si estende al di fuori e al di là dei precetti etici.
- ✓ Come possono i codici gestire la moltitudine di variabili? È certo che questo non è né fattibile né auspicabile, lasciando così la porta aperta alla valutazione e all'azione individuale senza l'assistenza di linee guida comportamentali.
- ✓ Il Codice etico dei musei dell'ICOM, ad esempio, utilizza sempre la parola "dovrebbe". "Dovrebbe" è molto distante da "deve", in quanto il primo incorpora troppe variabili e il secondo, insieme a "vuole" o "non vuole", è percepito come un dictum. "Dovrebbe" significa "non deve". "Dovrebbe" è troppo vago per essere vincolante. Ciò significa che l'adesione a tale codice etico è diventata una questione di "prendere o lasciare", di preferenza personale

o addirittura di coscienza?

- ✓ I musei hanno un rapporto di fiducia con il pubblico e devono rendere conto a questo pubblico della loro esistenza. Quando questa fiducia viene intaccata da un comportamento scorretto, l'etica del museo viene messa in discussione.
- ✓ È anche certo che, se il contesto etico è in continua evoluzione e cambiamento, non tutte le circostanze possono essere coperte da codici etici e sono quindi lasciate cadere nelle zone grigie della moralità e dell'individualizzazione della risposta. Di conseguenza, l'etica museale si trasformerà progressivamente in un'altra dimensione, una dimensione di coscienza non strutturata, non regolamentata e libera.

## 1.4 SVILUPPO DEL PUBBLICO

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Tempi:** 2 PH

### **Astratto:**

I musei contemporanei stanno diventando sempre più accessibili, ma ci sono ancora alcuni musei che devono fare i conti con la mancanza di visitatori, soprattutto di quelli con disabilità. Inoltre, i musei competono per l'attenzione con altre istituzioni culturali, come cinema, biblioteche, sale da concerto, ecc. e con altri mezzi di comunicazione (mezzi di comunicazione di massa come la TV o i social media, reti, ecc. Come possono i musei migliorare il loro rapporto con la società, con i visitatori e soprattutto con i non visitatori? Come può un museo acquisire nuovi visitatori, ma soprattutto come essere più accessibile e inclusivo nel farlo? I musei possono avvicinarsi ai visitatori attraverso la ricerca, la segmentazione e il targeting, creando piani di sviluppo del pubblico. La conferenza si propone di presentare le conoscenze di base sullo sviluppo del pubblico dei musei: dalla comprensione del significato di questo concetto per entrare in contatto con la segmentazione del pubblico dei musei alla preparazione di un piano di sviluppo del pubblico dei musei che includa, attraverso un piano di accessibilità, anche le persone con disabilità.

34

### **Obiettivi e finalità:**

- Introdurre gli studenti allo sviluppo del pubblico e spiegarne l'importanza per i musei.
- Comprendere le basi dei tipi di pubblico, della segmentazione del pubblico, dello studio delle motivazioni del pubblico, ecc.
- Comprendere le basi del piano di sviluppo del pubblico.

### **Discussione:**

- Cosa motiva gli studenti a visitare luoghi culturali (cinema a confronto, concerti, musei, ecc.) e cosa influenza la loro decisione?
- Come potrebbero i musei migliorare i loro piani di sviluppo del pubblico per attirare più persone con disabilità?
- Compito: date un'occhiata ad alcuni piani di sviluppo del pubblico e alle dichiarazioni di missione dei musei. Le persone sono al centro delle loro organizzazioni? Concetti come inclusione e accessibilità sono menzionati nei loro piani? Le persone con disabilità sono incluse nei loro piani e nelle loro missioni? Come potrebbero migliorare questo aspetto?

### **Risorse:**

NERO, Graham. 2005. *Il museo coinvolgente: Sviluppare i musei per coinvolgere i visitatori*. Londra, New York: Routledge.

LANG, Caroline, REEVE, John e WOOLLARD, Vicky. 2006. *Il museo reattivo: lavorare con il pubblico nel XXI secolo*. Farnham: Ashgate Publishing Ltd. (2016 New York: Routledge)

SOLIMA, Ludovico. 2017. Musei, accessibilità e sviluppo del pubblico. In: Mara Cerquetti, ed. *Bridging theories, strategies and practices in valuing cultural heritage*. Macerata: EUM - Edizioni Università di Macerata, p. 225 - 240.

*Toolkit per lo sviluppo del pubblico* (Transforming Future Museums: International Museum Academy Greece, British Council): <https://www.britishcouncil.gr/sites/default/files/ima-audience-development-toolkit.pdf>

GAMMON, Ben. *Come scrivere un piano di sviluppo del pubblico: Una guida rapida*: <https://museum-id.com/write-audience-development-plan-quick-guide-ben-gammon/>

#### 1.4 PROPOSTA DIDATTICA - SVILUPPO DEL PUBBLICO

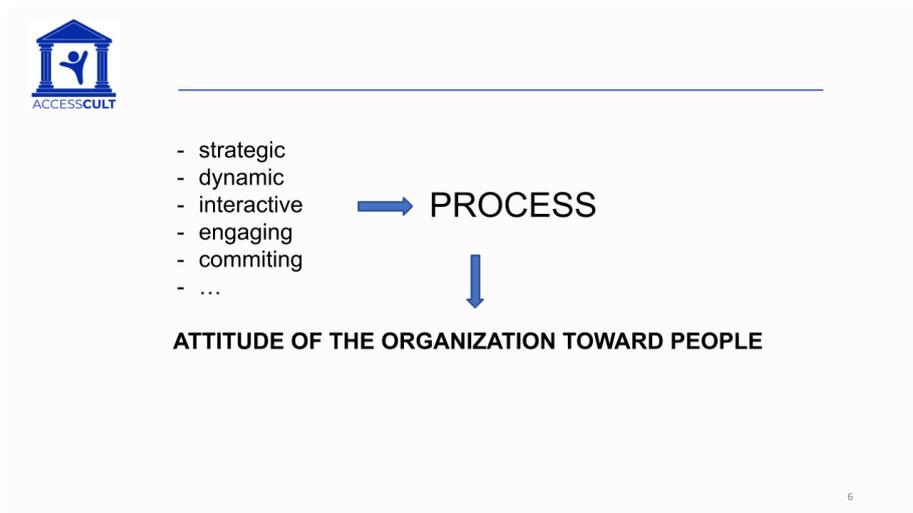
La presentazione è una sintesi di:

- [https://www.adesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE\\_Training\\_Guidelines\\_EN.pdf](https://www.adesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE_Training_Guidelines_EN.pdf)
- <http://engageaudiences.eu/files/2017/04/Guide-PART-I-NC-04-17-031-EN-N.pdf>
- <http://engageaudiences.eu/files/2017/05/StudyonAudienceDevelopment-Easy-to-Read-Summaryv2.pdf>
- <https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/Audience-Development-Manifesto1.pdf>
- [https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/conference-audience\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/reports/conference-audience_en.pdf)
- Conferenza di Agata Etmanowicz per la Capitale europea della cultura

#### CHE COS'È IL PUBBLICO? COS'È L'AUDIENCE DEVELOPMENT?

"Lo sviluppo del pubblico è un processo strategico e interattivo per rendere le arti ampiamente accessibili da parte delle organizzazioni culturali. Il suo scopo è quello di coinvolgere gli individui e le comunità a sperimentare, godere, partecipare e valorizzare pienamente le arti. Si concentra su uno scambio bidirezionale". Commissione europea

"Lo sviluppo dell'audience comporta l'identificazione, il coinvolgimento e la fidelizzazione del pubblico. Si tratta di una funzione di gestione pianificata e strategica finalizzata al raggiungimento degli obiettivi organizzativi. Lo sviluppo del pubblico mira a modificare gli atteggiamenti, la comprensione e il comportamento del pubblico esistente e potenziale. Cerca di rimuovere le barriere, approfondire le relazioni con il pubblico e creare una maggiore inclusione nelle arti." Consiglio artistico dell'Irlanda del Nord



Lo sviluppo del pubblico può:

- **allargare il pubblico** (attrarre un pubblico con lo stesso profilo socio-demografico del pubblico attuale);
- **approfondire il rapporto con il pubblico** (migliorare l'esperienza del pubblico attuale);
- **diversificazione del pubblico** (attrarre persone con un profilo socio-demografico diverso, comprese quelle che non hanno mai avuto contatti con l'arte).

-> concentrarsi sui visitatori + attrarre i non visitatori -> futuro pubblico potenziale

L'AUDIENCE DEVELOPMENT è una **strategia** che riguarda l'**intera ORGANIZZAZIONE** -> parte dall'**organizzazione** e dalla **sua missione**:

- CHI SEI?
- CHI VUOI ESSERE?
- COSA FAI, PERCHÉ e PER CHI?
- COSA VI DISTINGUE?



**Condividere** con le persone/il pubblico **gli obiettivi**, la **visione** e i **valori** (la missione) della vostra organizzazione.

**"COME METTERE IL PUBBLICO AL CENTRO DELL'ORGANIZZAZIONE CULTURALE?"**.

**1. CHI SEI? CHI VUOI INCONTRARE?**

Siate molto chiari sulla vostra identità organizzativa, su ciò che vi rende speciali e per chi volete fare la differenza.

**2. BILANCIARE LE PRIORITÀ: LE ESIGENZE DEL PUBBLICO E LE PROPRIE**

Fino a che punto volete spingervi per raggiungere i vostri obiettivi di pubblico? È coerente con i vostri valori e con la vostra visione culturale e artistica?

### 3. ATTENZIONE, ASCOLTO E COMPRESIONE

Cosa sapete dei vostri gruppi target? Come potreste conoscerli meglio? A quale gruppo volete rivolgervi per primo?

### 4. SIETE IN GRADO DI FARLO?

Affrontare una sfida con il pubblico potrebbe essere al di là delle vostre possibilità. Siete in grado di farlo da soli? Il vostro personale ha tutte le competenze e le conoscenze necessarie? C'è qualche competenza che potete acquisire dall'esterno dell'organizzazione?

### 5. PREVEDERE LE CONSEGUENZE

Che impatto avrà sulla vostra organizzazione nel breve/medio/lungo termine? Potete permettervelo?

### SEGMENTAZIONE DEL PUBBLICO

Target di pubblico: età, sesso, istruzione, disabilità...

#### MOTIVAZIONE (perché?)

#### COMPRESIONE DEL PUBBLICO

- considerando il motivo per cui scelgono di consumare determinate attività culturali (motivazioni) e non quello che fanno con i contenuti culturali;
- cercando di sviluppare relazioni diverse a seconda dei diversi pubblici;
- capire che ogni persona può appartenere a un "pubblico" diverso per eventi culturali o istituzioni diverse.

#### SEGMENTAZIONE DEL PUBBLICO

##### TRE TIPI DI PUBBLICO

###### ● PUBBLICO PER ABITUDINE

Frequentate abitualmente le attività culturali e non avete particolari barriere alla partecipazione. Potete essere attratti dalle pratiche di educazione del pubblico, soprattutto se sapete che persone simili a voi frequentano abitualmente quell'istituzione culturale.

###### ● PUBBLICO PER SCELTA

Non siete abituati a partecipare a causa del vostro stile di vita, della mancanza di opportunità o di risorse finanziarie. Forse non avete particolari svantaggi sociali o culturali, ma di solito non partecipate a uno spettacolo o a un concerto nel vostro tempo libero.

###### ● PUBBLICO DI SORPRESA

Siete indifferenti o addirittura ostili alle attività culturali per molte ragioni, forse perché vi sentite socialmente esclusi, non abbastanza coltivati o perché incontrate gravi barriere di accesso.

John Falk: **Capire le motivazioni e l'apprendimento dei visitatori dei musei** (sintesi)

[https://slks.dk/fileadmin/user\\_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsatsomraader/Brug\\_undersoegelse/Artikler/John\\_Falk\\_Understanding\\_museum\\_visitors\\_motivations\\_and\\_learning.pdf](https://slks.dk/fileadmin/user_upload/dokumenter/KS/institutioner/museer/Indsatsomraader/Brug_undersoegelse/Artikler/John_Falk_Understanding_museum_visitors_motivations_and_learning.pdf)

**EXPLORERS:** Visitors who are curiosity-driven with a generic interest in the content of the museum. They expect to find something that will grab their attention and fuel their learning.

**“I remember thinking I wanted to learn my science basics again, like biology and that stuff. ... I thought [before coming], You're not going to pick up everything, you know, but you are going to learn some things.”**

**FACILITATORS:** Visitors who are socially motivated. Their visit is focused on primarily enabling the experience and learning of others in their accompanying social group.

**“[I came] to give [my] kids a chance to see what early life was like ... it's a good way to spend time with the family in a non-commercial way. They always learn so much.”**

**PROFESSIONAL/HOBBYISTS:** Visitors who feel a close tie between the museum content and their professional or hobbyist passions. Their visits are typically motivated by a desire to satisfy a specific content-related objective.

**“I'm starting to put together a saltwater reef tank, so I have a lot of interest in marine life. I'm hoping to pick up some ideas [here at the aquarium].”**

**EXPERIENCE SEEKERS:** Visitors who are motivated to visit because they perceive the museum as an important destination. Their satisfaction primarily derives from the mere fact of having 'been there and done that'.

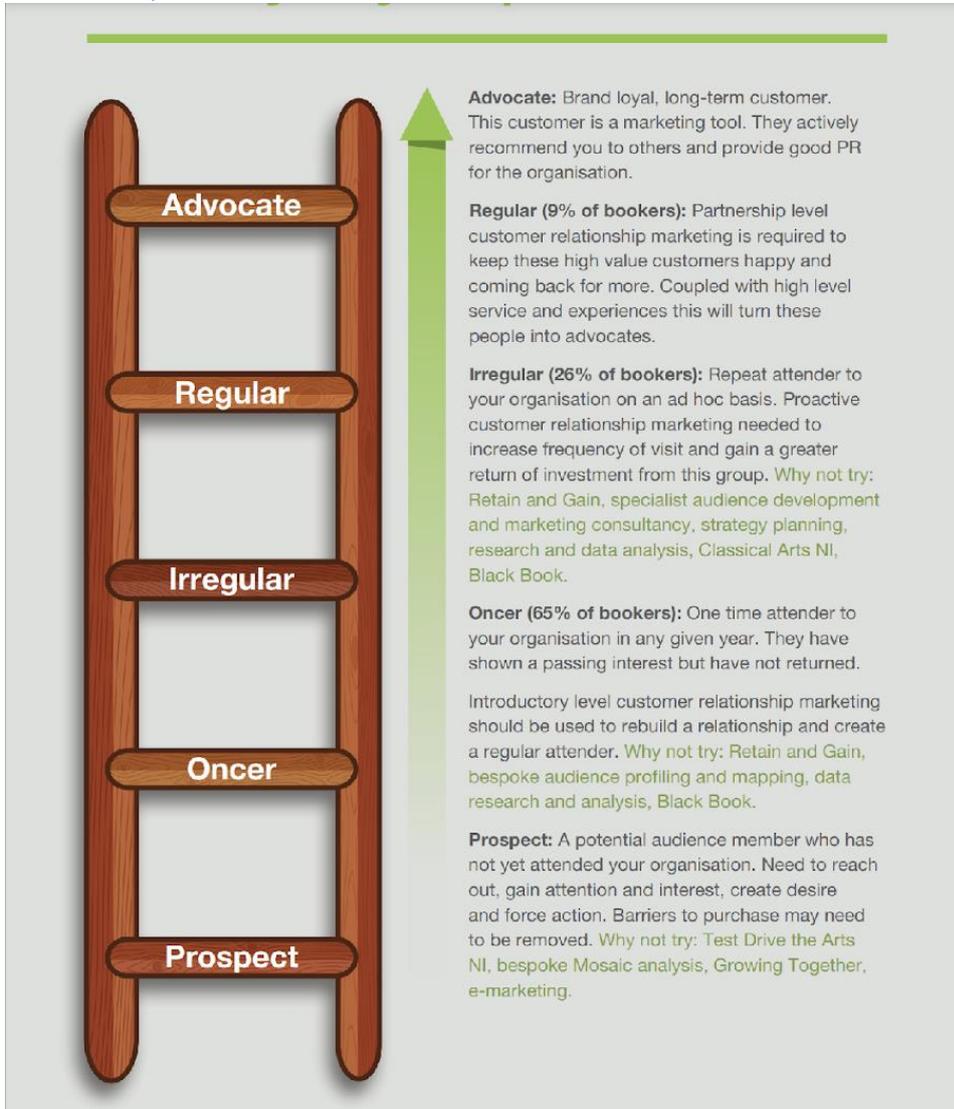
**“We were visiting from out-of-town, looking for something fun to do that wouldn't take all day. This seemed like a good idea; after all, we're in Los Angeles and someone told us this place just opened up and it's really neat.”**

**RECHARGERS:** Visitors who are primarily seeking to have a contemplative, spiritual and/or restorative experience. They see the museum as a refuge from the work-a-day world or as a confirmation of their religious beliefs.

**“I like art museums. They are so very quiet and relaxing, so different than the noise and clutter of the rest of the city.”**

## LA SCALA DI FIDELIZZAZIONE DEI CLIENTI

<https://www.culturehive.co.uk/wp-content/uploads/2013/04/Audience-Development-Manifesto1.pdf>



## FATTORI STRATEGICI -> FATTORI CHIAVE

1. **LUOGO:** Come si può modificare la propria sede per creare un ambiente accogliente per diversi tipi di pubblico? Come si possono "rompere i muri" e portare attività culturali in luoghi insoliti e non convenzionali? Come raggiungere le persone emarginate e portare attività culturali rilevanti nella loro vita quotidiana?
2. **PARTECIPAZIONE ATTIVA | CO-CREAZIONE:** siete pronti a coinvolgere il pubblico in modo più interattivo, mirato e significativo? Volete rendere il pubblico parte del processo creativo, contribuire alla realizzazione di progetti specifici e integrarlo nella vita dell'organizzazione?
3. **DIGITALE:** Volete investire in attrezzature tecniche per estendere la portata delle vostre attività culturali ad altri pubblici in tutto il mondo? Siete interessati a utilizzare la tecnologia per arricchire l'esperienza culturale (ad esempio delle persone con disabilità)?

4. **CAPACITY BUILDING:** Siete disposti a intraprendere un percorso formale e strutturato di formazione del vostro personale nell'area dell'Audience Development? Siete interessati a partecipare a progetti finalizzati a lavorare sull'Audience Development insieme ad altre organizzazioni culturali?
5. **CAMBIAMENTO ORGANIZZATIVO:** siete consapevoli delle implicazioni che comporta il passaggio a un approccio più centrato sul pubblico? Siete disposti ad attivare relazioni orizzontali tra i vostri dipartimenti, in particolare tra Programmazione, Formazione, Marketing e Digitale? Siete pronti a integrare l'Audience Development nella vostra pianificazione strategica?
6. **COLLABORAZIONE E PARTNERSHIP:** avete mai sviluppato reti, partnership e collaborazioni con potenziali stakeholder locali, come enti di beneficenza, scuole, artisti e altre istituzioni culturali? Sapete come collegarvi a organizzazioni che sono già in contatto con i gruppi target che vi mancano?
7. **PROGRAMMAZIONE:** come potete innovare la vostra offerta culturale per essere più efficaci nell'attrarre il pubblico per scelta e il pubblico per sorpresa? Come sfidare gli stereotipi che alcune persone hanno sulla partecipazione a eventi culturali "alti"?
8. **USO DEI DATI:** Disponete di dati rilevanti per sostenere e attuare la vostra strategia di sviluppo del pubblico? Sapete come valutare (assessment) quantitativamente e qualitativamente l'impatto della vostra offerta culturale sul pubblico?

## PIANO DI SVILUPPO DEL PUBBLICO

Un piano di sviluppo del pubblico è un **piano esplicito e adeguatamente dettagliato** per raggiungere una **serie di obiettivi del pubblico**.

Questi possono essere **sociali, finanziari, creativi e/o educativi**.

Le azioni elencate nel piano potrebbero combinare **programmazione, marketing e comunicazione e attività educative**.

È quindi fondamentale che il processo di creazione e attuazione del piano coinvolga una serie di **membri del personale interessati all'interno dell'organizzazione**.

Un piano di sviluppo dell'audience **definisce il contesto delle attività** (marketing, campagna, attività, iniziativa di sensibilizzazione) e informa un piano di realizzazione.

[https://www.adeesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE\\_Training\\_Guidelines\\_EN.pdf](https://www.adeesteproject.eu/sites/default/files/resources/attachments/ADESTE_Training_Guidelines_EN.pdf)

Mission	<p>What you want to achieve</p> <p>Agreeing where audiences sit in your mission and strategy - articulating ambitions.</p>
Analysis	<p>What is your potential, what are the limitations?</p> <p>Using evidence to assess your situation, identify audience potential and understand audience barriers and needs.</p>
Strategies	<p>How will you achieve success?</p> <p>Choosing the main approaches likely to meet your aims, capitalise on opportunities and mitigate risks.</p>
Objectives	<p>What will success look like? How will you measure it?</p> <p>Refining ambitions into SMART objectives for chosen strategies</p>
Review	<p>How will you know it's working?</p> <p>Approach for monitoring success, regular review of progress and adaptation of action plans.</p>
Action	<p>What will you do, when?</p> <p>Timetabled, budgeted and resourced range of activities designed to meet objectives.</p>

## 1.5 VALUTAZIONE DEL MUSEO

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

### **Astratto:**

La valutazione è uno dei processi più importanti nella gestione dei musei per identificare e valorizzare gli effetti del lavoro museale, misurando l'efficienza e la qualità del lavoro del museo. Tuttavia, molti musei non investono abbastanza tempo e denaro nel processo di valutazione, il che potrebbe portare a un miglioramento insufficiente, a errori ripetuti e alla perdita di visitatori e investimenti. Una buona valutazione museale e l'applicazione dei risultati potrebbero migliorare lo status e il valore del museo nella società. I processi di valutazione museale dovrebbero essere implementati anche nel miglioramento dell'accessibilità e dell'inclusione.

Attraverso questa lezione gli studenti comprenderanno l'importanza della valutazione per il museo e acquisiranno una conoscenza di base del processo e delle tecniche di valutazione.

### **Obiettivi e finalità:**

- Acquisire le conoscenze di base sulla valutazione.
- Comprendere che la valutazione è importante per il miglioramento del museo o di un'altra istituzione culturale.
- Comprendere il ciclo e le fasi della valutazione, nonché le tecniche di valutazione.

### **Discussione:**

- Caso: Che cos'è la valutazione formativa e sommativa? Descrivere nella pratica.
- Pratica: Preparare un piano di valutazione: definire gli obiettivi, gli indicatori di performance e le misure di performance; stabilire le tecniche di valutazione, ecc.

### **Risorse:**

LEVENT, Nina e MUYSKENS PURSLEY, Joan. 2013. Accesso sostenibile ai musei: Una strada a doppio senso. *Disability Studies Quarterly*, Vol. 33 No. 3 (2013): *Numero doppio: Esperienza museale e cecità; numero generale*. <https://dsq-sds.org/article/view/3742/3274>

LORD, Barry e LORD, Gail Dexter, ed. 2001. *Manuale di pianificazione museale*. Lanham: Altamira Press, Rowman & Littlefield Publishers.

SANDELL, Richard e JANES, Robert R., ed. 2007. *Gestione e marketing dei musei*. New York: Routledge.

## 1.5 PROPOSTA DIDATTICA - VALUTAZIONE

**La valutazione è uno strumento per identificare e valorizzare gli effetti del nostro lavoro.**

La valutazione, come tipo di **ricerca applicata**, è la **raccolta di prove per misurare il valore e la qualità del nostro lavoro.**

**Cosa possiamo valutare nel progetto?**

- Cosa è successo nel progetto,
- Che tipo di conoscenza è stata acquisita,
- Come sono stati coinvolti i partecipanti e come hanno interagito,
- Come sono state utilizzate le risorse e se sono state utilizzate in modo efficace, ecc.

Il rapporto tra **efficienza e qualità** -> definire **obiettivi, indicatori di performance, misure di performance** -> **pianificare** efficacemente la valutazione

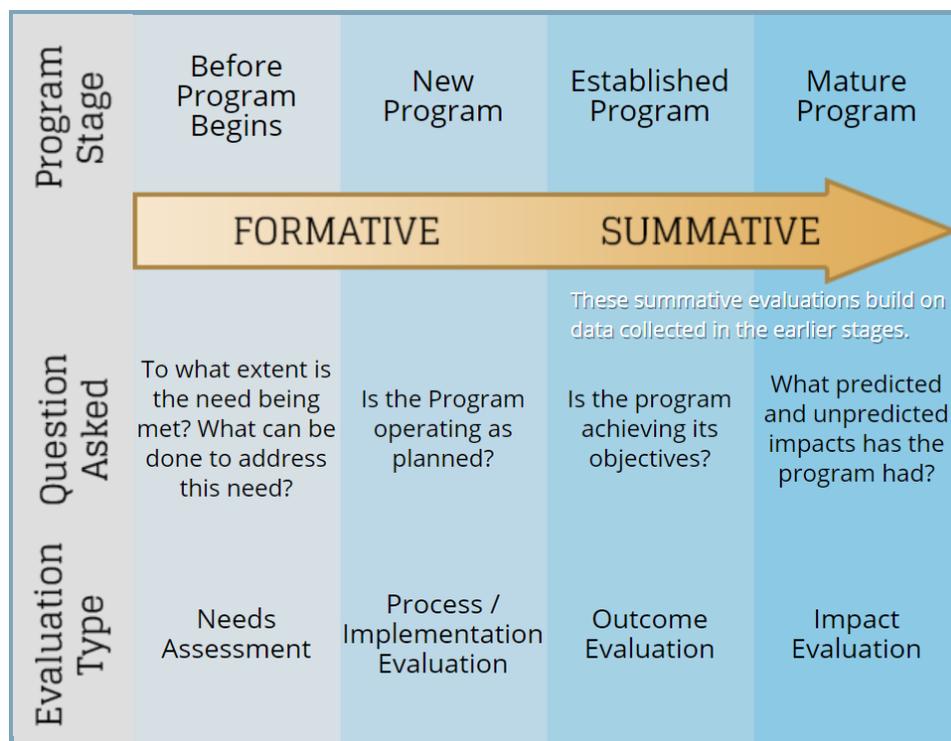
**Ciclo di valutazione**

<https://www.europlanet-society.org/outreach/europlanet-evaluation-toolkit/the-evaluation-process/>



## Fasi di valutazione

<https://meera.snre.umich.edu/evaluation-what-it-and-why-do-it>



## Tecniche di valutazione

- Questionari
- Interviste
- Osservazioni
- **Gruppi di discussione**
- Autovalutazione
- Altre tecniche - forme di valutazione più interessanti e giocose (cartelloni, scatole, colori, ecc.).

I **focus group** forniscono agli educatori museali **racconti in prima persona** e **storie toccanti di esperienze di visitatori** che diventano **strumenti molto potenti per sensibilizzare il team del museo sui diversi tipi di esperienze dei visitatori**. (Nina Levent e Joan Muyskens Pursley)

Attraverso i **focus group** il **museo** può stabilire un **legame permanente** con l'**ambiente sociale** -> una **relazione reciproca**: offrire un'**esperienza sociale coinvolgente**. (Nina Levent e Joan Muyskens Pursley)

## Perché valutare?

**Convincere i finanziatori** pubblici e privati dell'**ammissibilità** e dello scopo/missione del nostro lavoro. La **valutazione** aiuta a **riconoscere** e **analizzare la situazione** e a trovare una **soluzione** e una **collaborazione migliori**.

**Affrontare le sfide**, come le situazioni di conflitto, aiuta l'istituzione a **ripensare il proprio modo di lavorare**. (Nina Simon)

## 2 Parte pedagogica e psicologica

### 2.1 APPRENDIMENTO IN GRUPPO

**Jana Kalin e Barbara Šteh** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

#### **Astratto:**

La lezione si basa sull'idea che per un lavoro di gruppo e un apprendimento di qualità dobbiamo assicurarci che i membri del gruppo si conoscano e stabiliscano una fiducia interpersonale tra di loro. Impareremo a conoscere le caratteristiche e i principi del lavoro di gruppo e le dinamiche di sviluppo del gruppo. Ci prenderemo anche del tempo per esplorare i diversi ruoli che gli individui assumono in un contesto di gruppo.

I temi principali della lezione saranno le caratteristiche dei gruppi, i principi di base del lavoro di gruppo, le fasi di sviluppo del gruppo, gli effetti interpersonali delle interazioni tra i membri del gruppo, i ruoli dei membri del gruppo, la formazione delle regole di gruppo e le strutture e attività di gruppo.

#### **Obiettivi e finalità:**

I partecipanti:

- riconoscere l'importanza dell'interazione reciproca nel gruppo e il proprio ruolo nel gruppo;
- conoscere i diversi ruoli che i membri del gruppo assumono;
- acquisire familiarità con le fasi di definizione dello sviluppo del gruppo (formazione, tempesta, normalizzazione, esecuzione, informazione);
- riconoscere l'importanza di stabilire obiettivi e regole comuni per la qualità del lavoro all'interno del gruppo.

#### **Discussione:**

- Quali sono le caratteristiche principali dei gruppi, le dinamiche di gruppo e il ruolo dei membri del gruppo?
- Quali sono le caratteristiche delle diverse fasi di sviluppo del gruppo?
- Qual è il legame tra le esigenze individuali, di gruppo e di compito e il comportamento dei membri del gruppo nelle diverse fasi dello sviluppo del gruppo?
- Perché è importante incoraggiare la partecipazione attiva di ogni membro del gruppo affinché il gruppo abbia successo?

#### **Risorse:**

Jaques, D. (2000). *Apprendere in gruppo. Un manuale per migliorare il lavoro di gruppo*. Terza edizione, Londra: Kogan Page. Capitoli:

- Capitolo 1: Teorie sul comportamento di gruppo, pp. 1-19.
- Capitolo 2: La ricerca sul comportamento di gruppo, pp. 20-36.
- Capitolo 6: Attività strutturate, pp. 107-150.

*Gruppi di apprendimento degli studenti* (2006). Centro per l'eccellenza della facoltà. Università della Carolina del Nord a Chapel Hill. Disponibile all'indirizzo: <https://cfe.unc.edu/wp-content/uploads/sites/326/2014/08/FYC23.pdf>

## 2.1 PROPOSTA DIDATTICA - APPRENDIMENTO IN GRUPPO

### CARATTERISTICHE DEL GRUPPO

#### ESIGENZE

#### OBIETTIVI COMUNI

#### ORGANIZZAZIONE SOCIALE

Ruoli e compiti del capogruppo e dei suoi membri

#### REGOLE

Coordinare le attività dei membri

- Consentire al gruppo di progredire verso i propri obiettivi
- Questo dà un senso di sicurezza (condizione fondamentale per il funzionamento di qualsiasi gruppo).
- I membri devono essere coinvolti attivamente nella definizione delle regole del gruppo.

#### IDENTITÀ SOCIALE

- Consapevolezza di obiettivi e interessi comuni
- Sforzi investiti per il raggiungimento degli obiettivi
- Senso di appartenenza a un gruppo - il sentimento del "noi", l'alleanza

#### COMUNICAZIONE

- Scambio di informazioni
- Processo decisionale
- Risolvere conflitti e problemi
- Lavorare per ridurre le pressioni nel gruppo

#### DINAMICA DI GRUPPO

### SCOPI DEL LAVORO IN GRUPPO

- Unire le risorse
- Processo decisionale comune
- Assistenza reciproca
- Scambio di idee
- Approfondimento dei contenuti
- Sviluppare le competenze interpersonali
- Creare qualcosa di nuovo

### DIMENSIONE DEL GRUPPO E SUE CARATTERISTICHE

Numero di membri	Caratteristiche mutevoli
2 - 6	Non è richiesta una struttura o un'organizzazione particolare; la leadership è fluida.
7 - 12	Inizia la strutturazione e la differenziazione dei ruoli. L'interazione faccia a faccia è meno frequente.

12 - 25	La struttura e la differenziazione dei ruoli sono fondamentali. Emergono dei sottogruppi. L'interazione faccia a faccia è difficile.
25 - ?	Una leadership positiva è fondamentale per il successo, si formano dei sottogruppi; maggiore anonimato. Si verificano stereotipi, proiezioni e fughe/scontri.

### DIMENSIONE DEL GRUPPO E COMUNICAZIONE

Numero di membri	I membri attivi, quelli che parlano
2 - 6	tutti
7 - 10	quasi tutti
11 - 18	5 - 6 spesso, 3 - 4 occasionalmente
19 - 30	3 - 4 prevalente
sopra il 30	partecipazione minima

### RUOLI DI FUNZIONE IN UN GRUPPO

- Ruoli di azione: necessari per selezionare ed eseguire i compiti di gruppo.
  - Iniziativa, ricerca e diffusione di informazioni, analisi, coordinamento, incoraggiamento, formazione di regole.
- Altri ruoli:
  - Valutazione, diagnosi, verifica del consenso, mediazione, riduzione delle pressioni.
  - Contribuire al mantenimento e allo sviluppo del gruppo.
- Modo di agire disfunzionale:
  - Aggressività, blocco, rivelazione di sé, rivalità, ricerca di simpatie, fare la figura dell'idiota, ricerca di riconoscimento, ritiro.

### ALCUNE FORME DI SOSTEGNO SOCIALE DEL GRUPPO

- Sostegno emotivo:
  - Elogio, ascolto, rispetto degli altri, condivisione dei propri sentimenti.
- Informazione:
  - Dirigere, dare consigli, dimostrare l'esecuzione di compiti, spiegare problemi, approcci.
- Supporto nello svolgimento dei compiti e assistenza:
  - Assistenza nel lavoro, offerta di piccoli favori.

- Appartenenza:
  - Atteggiamento di accoglienza nei confronti di una persona, sostegno dell'intero gruppo, inclusione nel gruppo.

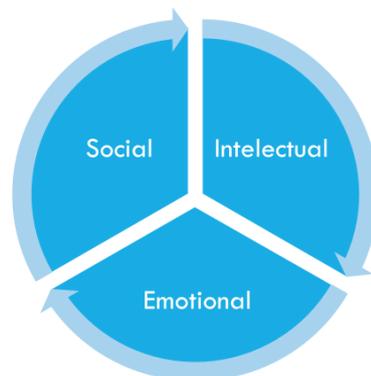
**SVILUPPO DI UN GRUPPO**

- Conoscere (formare, formare)
- Ebollizione (tempesta, conflitto)
- Regole di formazione (normalizzazione, struttura)
- Esecuzione di compiti (esecuzione, produzione)
- Disintegrazione del gruppo (aggiornamento, scioglimento)

**RELATIVE INFLUENCE OF INDIVIDUAL, GROUP AND TASK NEEDS ON GROUP MEMBERS' BEHAVIOUR AT DIFFERENT STAGES OF GROUP DEVELOPMENT**

Stage of group development	Individual needs	Group needs	Task needs
Forming			
Storming			
Norming			
Performing			

**AIMS OF GROUP WORK/LEARNING IN GROUPS**



### ALCUNI OBIETTIVI E RISULTATI DI APPRENDIMENTO PER I GRUPPI

Obiettivi	Compiti/risultati correlati
<p>1. Comprensione</p> <p>Aiutare gli studenti a consolidare e migliorare la loro comprensione di una materia o di una disciplina.</p>	<p>Chiarire concetti, teorie e procedure</p> <p>Riflettere sulle interconnessioni</p> <p>Verificare la loro comprensione attraverso esempi, casi e illustrazioni.</p>
<p>2. Pensiero critico</p> <p>Aiutare gli studenti a sviluppare la loro capacità di pensiero critico e analitico.</p>	<p>Rivedere le prove alla luce delle teorie</p> <p>Imparare a "impostare" e a risolvere i problemi o ad affrontare questioni e problematiche</p> <p>Migliorare la capacità di ragionamento logico e di argomentazione formale.</p>
<p>3. Crescita personale</p> <p>Aiutare gli studenti a svilupparsi e maturare come individui</p>	<p>Chiarire gli atteggiamenti, articolare e rivalutare i valori</p> <p>Sviluppare la fiducia in sé stessi e l'autostima</p> <p>Sviluppare un senso di responsabilità e impegno</p>
<p>4. Capacità di comunicazione</p> <p>Aiutare gli studenti a imparare a comunicare efficacemente con gli altri.</p>	<p>Affinare le capacità di ascolto, di interrogazione e di spiegazione.</p> <p>Presentare e difendere una posizione in modo chiaro e convincente, dando e ricevendo feedback.</p>
<p>5. Capacità di lavorare in gruppo e di squadra</p> <p>Aiutare gli studenti a imparare a collaborare e a lavorare come un gruppo o una squadra efficace.</p>	<p>Impostazione, assegnazione e monitoraggio dei compiti</p> <p>Sostenere e incoraggiare gli altri membri del gruppo o del team.</p> <p>Avvio, direzione e apprendimento di attività</p>
<p>6. Autodeterminazione nell'apprendimento</p> <p>Aiutare gli studenti ad assumersi progressivamente una maggiore responsabilità per il proprio apprendimento.</p>	<p>Chiarire i propri obiettivi di apprendimento</p> <p>Gestire il proprio tempo e il proprio impegno nello studio e stabilire le priorità, accettando la responsabilità di valutare il proprio lavoro e i propri progressi come studenti.</p>
(Foster, Hounsell e Thomson, 1995 in Jaques 2000, p. 82)	

### ALCUNI METODI DI LAVORO DI GRUPPO

- Discussione controllata
- Discussione passo dopo passo
- Discussione libera o associativa

- Giri
- Gruppi Buzz
- Gruppi a palla di neve (piramidi)
- Pesciere
- Gruppi crossover
- Interrogazione circolare
- Formazioni
- Gruppi a ferro di cavallo
- Tecnica Delphi

*La forza della squadra è ogni membro.*

*La forza di ogni membro è la squadra.*

(Phil Jackson)

## 2.2 COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

**Jana Kalin e Barbara Šteh** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

### **Astratto:**

L'attenzione si concentrerà sull'importanza della qualità della trasmissione e della ricezione dei messaggi per il successo della comunicazione interpersonale. L'idea di partenza è che la comunicazione è qualcosa che impariamo e sviluppiamo nel corso della nostra vita e che deve essere continuamente migliorata e adattata ai partecipanti al dialogo. Conosceremo alcuni dei fondamenti teorici della comunicazione di qualità, identificheremo le caratteristiche del nostro modo di comunicare e ci renderemo conto dei principali ostacoli alla comunicazione di qualità. La metacomunicazione e il dare, cercare e ricevere feedback sono essenziali per sviluppare le capacità comunicative.

I temi principali della lezione saranno il processo di comunicazione interpersonale (parlare, ascoltare, rispondere ai messaggi, distorcere i messaggi); la chiarezza della comunicazione e la considerazione delle diverse esigenze e caratteristiche dei partecipanti; lo sviluppo della sensibilità per riconoscere i messaggi degli individui.

51

### **Obiettivi e finalità:**

I partecipanti:

- prendere coscienza del processo e dei fattori di una comunicazione interpersonale di qualità;
- prendere coscienza delle caratteristiche della propria comunicazione e dei maggiori ostacoli che si frappongono a una comunicazione di qualità;
- comprendere l'importanza dell'apprendimento continuo e dell'adattamento della comunicazione agli interlocutori - partecipanti al dialogo.

### **Discussione:**

- Quali sono le caratteristiche di una comunicazione interpersonale efficace?
- Quali ostacoli alla comunicazione di qualità notate nella vostra vita quotidiana e nel vostro lavoro? Come si presentano e come potreste affrontarle?
- Come possiamo migliorare la qualità delle nostre capacità di comunicazione?

### **Risorse:**

Jaques, D. (2000). *Apprendere in gruppo. Un manuale per migliorare il lavoro di gruppo*. Terza edizione, Londra: Kogan Page. Capitolo 4: La comunicazione nei gruppi, pagg. 61-75.

## 2.2 PROPOSTA DIDATTICA - COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

### CARATTERISTICHE DELLA COMUNICAZIONE INTERPERSONALE

- Comprende il comportamento verbale e non verbale
- È un processo dinamico
- Include il feedback personale e l'interazione
- Un'attività congiunta di tutti i soggetti coinvolti, ognuno è responsabile del suo successo.
- Si realizza attraverso il contenuto della comunicazione e la relazione tra i partecipanti.

### UN ESERCIZIO DI COMUNICAZIONE A SENSO UNICO

Lavorate a coppie.

1. La

persona A - mittente e la persona B - destinataria

La persona A descrive alla persona B una figura che vede sul foglio di lavoro.

Questo viene fatto senza alcuna verifica o comunicazione da parte della persona B. 2

. La persona B - mittente e la persona A - destinataria I ruoli di A e B si invertono utilizzando un'altra figura. La

persona B - mittente e la persona A - ricevente

I ruoli di A e B saranno invertiti utilizzando un'altra figura.

La persona A può fare domande.

Tempo: 7 minuti per ogni parte dell'esercizio.

### DISCUSSIONE A COPPIE

- Quali sono stati gli errori più grandi che si sono verificati nella comprensione reciproca?
- Cosa ha reso difficile la comunicazione? Cosa vi ha aiutato a capirvi meglio?
- Descrivete cosa è importante per una comunicazione interpersonale efficace.

### CARATTERISTICHE DI UNA BUONA COMUNICAZIONE

- trasmettere il messaggio
- ascolto
- rispondere al messaggio
- feedback
- metacomunicazione - discussione sulla discussione

### TRASMETTERE UN MESSAGGIO

Ciò che intendo trasmettere è chiaro per me.

C'è una quantità adeguata di informazioni in un certo tempo (meno è meglio).

Chiarezza e precisione del mio messaggio.

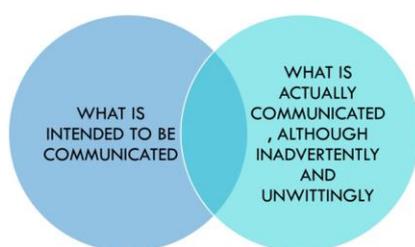
Comunicazione comprensibile: messaggi semplici, chiari, concisi, interessanti. Le parti essenziali sono enfatizzate.

Si tiene conto del destinatario.

La comunicazione verbale e non verbale coincidono.

## PER SPIEGARE/ISTRUIRE IN MODO CHIARO SI DOVREBBE

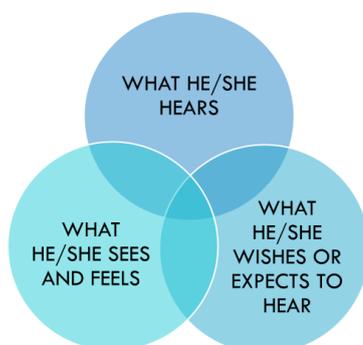
- Sviluppare un'idea alla volta
- Rivederlo quando è pertinente
- Confronto e contrasto di idee
- Utilizzare analogie
- Determinare quali idee necessitano di particolare enfasi
- Utilizzare il numero di canali necessario per la chiarezza
- Ritmo in base alle capacità di apprendimento dell'altra persona
- Laddove è possibile una comunicazione bidirezionale, è necessario cercare e incoraggiare il feedback correttivo nel maggior numero possibile di canali.



## COMMUNICATOR COMMUNICATES

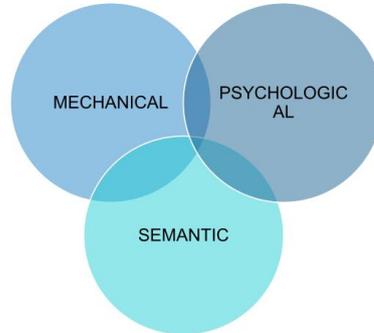
### ASCOLTO

- Comprendere il significato del messaggio
- Attenzione totale
- Ascoltare l'intera conversazione e non concentrarsi su singole parti prive di contesto.
- Evitare di dare giudizi affrettati o di esprimere il proprio (dis)accordo.
- Ascolto fino alla fine e formulo una risposta solo in seguito.

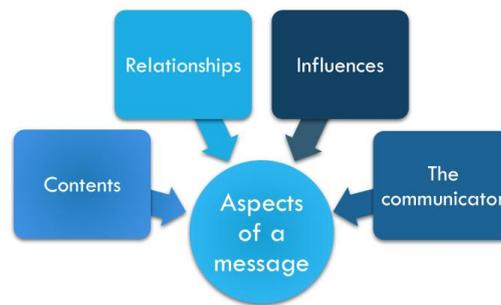


## THE LISTENER INTERPRETS

## TYPES OF NOISES IN COMMUNICATION



## ASPECTS OF A MESSAGE



### RISPOSTA AI MESSAGGI

- Attraverso la comprensione e non il giudizio
- In particolare e non in generale
- Parafrasando: "Se ho capito bene, tu...".

### METACOMUNICAZIONE

- Discussione sulla discussione
- Riflessione

## 2.3 AFFRONTARE LA DIVERSITÀ E L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

**Jana Kalin e Barbara Šteh** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

### Astratto:

L'obiettivo della conferenza è quello di aumentare la consapevolezza delle proprie convinzioni, atteggiamenti e stereotipi su se stessi, sugli altri e sul mondo. Ci chiederemo come affrontare in modo più costruttivo le differenze tra di noi e come gestire gruppi di individui molto diversi. L'apprendimento esperienziale sarà il nostro punto di partenza fondamentale. L'apprendimento esperienziale cerca di integrare le dimensioni percettive, cognitive, emotive, pratiche ed etiche dell'apprendimento, consentendo agli individui di svilupparsi in modo olistico, sia a livello personale che professionale.

Lavoreremo sulle caratteristiche e sulle fasi dell'apprendimento esperienziale e metteremo in evidenza il ruolo della riflessione nel processo di apprendimento esperienziale.

Il punto centrale e principale della lezione sarà la caratteristica degli atteggiamenti, degli stereotipi e dei pregiudizi, il riconoscimento e il confronto con la diversità; le caratteristiche e le fasi dell'apprendimento esperienziale; l'apprendimento esperienziale in una realtà simulata e nel mondo reale (differenziazione in base all'autenticità delle circostanze).

55

### Obiettivi e finalità:

I partecipanti

- sviluppare la consapevolezza della diversità reciproca e dell'importanza del rispetto della diversità;
- conoscere le caratteristiche e le fasi dell'apprendimento esperienziale;
- sviluppare una comprensione dell'importanza di ogni fase dell'apprendimento esperienziale per la sua efficacia;
- arrivare a comprendere il ruolo e l'importanza dell'apprendimento esperienziale per la qualità del processo di apprendimento.

### Discussione:

- Come affrontiamo la diversità nel nostro ambiente e sul lavoro?
- Come possiamo creare una cultura inclusiva nel nostro ambiente e sul lavoro?
- Qual è il valore dell'apprendimento esperienziale nel lavoro educativo?

### Risorse:

Kolb, D. A. (2015). *Experiential Learning, Experience as the Source of Learning and Development*, 2<sup>nd</sup> Edition. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education. Capitoli:

- Introduzione, pp. xvi-xxv.
- Capitolo 2: Il processo di apprendimento esperienziale, pp. 31-64.

Korthagen, F. A. J. (2017). Verità scomode sull'apprendimento degli insegnanti: verso lo sviluppo professionale 3.0. *Teachers and Teaching: theory and practice*, 23(4), pp. 387-405. Disponibile all'indirizzo:

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13540602.2016.1211523?needAccess=true>

Marx, D. e Ko, S. J. (2019). *Stereotipi e pregiudizi*. Oxford University Press USA. Disponibile all'indirizzo: <https://www.researchgate.net/publication/331998922>

Šarić, M., & Šteh, B. (2017). La riflessione critica nello sviluppo professionale degli insegnanti: Sfide e possibilità. *CEPS Journal*, 7(3), pp. 67-85. Disponibile all'indirizzo:

<https://www.cepsj.si/index.php/cepsj/article/view/288/173>

Šarić, M., & Šteh, B. (2019). Implementare la pratica riflessiva per migliorare la nostra partecipazione alla comunità. In K. Skubic Ermenc & B. Mikulec (Eds.). *Costruire comunità inclusive attraverso l'istruzione e l'apprendimento*. Newcastle, UK: Cambridge Scholars Publishing, pp. 117-133.

Il discorso dello scrittore nigeriano su pregiudizi e stereotipi:

[https://www.ted.com/talks/chimamanda\\_ngozi\\_adichie\\_the\\_danger\\_of\\_a\\_single\\_story](https://www.ted.com/talks/chimamanda_ngozi_adichie_the_danger_of_a_single_story)

## 2.3 PROPOSTA DIDATTICA - AFFRONTARE LA DIVERSITÀ E L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE

### INCONTRARE E COLLABORARE CON PERSONE DIVERSE

#### 1. Riflessione individuale:

Pensate a un'esperienza recente di incontro/interazione con una persona molto diversa da voi e rispondete alle seguenti domande:

- Come mi ha fatto sentire questa persona?
- A cosa stavo pensando?
- Come ho reagito?
- Cosa volevo ottenere?
- Il nostro incontro/lavoro insieme è andato secondo le mie aspettative?

#### 2. Discussione a coppie:

- Condividete le vostre esperienze.
- Valutate insieme se queste esperienze sono state positive o negative.
- Cercate di individuare quale sia stata la chiave della vostra soddisfazione/insoddisfazione dopo questo incontro; vi ha lasciato una sensazione piacevole/sgradevole?

#### 3. Relazioni di gruppo:

- Sui fattori chiave della (dis)soddisfazione.

#### COSA POSSIAMO IMPARARE DA QUESTE ESPERIENZE?

1. Cosa ci permette di lavorare insieme con successo, di interagire con individui diversi?
2. Cosa ci limita, cosa ci rende insoddisfatti?

#### APPROFONDIRE LA RIFLESSIONE

Vi siete chiesti cosa stesse succedendo alla persona con cui stavate interagendo?

- Come ha reagito quella persona?
- A cosa stava pensando?
- Come si è sentito?
- Di cosa aveva bisogno? Cosa voleva?

#### L'IMPORTANZA DI CAPIRE CHE SIAMO DIVERSI

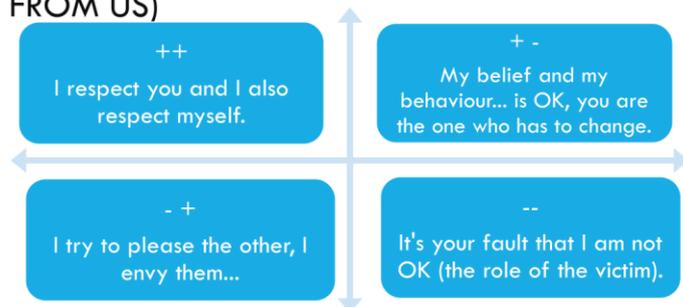
Perché siamo così diversi?

Abbiamo esperienze diverse, viviamo e ci formiamo in contesti sociali e culturali diversi...

... la parte inconscia di questo iceberg culturale spesso porta a conflitti interpersonali.

Più diventiamo consapevoli dei nostri pregiudizi verso comportamenti, credenze... che non ci sono familiari, più sarà facile reagire in modo costruttivo!

### DIFFERENT POSITIONS IN RELATION TO "THE OTHER,, (AN INDIVIDUAL WHO IS VERY DIFFERENT FROM US)



### L'IMPORTANZA DEL RISPETTO RECIPROCO

#### Come reagiamo di fronte a individui diversi?

- Non diamo giudizi affrettati sugli altri.
- Allontanare la mentalità del "so tutto io"...
- Siamo empatici (cerchiamo di capire e sentire il mondo dalla prospettiva dell'altro, pur facendo una distinzione tra noi e l'altra persona).
- Rispondiamo con rispetto.
- Esprimiamo chiaramente i nostri bisogni, desideri e sentimenti e rispettiamo i bisogni, i desideri e i sentimenti degli altri.
- Siamo consapevoli di ciò che abbiamo in comune.
- Ci chiediamo come possiamo aiutare gli altri.
- Siamo autentici.
- ...

### CHE COS'È L'APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE?

"L'apprendimento in cui **il discente è direttamente in contatto con le realtà studiate**. Si contrappone al discente che si limita a leggere, ascoltare, parlare o scrivere di queste realtà, ma non entra mai in contatto con esse come parte del processo di apprendimento". "(Keeton e Tate, 1978 in Kolb, 2015, p. xviii)

### APPRENDIMENTO

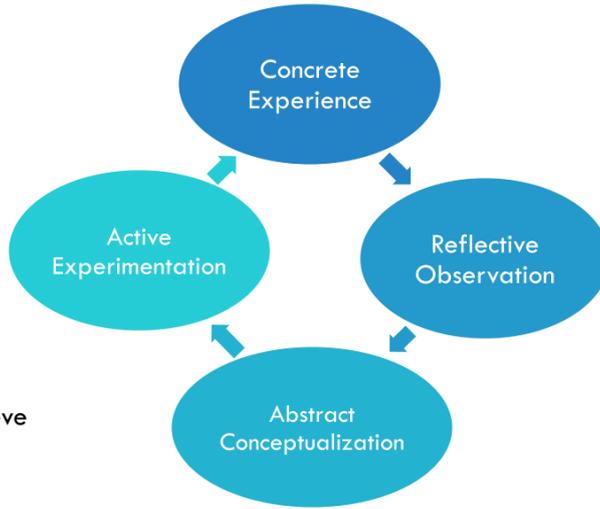
### ESPERIENZIALE

... può essere inteso come un **ponte** tra l'esperienza personale e la conoscenza astratta e specialistica. Nell'apprendimento esperienziale, cerchiamo di collegare le **dimensioni percettive, cognitive, emotive, pratiche ed etiche dell'apprendimento**, il che consente all'individuo di raggiungere una **crescita personale e professionale completa**.

## EXPERIENTIAL LEARNING:

... can be understood as a bridge between personal experience and abstract and specialist knowledge.

In experiential learning, we try to connect the perceptual, cognitive, emotional, practical and ethical dimensions of learning, which enables the individual to achieve comprehensive personal and professional growth.



**UN'ESPERIENZA POTENZIATA PUO' ESSERE REALIZZATA...**  
 - **IN UNA REALTA' SIMULATA:** ... simulazioni e giochi di ruolo, giochi sociali, giochi con regole, movimento corporeo, visualizzazioni, esercizi strutturati ...  
 - **NEL MONDO REALE:** ... apprendimento accademico di servizio - esperienze di apprendimento contestualizzate basate su situazioni autentiche del mondo reale nelle comunità; pratica professionale; lavoro volontario; apprendimento esperienziale basato sull'apprendimento del patrimonio culturale e sulla (ri)creazione artistica ...

### 3. Partecipazione delle persone con disabilità ai discorsi sul patrimonio culturale

#### 3.1 INTRODUZIONE ALLA DISABILITÀ NEL CONTESTO SOCIO-CULTURALE E NEL PATRIMONIO CULTURALE

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

La lezione introdurrà la disabilità in relazione alle questioni di identità nel contesto socio-culturale (socio-politico).

Nella prima parte della lezione spiegheremo come il nostro corpo sia incluso nel processo di identificazione e la disabilità come identità fluttuante, flessibile e relazionale. Discuteremo inoltre della disabilità come identità in concetti correlati, come le identità multistrato, le identità sillabate e l'intersezionalità, e capiremo le basi della discriminazione e dell'inclusione.

La seconda parte parlerà della disabilità nel contesto sociale e culturale. Mostriamo il rapporto ambivalente con le persone con disabilità nelle mitologie e nelle storie locali e l'evoluzione dell'idea "Niente su di noi, senza di noi". Esamineremo le dichiarazioni e le legislazioni che portano le persone con disabilità all'accessibilità del patrimonio culturale (Dichiarazione universale dei diritti umani delle Nazioni Unite, Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, Strategia dell'UE per i diritti delle persone con disabilità, Legge europea sull'accessibilità). Si cercherà di capire come queste direttive e strategie abbiano influenzato la legislazione locale in materia di accessibilità del patrimonio culturale alle persone con disabilità.

La seconda parte sarà dedicata all'accessibilità e all'inclusione. Verranno illustrati i due principali modelli che spiegano la disabilità: quello medico e quello sociale. Vedremo inoltre come il modello sociale abbia introdotto l'accessibilità e l'inclusione nel contesto del patrimonio culturale (accessibilità fisica e sociale) che porta ai concetti di collaborazione e partecipazione.

**Obiettivi e finalità:**

- Comprendere la disabilità nel contesto socio-culturale, politico e storico.

**Discussione:**

- Descrivete qual è la vostra identità?
- In che modo il corpo è legato all'identità? (Esercizio: Pensate di entrare in un autobus o in un luogo sconosciuto: che cosa notate per prima cosa delle persone e in che modo questo pensiero influenza la vostra decisione su dove sedervi o fare qualcosa?)
- Quali stereotipi, pregiudizi, ecc. riguardano la disabilità? Come superarli?
- Conoscete qualche mito, leggenda, storia, romanzo in lingua locale/nazionale che descriva persone con disabilità (eroe/eroina non vedente, uomo/donna disabile, persona neuro diversa)? Qual è la sua funzione nella storia e in relazione alla società?
- Sapete come è nato il movimento di emancipazione nel vostro Paese?
- Che tipo di legislazione ha adottato il vostro Paese per l'accessibilità del patrimonio culturale alle persone con disabilità?

- Conoscete esempi di inclusione di persone con disabilità e della loro storia nel museo locale o in altre istituzioni culturali?

**Risorse:**

Shakespeare, Tom. 2017. *Disabilità: The Basics*. Londra, New York: Routledge.

Shakespeare, Tom. 2006. *Diritti e torti della disabilità*. Londra, New York: Routledge.

Barnes, Colin, Mercer, Geoffrey e Shakespeare, Tom. 2005. *Esplorare la disabilità: un'introduzione sociologica*. Cambridge, Maldon: Polity Press.

<https://farmerofthoughts.co.uk/>

RIPENSARE LA RAPPRESENTAZIONE DELLA DISABILITÀ NEI MUSEI E NELLE GALLERIE (Museum Studies, Università di Leicester) <https://le.ac.uk/rcmg/research-archive/rethinking-disability-representation>

Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità (CRPD)

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

Accesso alla vita culturale per le persone con disabilità (Briefing)

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/644200/EPRS\\_BRI\(2019\)644200\\_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/644200/EPRS_BRI(2019)644200_EN.pdf)

Legge europea sull'accessibilità <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1202>

Unione dell'Uguaglianza: Strategia per i diritti delle persone con disabilità

<https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=738&langId=en&pubId=8376&furtherPubs=yes>

Kimberlé Crenshaw: Cos'è l'intersezionalità? <https://youtu.be/ViDtnfQ9FHc>

Cos'è l'intersezionalità? <https://youtu.be/O1isIM0ytkE>

Intersezionalità e disabilità <https://youtu.be/EgwNzPOYWF8>

Identità sillabata - NE-KDO (Iulia Molina) [https://youtu.be/aUOMOk\\_fziM](https://youtu.be/aUOMOk_fziM)

SCUOLE INCLUSIVE (Concetto di inclusione - guarda l'immagine, pensa ai musei inclusivi!)

<https://lepole.education/en/pedagogical-culture/63-the-inclusive-school.html?start=1>

### 3.1 PROPOSTA DIDATTICA - INTRODUZIONE ALLA DISABILITÀ NEL CONTESTO SOCIO-CULTURALE E NEL PATRIMONIO CULTURALE

#### DISABILITÀ E IDENTITÀ

QUAL È LA NOSTRA IDENTITÀ?

CHI SONO? COME MI PRESENTO AGLI ALTRI?

Nome, cognome, relazioni familiari, stato civile, professione, nazionalità...

-> Cambia nel tempo e nel contesto del luogo → IDENTITÀ COME MUTABILE (esempio: identità nazionale / regionale / locale)

IDENTITÀ MULTIPLE → metafora delle porte: in contesti specifici un'identità è più visibile, più importante PIÙ identità contemporaneamente! → IDENTITÀ IPPENATE, IDENTITÀ INCLUSIVE NE-KDO (Iulia Molina) [https://youtu.be/aUOMOK\\_fziM](https://youtu.be/aUOMOK_fziM)

Le nostre identità possono scontrarsi, intersecarsi → INTERSEZIONALITÀ: Importante quando parliamo di discriminazione: diverse categorie sociali (come genere, razza, orientamento sessuale, disabilità/disabilità, età...) si intersecano creando qualcosa di nuovo che si traduce in una nuova forma di discriminazione

Kimberlé Crenshaw: Che cos'è l'intersezionalità? <https://youtu.be/ViDtnfQ9FHc>

Intersezionalità e disabilità <https://youtu.be/EgwNzPOYWF8>

È importante quando lavoriamo nei musei, nelle gallerie, ecc.

2. Una persona con disabilità non è solo una persona con disabilità, ma anche qualcos'altro.

Cosa vediamo per prima cosa nelle persone quando entriamo in un autobus?

Vestiti, capelli, occhi, espressioni del viso, tono della pelle... sesso/genere, razza, età, disabilità/abilità... -> CORPO! -> Entriamo in relazione con gli altri/società con il nostro corpo Il corpo potrebbe essere una categoria problematica: "come siamo nati", "naturale" → aderisce a diverse categorie sociali, punti di vista -> il corpo non è mai neutro! (es. il cambiamento dell'idea di bellezza nel tempo e tra le diverse culture)

L'identità non riguarda mai solo noi, ma anche gli ALTRI -> CONCETTO RELAZIONALE, RECIPROCO -> così come la disabilità -> ABLEISMO

#### DISABILITÀ, IDENTITÀ E STORIA

Come è stata percepita la disabilità nella storia?

Miti, leggende, storie... AMBIVALENZA: una via di mezzo -> pietà, paura, a volte fascino, a volte disgusto, a volte esclusione, a volte inclusione...

Capitalismo -> corpo funzionante -> disciplina, norma

Corpo disabile un corpo che deve essere modificato, normalizzato, medicalizzato e riabilitato -> DISCORSO MEDICO

Disabilità molto più contestuale: quando e dove ci sentiamo/ siamo abili/disabili?

Quali sono le barriere che dobbiamo superare e che devono essere rimosse nella società in cui tutti sono inclusi? -> SCONTRO SOCIALE + RECIPROCIÀ (tutti hanno bisogno di sostegno in un periodo della vita)

Movimenti emancipatori negli anni '60 (20<sup>th</sup> secolo): movimento femminista, di decolonizzazione e di indipendenza -> movimento emancipatorio delle persone con disabilità negli USA -> solo negli anni

'90 in Slovenia -> Sai quando è iniziato il movimento emancipatorio delle persone con disabilità nel tuo paese? Da corpi che devono essere medicalizzati a CORPI POLITICI-> chiedono PARI DIRITTI e POSSIBILITÀ

**"Nulla su di noi senza di noi" (Nihil de nobis, sine nobis)**

Da Wikipedia: Il detto trae origine dalle tradizioni politiche dell'Europa centrale. È stato il motto politico che ha contribuito a stabilire - e, tradotto vagamente in latino, ha fornito il nome alla legislazione costituzionale polacca del 1505, Nihil novi, che per la prima volta ha trasferito l'autorità di governo dal monarca al parlamento. In seguito è diventato un sinonimo di norme democratiche. Il termine, nella sua forma inglese, è entrato in uso nell'attivismo per la disabilità durante gli anni '90. James Charlton racconta di aver iniziato a usare il termine per la prima volta. James Charlton racconta di aver sentito usare per la prima volta il termine durante le conferenze degli attivisti sudafricani per la disabilità Michael Masutha e William Rowland, che a loro volta lo avevano sentito usare da un attivista dell'Europa dell'Est senza nome durante una precedente conferenza internazionale sui diritti dei disabili.

## DISABILITÀ, POLITICA E DIRITTO ALLA PARTECIPAZIONE ALLA VITA CULTURALE

### DICHIARAZIONE UNIVERSALE DEI DIRITTI UMANI

<https://www.un.org/en/about-us/universal-declaration-of-human-rights>

#### Articolo 27

*Tutti hanno il diritto di partecipare liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di condividere il progresso scientifico e i suoi benefici.*

### CONVENZIONE DELL'ONU SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ (CRPD)

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

Adottato nel 2006, con oltre 160 firme e ratifiche/adesioni.

#### Articolo 30 - Partecipazione alla vita culturale, alla ricreazione, al tempo libero e allo sport

1. Gli Stati Parti riconoscono il diritto delle persone con disabilità a partecipare su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale e adottano tutte le misure appropriate per garantire che le persone con disabilità:

- Godere dell'accesso a materiali culturali in formati accessibili;
- godere dell'accesso a programmi televisivi, film, teatro e altre attività culturali in formati accessibili;
- godere dell'accesso a luoghi per spettacoli o servizi culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici e, per quanto possibile, godere dell'accesso a monumenti e siti di importanza culturale nazionale.

2. Gli Stati Parti adotteranno misure adeguate per consentire alle persone con disabilità di avere l'opportunità di sviluppare e utilizzare il proprio potenziale creativo, artistico e intellettuale, non solo a proprio beneficio, ma anche per l'arricchimento della società.

3. Gli Stati parti adottano tutte le misure appropriate, in conformità con il diritto internazionale, per garantire che le leggi che proteggono i diritti di proprietà intellettuale non costituiscano una barriera irragionevole o discriminatoria all'accesso delle persone con disabilità ai materiali culturali.

4. Le persone con disabilità hanno diritto, su base di uguaglianza con gli altri, al riconoscimento e al sostegno della loro specifica identità culturale e linguistica, comprese le lingue dei segni e la cultura sorda.

5. Al fine di consentire alle persone con disabilità di partecipare su base di uguaglianza con gli altri alle attività ricreative, di svago e sportive, gli Stati Parti adottano misure adeguate:

- Incoraggiare e promuovere la partecipazione, nella misura più ampia possibile, delle persone con disabilità alle attività sportive tradizionali a tutti i livelli;
- Garantire che le persone con disabilità abbiano l'opportunità di organizzare, sviluppare e partecipare ad attività sportive e ricreative specifiche per la disabilità e, a tal fine, incoraggiare la fornitura, su base paritaria con gli altri, di istruzione, formazione e risorse adeguate;
- garantire alle persone con disabilità l'accesso alle strutture sportive, ricreative e turistiche;
- Garantire che i bambini con disabilità abbiano pari accesso rispetto agli altri bambini alla partecipazione a giochi, attività ricreative e sportive, comprese quelle del sistema scolastico;
- Garantire che le persone con disabilità abbiano accesso ai servizi di coloro che sono coinvolti nell'organizzazione di

attività ricreative, turistiche, di svago e sportive.

## Unione Europea

**Intergruppo Disabilità:** promuove i diritti delle persone con disabilità, compreso il diritto alla cultura.

- 2017, il Parlamento europeo e il Consiglio hanno adottato la **direttiva (UE) 2017/1564** relativa a determinati usi consentiti di alcune opere protette dal diritto d'autore a beneficio di persone non vedenti, ipovedenti o comunque con disabilità di stampa.
- Ottobre 2018 -> ha ratificato il **Trattato di Marrakesh**, amministrato dall'Organizzazione Mondiale della Proprietà Intellettuale -> per facilitare l'accesso alle opere pubblicate da parte di persone non vedenti, ipovedenti o comunque con disabilità di stampa.
- **STRATEGIA PER LA DISABILITÀ (Unione per l'Uguaglianza: Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030):** migliorare l'accessibilità delle organizzazioni culturali, delle attività, degli eventi, delle sedi, dei beni e dei servizi, compresi i servizi audiovisivi, per le persone con disabilità, la loro partecipazione a tali eventi, nonché i possibili usi delle eccezioni alla direttiva sul copyright.
- **LEGGE EUROPEA SULL'ACCESSIBILITÀ:** Direttiva dell'UE adottata nel marzo 2019, stabilisce norme sui prodotti e servizi accessibili alle persone con disabilità e limitazioni funzionali, compresi i dispositivi elettronici, i siti web e i servizi di media audiovisivi. Riguarda l'accesso ai servizi di media audiovisivi, come la radiodiffusione televisiva e le relative apparecchiature di consumo, le apparecchiature televisive legate ai servizi di televisione digitale, gli e-book e il commercio elettronico (importante per l'acquisto di biglietti per eventi culturali).

## La legislazione nazionale...

Legge sull'ambiente costruito, leggi speciali che rafforzano i diversi gruppi di persone con disabilità, in particolare il diritto di usare la propria lingua (lingua dei segni)...

Il diritto all'uso della lingua dei segni e della lingua dei sordo-ciechi è stato sancito dalla **Costituzione della Repubblica di Slovenia** (4 giugno 2021).

### Articolo 62a

*(lingua dei segni e lingua dei sordociechi)*

*È garantito il libero uso e sviluppo della lingua dei segni slovena. Nelle aree dei comuni in cui le lingue ufficiali sono anche l'italiano o l'ungherese, è garantito il libero uso della lingua dei segni italiana e ungherese. L'uso di queste lingue e la posizione dei loro utenti sono regolati dalla legge.*

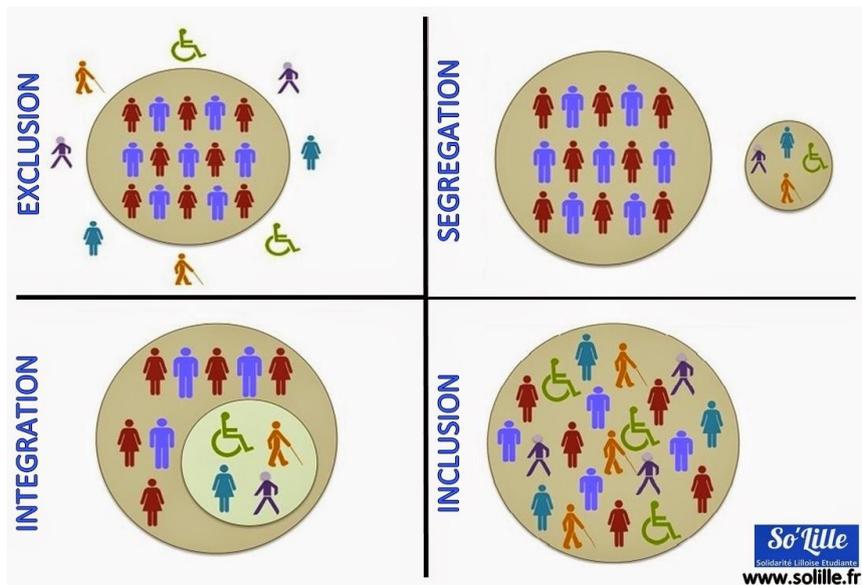
*Il libero uso e sviluppo della lingua dei sordociechi è regolato dalla legge.*

## ACCESSIBILITÀ

- **Accessibilità fisica**, che definisce l'accessibilità dell'ambiente costruito, come rampe, ascensori, segnaletica sul pavimento, icone di colori diversi che aiutano le persone con Alzheimer a orientarsi nello spazio, formati di testi di facile lettura, ecc.
- **Accessibilità digitale o virtuale** che definisce l'accessibilità degli ambienti web: Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web.
- **Accessibilità socio-culturale** che fornisce **pari possibilità di partecipazione alla creazione di pratiche culturali/artistiche e un ambiente sicuro di espressione delle identità culturali**. Molte volte le persone appartenenti a gruppi vulnerabili, svantaggiati, marginali ecc. sono escluse dalla creazione di contenuti culturali. I loro punti di vista, le loro identità, le loro storie, la loro cultura ecc. non sono rappresentati in modo equo (o sono rappresentati in modo eccessivo da altri) o le loro pratiche culturali non sono prese in considerazione in termini di professionalità. È importante rendere accessibile lo spazio del discorso sociale (lo spazio della creazione socioculturale) e invitare chiunque a parteciparvi.

L'accessibilità socio-culturale va di pari passo con l'**inclusione** e la **partecipazione**:

- Per **inclusione** intendo la **pari possibilità di partecipare a eventi culturali, di fare esperienze culturali e di esprimersi attraverso pratiche culturali.**
- E per **partecipazione** intendo non solo la possibilità di essere presenti, di assistere all'evento culturale, ma anche la possibilità di **co-creare, collaborare e co-progettare il contenuto culturale.**



### 3.2 IL LINGUAGGIO A MISURA D'UOMO ATTRAVERSO UN'ANALISI DI SCOPING

**Sofia Mastrokourou** (Istituto dei sordi e Università di Tourin)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

La conferenza introdurrà il linguaggio people-first in relazione alle questioni dei diritti e della dignità delle persone con disabilità.

Nella prima parte della lezione, spiegheremo le origini di questo termine, emerso dal movimento per la disabilità negli anni Settanta. Inoltre, ci si concentrerà sul fatto che in questo periodo il linguaggio ha iniziato a essere visto come uno strumento di cambiamento. Uno strumento che può influenzare il modo in cui le persone pensano e può contribuire all'uguaglianza sociale.

La seconda parte sarà dedicata ad esempi di termini appropriati da utilizzare quando ci si riferisce a una persona con disabilità e alla nozione di galateo della disabilità. Verranno forniti una serie di esempi ed esercizi per capire meglio quale termine adeguato utilizzare per guidare le interazioni con le persone con disabilità.

**Obiettivi e finalità:**

- Capire che la disabilità non è una persona a cui rivolgersi.

**Discussione:**

- Descrivere la differenza tra diagnosi e identità.
- Descrivete cosa si intende per linguaggio a misura d'uomo.
- Conosce qualche esempio di linguaggio orientato alle persone?
- Qual è l'effetto "poster child"?
- Quando si presenta una persona con disabilità, qual è il modo appropriato da adottare?
- Descrivere il galateo della disabilità.

**Risorse:**

Titchkosky, T. (2001). Disabilità: Una rosa con qualsiasi altro nome? Il linguaggio "People-First" nella società canadese. *Canadian Review of Sociology/Revue canadienne de sociologie*, 38(2), 125-140.

Dunn, D. S., & Andrews, E. E. (2015). Linguaggio orientato alla persona e all'identità: Sviluppare la competenza culturale degli psicologi utilizzando il linguaggio della disabilità. *American Psychologist*, 70(3), 255.

Folkins, J. (1992). *Risorsa sul linguaggio della persona*. Recuperato da: [www.asha.org/publications/journals/submissions/person\\_first.htm](http://www.asha.org/publications/journals/submissions/person_first.htm)

Harpur, P. (2012). Dalla disabilità all'abilità: Cambiare la formulazione del dibattito. *Disabilità e società*, 27 (3), 325-337.

Large, M. e Ryan, C. (2012). Sanismo, stigma e convinzione di pericolosità. *Australian & New Zealand Journal of Psychiatry*, 46 (11), 1099-1103.

Sangster, Y. (2013). *Il linguaggio delle persone prima di tutto: Dignità, non semantica*. Recuperato da: [http://www.mindlink.org/people\\_first\\_language.html](http://www.mindlink.org/people_first_language.html)

Snow, K. (2006). *Qualche parola sulla prima lingua delle persone*. Recuperato da:  
<http://www.disabilityisnatural.com/images/PDF/pf109.pdf>.

Come vivere la vita con una prospettiva incentrata sulla persona | Arielle Zellis |  
TEDxYeshivaUniversity: <https://www.youtube.com/watch?v=QyDMr6YU53s>

Lingua madre: <https://www.youtube.com/watch?v=oOtRUuP48PE>

Quiz che potete utilizzare:

- Schede flash sulla prima lingua delle persone: <https://quizlet.com/188068898/person-first-language-flash-cards/>
- Quiz di 20 domande per determinare l'alfabetizzazione alla disabilità:  
<https://longmoreinstitute.sfsu.edu/answers-20-question-quiz-determine-your-disability-literacy>

### 3.2 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE PRIMA LINGUA: CHI È QUESTA PERSONA?

#### VERSO UN MONDO INCLUSIVO: VISIONE ACCESSCULT

"Mondo inclusivo" significa che tutti gli individui - con e senza disabilità - vivono, imparano, lavorano, giocano e partecipano insieme a tutte le esperienze di vita.

#### IL LINGUAGGIO HA POTERE: UNA DISABILITÀ NON È UNA PERSONA

- Le parole possono valorizzare e rispettare; le parole possono svalutare, isolare e opprimere.
- La prima lingua della persona riguarda la dignità e i diritti.
- È importante fare riferimento alla disabilità di una persona solo se è rilevante per la conversazione o la situazione.
- Le persone sono esseri multidimensionali con speranze, sogni e obiettivi. Chiedetevi: **Chi è questa persona?**

#### LINGUA DI ORIGINE DELLE PERSONE

- Il linguaggio People-first sottolinea l'**individualità**, l'**uguaglianza** e la **dignità** delle persone con disabilità.
- Piuttosto che definire le persone principalmente in base alla loro disabilità, il linguaggio "people-first" trasmette rispetto sottolineando il fatto che le persone con disabilità sono prima di tutto solo questo: persone.

Origini: Il linguaggio incentrato sulla persona è emerso dal movimento per la disabilità negli anni Settanta. Il movimento si concentrava sul cambiamento della società in modo che le persone con disabilità potessero esercitare i loro diritti umani come cittadini a pieno titolo. Il linguaggio era considerato uno strumento di cambiamento. Può influenzare il modo in cui le persone pensano e può contribuire all'uguaglianza sociale.

#### DIAGNOSI non è uguale a IDENTITÀ

Una disabilità **non definisce** una persona. **Avere** implica un possesso, mentre **essere** implica un'identità. È meno stigmatizzante usare avere piuttosto che essere. Descrivete ciò che la persona ha, non chi è. Es.: Invece di dire: "È schizofrenico". Dire: "Ha la schizofrenia".

È utile pensare e parlare in termini di bisogni invece che di problemi. Ad esempio, "Persone con bisogni di salute mentale".

#### EVITARE L'EFFETTO BAMBINO DEL POSTER

Le persone con disabilità sono il gruppo di minoranza più numeroso negli Stati

Uniti e nell'UE. Il gruppo comprende genere, religione, etnia, orientamento sessuale e livello socioeconomico. Spesso ci si accorge che non è necessario utilizzare:

Vittima

Afflitto da, colpito da, affetto da

Invalido, storpio, incapace, handicappato, poveretto

Quando si può dire:

Persona con, persone che.

## ESEMPI DI LINGUA DELLE PERSONE

Fraasi affermative	Fraasi negative
Persona con disabilità intellettiva, cognitiva o dello sviluppo	Ritardato Difetto mentale
Persona non vedente Persona con disabilità visiva	Il cieco
Persona con disabilità	I disabili Disabili
Persona sorda	I sordi Sordi e muti
Persona con problemi di udito	Soffre di perdita dell'udito
Persona affetta da sclerosi multipla	Colpiti da sclerosi multipla
Persona con paralisi cerebrale	Vittima di paralisi cerebrale
Persona con epilessia Persona con disturbo convulsivo	Costretto su una sedia a rotelle Confinato su una sedia a rotelle
Persona con distrofia muscolare	Colpito dalla distrofia muscolare
Persone con disabilità psichiatrica Persone neurodiverse Persone con esperienza di istituzionalizzazione	Pazzo
Persona di successo, produttiva	Ha superato la sua disabilità È coraggioso (quando implica che la persona ha coraggio per il fatto di avere una disabilità)

**ETICHETTA DELLA DISABILITÀ L'**

etichetta della disabilità si riferisce alla **comunicazione e all'interazione rispettosa** con le persone con disabilità.

I principi del galateo della disabilità: Innanzitutto, affidatevi al buon senso per guidare le vostre interazioni con le persone con disabilità e comportatevi con le persone con disabilità nello stesso modo cortese e rispettoso in cui vi comportereste con chiunque.

**PASSI VERSO L'INCLUSIONE**

- Utilizzare il linguaggio "prima le persone", che riconosce che gli individui sono più delle loro disabilità.

- Non fate domande sulla disabilità di una persona, a meno che non sia la persona stessa a sollevarle.
- Se offrite assistenza, aspettate che l'offerta venga accettata. Poi ascoltate o chiedete istruzioni.
- Parlare direttamente alla persona.
- Non abbiate paura di fare domande quando non siete sicuri di cosa fare.
- Quando ci si presenta a una persona disabile, è opportuno offrirsi di stringere la mano. Le persone con un uso limitato delle mani o con arti artificiali possono di solito stringere la mano. (Anche stringere la mano sinistra è un saluto accettabile).
- Trattare gli adulti come adulti. Rivolgersi alle persone con disabilità con il loro nome di battesimo solo quando si estende la stessa familiarità a tutti gli altri.

## GIOCHIAMO

Linee guida: Scegliere una risposta e premere "avanti". Alla fine riceverete il vostro punteggio e le risposte.

<https://study.com/academy/practice/quiz-worksheet-people-first-language-in-sped.html>

### 3.3 PERSONE CON DISABILITÀ MOBILE

**Mirian Santamaría Peláez** (Università di Burgos)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

Le persone con disabilità motoria e in sedia a rotelle incontrano problemi di accessibilità quando si tratta di "accessibilità all'ambiente fisico"; per cui possono avere difficoltà a raggiungere o entrare in uno spazio e a transitare in esso. È necessario rimuovere tutte le barriere fisiche che impediscono alle persone con disabilità di esercitare i propri diritti in una società giusta e inclusiva.

I principali problemi che le persone con disabilità motoria e in sedia a rotelle incontrano nell'utilizzo dell'ambiente costruito sono: impossibilità di superare pendenze isolate, scale e dislivelli ripidi; rischio di cadute (su scale, traverse, ecc.); impossibilità di attraversare luoghi stretti; necessità di ampi spazi per ruotare, aprire porte, ecc.; limitazione delle possibilità di raggiungere gli oggetti; limitazione delle aree di visione; difficoltà di ostacolo che rappresentano le proprie gambe; problemi di compatibilità tra la sedia a rotelle e altri elementi di arredo.

Tutte le attività che le persone possono svolgere hanno due componenti: lo spostamento e l'utilizzo. Le persone con disabilità motoria incontrano problemi di accessibilità associati a entrambe le componenti, che devono quindi essere affrontate allo stesso modo; non è sufficiente essere in grado di raggiungere ed entrare in un certo luogo, ma è necessario poter utilizzare gli elementi che quel luogo offre in condizioni simili al resto della popolazione, senza fare uno sforzo maggiore. Quindi, avranno bisogno di assistenza per avvicinarsi agli edifici, entrare negli edifici, muoversi e raggiungere le strutture.

71

**Obiettivi e finalità:**

- Fornire conoscenze sulla disabilità mobile e sulle difficoltà di accessibilità che essa comporta.
- Identificare le diverse barriere che influenzano la mobilità e l'uso degli spazi da parte delle persone con disabilità fisiche.
- Conoscere i requisiti di accessibilità universale che gli ambienti devono soddisfare per essere accessibili alle persone con accessibilità mobile.
- Scoprite come le persone con disabilità mobili possono essere assistite nelle loro esigenze di accessibilità.

**Discussione:**

- Quali problemi di accessibilità incontrano le persone con disabilità mobili?
- Quali sono le barriere che più spesso colpiscono le persone con disabilità motorie?
- Cosa stabilisce l'accessibilità universale quando si tratta di barriere fisiche?
- Quali sono le esigenze di accessibilità delle persone con disabilità mobili?
- Come possiamo aiutare o assistere le persone con disabilità motorie?
- Cosa può fare il "design per tutti" per le persone con disabilità mobili?
- Che ruolo hanno e/o dovrebbero avere gli accomodamenti ragionevoli per l'accessibilità delle persone con disabilità mobili?
- Come possiamo applicare tutti questi argomenti all'accessibilità al patrimonio culturale per le persone con disabilità motorie e in sedia a rotelle?

**Risorse:**

Dipartimento di Giustizia. (2010). Standard ADA 2010 per la progettazione accessibile. *Informazioni e assistenza tecnica sull'Americans with Disabilities Act*. Disponibile: [https://www.ada.gov/regs2010/2010ADASTandards/2010ADASTandards\\_prt.pdf](https://www.ada.gov/regs2010/2010ADASTandards/2010ADASTandards_prt.pdf)

Rosenberg, D. E., Huang, D. L., Simonovich, S. D., & Belza, B. (2013). Barriere e facilitatori dell'attività fisica nell'ambiente esterno tra adulti di mezza età e anziani con disabilità motorie. *The Gerontologist*, 53(2), 268-279. Doi: <https://doi.org/10.1093/geront/gns119> Disponibile: <https://academic.oup.com/gerontologist/article/53/2/268/563499?login=true>

Gan, D. R., Mahmood, A., Routhier, F., & Mortenson, W. B. (2021). Camminabilità/carozzabilità: An Inclusive Instrument Pair for Participatory Age-Friendly Research and Practice. *Il Gerontologo*. Doi: <https://doi.org/10.1093/geront/gnab079>

<https://access.si.edu/museum-professionals>

<https://www.accessibility.com/>

<https://www.carehome.co.uk/advice/types-of-physical-disabilities>

<https://www.passionatepeople.invacare.eu.com/wheelchair-accessibility-as-a-prerequisite-for-inclusion/>

### 3.3 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE CON DISABILITÀ MOTORIA

Le persone con disabilità motorie e su sedia a rotelle incontrano problemi di accessibilità quando si tratta di "Accessibilità all'**ambiente fisico**"; possono quindi trovare difficoltà a **raggiungere** o **entrare in** uno spazio e a **transitare** in esso.

Tutte le **barriere fisiche** che impediscono alle persone con disabilità di esercitare i propri diritti in una società giusta e inclusiva devono essere rimosse.

Le persone con disabilità motorie e in sedia a rotelle possono visitare il museo **autonomamente** o con l'aiuto di altre persone.

Le **principali sfide** che incontrano nell'uso dell'ambiente costruito sono:

- Sfida a superare pendenze isolate, scale e pendii ripidi.
- Possibilità di ribaltamento (su scale, traverse, ecc.).
- Sfida a passare attraverso luoghi stretti.
- Necessità di spazi ampi per ruotare, aprire porte, ecc.
- Sfida per raggiungere gli oggetti.
- Limitazione dell'area di visione.
- Sfide a ostacoli che rappresentano le vostre gambe.
- Problemi di compatibilità tra la sedia a rotelle e altri elementi di arredo.

#### SPOSTAMENTO E UTILIZZO

Tutte le attività che le persone possono svolgere hanno due componenti: lo **spostamento** e l'**utilizzo**.

Lo **spostamento** si riferisce al trasferimento in un luogo particolare per eseguirvi un'azione, per potersi muovere liberamente in un ambiente che non presenti ostacoli o limitazioni.

L'**uso** è lo sviluppo stesso dell'azione, godere, usare, sfruttare gli elementi che troviamo intorno a noi.

Le persone in sedia a rotelle incontrano problemi di accessibilità legati a entrambe le componenti, che devono quindi essere affrontate in egual misura; non è sufficiente poter raggiungere ed entrare in un determinato luogo, ma è necessario poter usufruire degli elementi che quel luogo offre in condizioni simili al resto della popolazione, senza fare uno sforzo maggiore.

**Per le persone in sedia a rotelle, lo spostamento genera problemi di manovra e livellamento; in termini di utilizzo, si presentano problemi di portata e controllo.**

Per garantire la mobilità all'interno di un edificio, nel nostro caso un museo, è necessario **prevedere dei percorsi accessibili** che colleghino i diversi spazi tra loro e con l'esterno:

D'altra parte, per garantire l'uso degli spazi e per potervi svolgere attività è necessario garantire:

### Di quali informazioni hanno bisogno gli utenti in sedia a rotelle e le persone con disabilità motorie prima di entrare nel museo?

1. Informazioni sull'avvicinamento all'edificio: percorsi accessibili, percorsi da evitare, trasporti pubblici...
2. Entrata nell'edificio: ingresso accessibile, ingressi non accessibili da evitare, segnali per il percorso accessibile, informazioni speciali adatte alle vostre esigenze...
3. Muoversi/utilizzare le strutture: segnali, percorso accessibile, informazioni speciali adatte alle vostre esigenze, luoghi non accessibili, attività che devono essere programmate in precedenza...

### Persone con disabilità fisiche.

Ci riferiamo a persone la cui mobilità è limitata, condizionando la loro capacità di muoversi, o la loro capacità di manovrare e raggiungere, o la loro destrezza manuale, o il loro equilibrio e controllo fisico, o la loro capacità di resistenza, ecc.

Le cause sono di natura molto diversa: congenite, lesioni del midollo spinale, lesioni vascolari, organopatie, miopatie, neuropatie, incidenti, vecchiaia, malattie, ecc. e le cause possono essere più di una e produrre pluridisabilità.

Ci concentreremo su un aspetto fondamentale: la capacità di deambulazione delle persone. Pertanto, distingueremo tra:

- Persone semiambulanti
- Persone non deambulanti

### Persone semi-ambulanti.

Le persone con disabilità fisiche semi-ambulatorie hanno compromesso la capacità di deambulazione e le attività associate.

Queste persone sono in grado di camminare, anche se lentamente e spesso con l'aiuto di bastoni, stampelle, treppiedi, deambulatori, ecc.

I principali problemi che affliggono questo gruppo sono:

- ✓ difficoltà a superare pendenze e scale,
- ✓ difficoltà a passare attraverso spazi stretti,
- ✓ difficoltà a compiere lunghi viaggi senza riposare,
- ✓ maggiore pericolo di cadute per inciampo o scivolamento (dei piedi o di stampelle o bastoni),
- ✓ difficoltà ad attivare meccanismi che richiedono entrambe le mani contemporaneamente

Questo gruppo di persone si divide, a sua volta, in due gruppi a seconda che abbiano o meno l'attività manuale (cioè la capacità di muovere e usare una o entrambe le braccia e le mani). Tra coloro che hanno attività manuale, in genere usano le mani per aiutarsi nella mobilità degli arti inferiori e, soprattutto, per sostenere gli ausili per la deambulazione, per cui durante la stessa l'attività manuale è temporaneamente limitata a questi compiti (essendo inutilizzabile per altre attività).

Coloro che non hanno un'attività manuale (emiplegie, malformazioni, amputazioni) hanno maggiori difficoltà a mobilizzarsi, poiché non possono utilizzare molti degli ausili tecnici, come bastoni o stampelle. Inoltre, hanno difficoltà o impossibilità di apprendimento manuale, il che richiede dispositivi adattati per usare i prodotti o per eseguire le azioni che di solito si usano con le mani.

Principalmente, le esigenze di questo gruppo in termini di accessibilità sono legate alla mobilità e allo spostamento: disponibilità di marciapiedi e pavimenti adeguati (sia negli spazi esterni che in quelli interni), spazio sufficiente per le manovre di svolta, per i cambi di direzione, ecc. e alla portata e all'utilizzo: disponibilità di prodotti, oggetti, ecc. a un'altezza e a una distanza accessibili e che siano semplici da usare (ad esempio, negli ascensori, si raccomanda che la tastiera sia all'altezza di una sedia a rotelle e che i suoi pulsanti siano grandi e facili da riconoscere).

### **Persone non deambulanti.**

Le persone non deambulanti sono quelle che non possono muoversi senza prodotti di supporto, e nella maggior parte dei casi lo fanno per mezzo di sedie a rotelle semoventi, elettriche o alimentate da terze persone.

Le principali difficoltà per questo gruppo sono: difficoltà di manovra della carrozzina (sia nei cambi di direzione, sia nelle svolte, sia nelle entrate e nelle uscite a seconda del tipo di porte, sia nei movimenti per montare o lasciare la carrozzina), difficoltà a superare dislivelli (continui o isolati, come i gradini), difficoltà di raggiungimento (dovute alla posizione e all'altezza della carrozzina).

Pertanto, si deve cercare di fare in modo che i dislivelli non diventino un ostacolo all'uso della sedia. Si raccomanda, per quanto possibile, la presenza di rampe accessibili quando necessario, così come di spazi, corridoi, corridoi e lavandini con una larghezza sufficiente affinché la sedia possa manovrare facilmente. Allo stesso modo, nei casi in cui sia presente un ascensore, si raccomanda che il suo design consenta un comodo accesso alla sedia a rotelle, oltre a facilitare l'uso della tastiera (altezza adeguata).

### **In generale, le persone con disabilità fisiche possono essere assistite da:**

- ✓ Itinerari semplici e accessibili dalla strada pubblica all'ingresso della struttura. In caso di pendenze o gradini, si raccomanda di salvare la pendenza con una rampa.
- ✓ Dispositivi di supporto per l'eventuale perdita di equilibrio: corrimano, maniglioni, sedie con braccioli. Ausili meccanici: ascensori e porte meccaniche (che consentono l'accesso alle sedie a rotelle).

- ✓ Altezza adeguata di mobili, porte, tastiere, ecc. che consenta di raggiungere e maneggiare facilmente gli oggetti da una sedia a rotelle.
- ✓ Mobili senza sporgenze e posizionati correttamente in modo da non interrompere la circolazione.
- ✓ Buona illuminazione degli spazi, per evitare ombre e bagliori.
- ✓ Pavimenti regolari, privi di riflessi e antisdrucchiolo.

### Nel trattamento e nella comunicazione con le persone con disabilità fisiche si raccomanda:

- ✓ **Chiedere alla persona** se ha bisogno di aiuto
- ✓ Rivolgersi sempre alla persona in sedia a rotelle e non al suo accompagnatore. Per parlare a una persona che utilizza una sedia a rotelle, è necessario rivolgersi a lei a testa alta e alla stessa altezza (se possibile da seduti).
- ✓ Se la gestione della carrozzina non è nota, si consiglia di chiedere all'utente come aiutarlo.

**Esistono altri gruppi di persone che possono presentare difficoltà motorie; in tutti i casi beneficeranno di tutti i principi enunciati in questo argomento. Si tratta di anziani, donne in gravidanza, persone con carichi pesanti, passeggini per bambini, ecc.**

### **ALCUNI CONCETTI UTILI.**

#### **Accessibilità universale.**

L'accessibilità universale è la condizione che un ambiente urbano, un edificio, un prodotto, un servizio o un mezzo di comunicazione devono avere per essere utilizzati in condizioni di comfort, sicurezza, uguaglianza e autonomia da tutte le persone, comprese quelle con diverse capacità motorie o sensoriali.

Una buona accessibilità passa inosservata agli utenti. Questa "accessibilità inosservata" non si limita a offrire un'alternativa al gradino di accesso, ma cerca un design equivalente per tutti, confortevole, estetico e sicuro. È sinonimo di qualità e sicurezza, quest'ultima un requisito fondamentale della progettazione.

Se manca la sicurezza nell'uso per un certo gruppo di persone, cessa di essere accessibile.

#### **Catena dell'accessibilità.**

Si riferisce alla capacità di avvicinarsi, accedere, utilizzare e lasciare qualsiasi spazio o recinto in modo indipendente, facile e senza interruzioni.

Se non è possibile eseguire una di queste azioni, la catena viene interrotta e lo spazio o la situazione

diventano inaccessibili.

Il movimento fisico di una persona, tra un punto di origine e uno di destinazione, implica l'attraversamento dei confini tra l'edificio e lo spazio pubblico o tra questo e i mezzi di trasporto; qui sta l'importanza della continuità della catena dell'accessibilità.

L'accessibilità deve essere analizzata come una catena di azioni necessariamente collegate tra loro.

### Design universale.

Il concetto di accessibilità si è evoluto in un nuovo approccio, in cui l'aspetto principale consiste nel concepire l'ambiente e gli oggetti in modo "inclusivo" o adatto a tutte le persone. Nasce così il concetto di Universal Design o Design for All.

Per Universal Design si intende la progettazione di prodotti e ambienti adatti all'uso del maggior numero di persone senza la necessità di adattamenti o di una progettazione specializzata.

"L'Universal Design cerca di stimolare lo sviluppo di prodotti attraenti e commerciali che siano utilizzabili da qualsiasi tipo di persona. È orientato alla progettazione di soluzioni legate alla costruzione e agli oggetti che rispondono alle esigenze di un'ampia gamma di utenti."

Ron Mace (1941 - 1998). Creatore del termine "Universal Design".

### ALCUNI ESEMPI DI INFORMAZIONI SULL'ACCESSIBILITÀ NEI MUSEI:

- ALLESTIMENTO ACCESSIBILE DELLO SMITHSONIAN:  
<https://www.thc.texas.gov/public/upload/publications/Smithsonian%20Guidelines%20for%20accessible%20design.pdf>
- Museo Reina Sofía: <https://www.museoreinasofia.es/visita/accesibilidad>
- Il British Museum: <https://www.britishmuseum.org/visit/accessibility-museum>
- Museo di Londra: <https://www.museumoflondon.org.uk/museum-london/plan-your-visit/museum-accessibility>
- MoMA: <https://www.moma.org/visit/accessibility/>
- Museo Reale dell'Ontario: <https://www.rom.on.ca/en/visit-us/accessibility>
- Museo di Belle Arti di Boston: <https://www.mfa.org/visit/accessibility>
- Thyssen-Bornemisza: <https://www.museothyssen.org/visita/accesibilidad>
- MACBA: <https://www.macba.cat/es/sobre-macba/accesibilidad>
- Museo Nacional de Ciencias Naturales: <https://www.mncn.csic.es/es/visita-el-mncn/accesibilidad>

### ALCUNE PUBBLICAZIONI IN QUESTO CAMPO:

- Costruire l'accesso: Una guida alle buone pratiche per le organizzazioni artistiche e culturali:  
<https://www.artscouncil.org.uk/publication/building-access>
- Lista di controllo per la verifica degli accessi:

- [https://www.disabilitycornwall.org.uk/PDF/Access\\_Audit\\_Checklist.pdf](https://www.disabilitycornwall.org.uk/PDF/Access_Audit_Checklist.pdf)
- Lista di controllo per la verifica degli accessi:  
<https://www.wycombe.gov.uk/uploads/public/documents/Building-control/Access-audit-checklist-for-community-buildings.pdf>
- Lista di controllo per l'accessibilità: <http://iphnewdelhi.in/WriteReadData/Access%20Audit%20Checklist.pdf>
- Modello di manuale di accesso: Uno strumento per gestire l'accessibilità dell'ambiente costruito  
<http://nda.ie/nda-files/access-handbook-template1.pdf>
- Come rendere i musei più accessibili alle persone con disabilità:  
<https://www.inclusivecitymaker.com/how-to-make-museums-more-accessible-for-people-with-disabilities/>
- Rendere i musei accessibili alle persone con disabilità  
<https://www.museumnext.com/article/making-museums-accessible-to-those-with-disabilities/>
- Risorse per l'accessibilità di musei e biblioteche: <https://www.imls.gov/issues/national-issues-priorities/accessibility-resources-museums-and-libraries>
- Caratteristiche di accessibilità dei musei:  
<https://evemuseografia.com/2018/05/07/caracteristicas-de-la-accesibilidad-en-los-museos/>
- Manuale di accessibilità per musei:  
[http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8605/1/2019\\_Zuniga\\_Manual-de-accesibilidad-para-museos.pdf](http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/USIL/8605/1/2019_Zuniga_Manual-de-accesibilidad-para-museos.pdf)

### 3.4 PERSONE CON DISABILITÀ SENSORIALI: PERSONE NON VEDENTI E IPOVEDENTI (PERSONE IPOVEDENTI O NON VEDENTI)

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

L'obiettivo di questa conferenza è quello di invitare le persone non vedenti e ipovedenti a presentare le loro esigenze nel campo dei beni culturali.

Nella prima parte presenteremo i diversi approcci e le ragioni della cecità e del deterioramento della vista.

Nella seconda parte presenteremo come rendere più accessibile l'ambiente di costruzione e gli adattamenti necessari nello spazio espositivo, come braille, caratteri in rilievo, descrizioni audio/video, descrizioni tecniche, repliche, visite tattili e multisensoriali (ecc.), per rendere le mostre più accessibili. Entrare in contatto con le tecnologie assistive. Parlare di approccio collaborativo nel processo di sviluppo, test e implementazione degli adattamenti.

**Obiettivi e finalità:**

- L'obiettivo di questa conferenza è quello di presentare le esigenze dei non vedenti (persone prive di vista) e delle persone ipovedenti nel contesto di musei/gallerie e altre istituzioni che conservano e presentano il patrimonio culturale.

**Discussione:**

- Come viene utilizzata la vista nella nostra società e quanto è importante nella vita quotidiana?
- Pensate a un museo, una galleria, un sito storico, un archivio, una biblioteca o un'altra istituzione nel vostro ambiente locale. In che modo è accessibile alle persone ipovedenti o non vedenti? Cosa si dovrebbe fare?
- Esercizio a coppie: uno degli studenti isola la propria vista con una bandana, l'altro lo accompagna o lo assiste; cercate di trovare un percorso dall'aula alla toilette, alla biblioteca, al ristorante ecc. Quali sono le vostre esperienze? Come avete trovato la strada? Su quali sensi vi siete basati? In che modo la memoria vi ha aiutato a trovare la strada?
- Esercizio con gli studenti: isolate la vista degli studenti e date loro diversi oggetti (anche oggetti che possono essere messi in bocca). Lasciateli toccare, descrivere e indovinare cosa sono questi oggetti. Discutere su come si sentono. Come hanno capito quali oggetti maneggiare? Questi oggetti erano in qualche modo diversi rispetto a quando li maneggiano con tutti i sensi?

**Risorse:**

Chatterjee, Helen, ed. 2008. *Il tatto nei musei: Policy and Practice in Object Handling*. Abingdon, New York: Berg Publishers. (Versione 2020 New York: Routledge)

Hayhoe, Simon. 2017. *Le esperienze dei visitatori non vedenti nei musei d'arte*. Lanham, Boulder, New York, Londra: Rowman & Littlefield.

Salzhauer Axel, Elisabeth e Levent, Nina. 2003. *L'arte oltre la vista: A Resource Guide to Art, Creativity, and Visual Impairment*. New York: Art Education for the blind e American Foundation for the Blind.

Snyder, Joel. 2014. *Il visivo reso verbale: A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Applications of Audio Description*. Arlington: American Council of the Blind.

<https://ditacta.tumblr.com/>

Biblioteca specializzata per ciechi a Lubiana, Slovenia

<https://www.kss-ess.si/>

### 3.4 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: VISITA ALLA BIBLIOTECA SPECIALIZZATA PER NON VEDENTI E IPOVEDENTI "MINKA SKABERNE" DI LUBIANA, SLOVENIA

<https://www.kss-ess.si/>

Nell'ambito della fase di implementazione (sperimentazione del modulo IO3 HEI *Accessibilità del patrimonio culturale a tutti*) presso l'Università di Lubiana, gli studenti hanno visitato la biblioteca specializzata per non vedenti e ipovedenti "Minka Skaberne" di Lubiana, Slovenia. La biblioteca, che risponde alle esigenze delle persone non vedenti o ipovedenti, è stata presentata dalla bibliotecaria Katarina Černe.



La storia della biblioteca inizia nel 1918 con l'iniziativa di un'organizzazione caritatevole che invitò l'insegnante Minka Skaberne a organizzare la trascrizione di scritti sloveni in Braille per i non vedenti. L'iniziativa fu rilevante dopo la Prima guerra mondiale a causa del crescente numero di soldati disabili e di altre persone che avevano perso la vista a causa della guerra o del dopoguerra.<sup>4</sup> La signora Skaberne pubblicò un opuscolo speciale intitolato *Care for the Blind (Cura per i ciechi)* in cui espresse il suo impegno per la creazione di una biblioteca per i ciechi. Invitò e istruì le donne a copiare manualmente i libri sloveni in braille: in un anno, il risultato fu di 60 opere letterarie trascritte in 150 volumi braille di 130 pagine ciascuno.

La biblioteca opera oggi sotto l'egida dell'Associazione slovena dei ciechi e degli ipovedenti ed è destinata a persone non vedenti e ipovedenti e a persone che non sono in grado di leggere la stampa comune (es. persone con dislessia). L'iscrizione è gratuita, ma al momento dell'iscrizione è necessario presentare un documento (una relazione o un parere/decisione professionale) che attesti i propri problemi di vista o di lettura. La biblioteca conta attualmente più di 2.600 iscritti e i libri possono essere presi in prestito in formato audio o Braille. Circa 1.602 libri sono stati adattati in Braille, mentre più di 6.200 opere sono disponibili in formato audio digitale mp3. Il numero di libri adattati con le nuove tecnologie è in aumento.

<sup>4</sup> Dopo la prima guerra, le persone che vivevano vicino ai fronti raccoglievano granate non esplose e altre parti metalliche sui vecchi fronti per venderle e ricavarne un reddito supplementare. Alcune di queste munizioni non venivano maneggiate con cura ed esplose nelle mani o vicino alle persone, ferendole all'udito, alla vista o causando altre lesioni al corpo.



La signora Katarina Černe ha presentato agli studenti anche la cecità e le esigenze delle persone non vedenti o ipovedenti. Una persona cieca è definita come una persona che ha meno del 5% di vista. Alcune persone nascono con una vista ridotta, altre possono subire un deterioramento della vista a causa di incidenti, malattie o vecchiaia. Esiste un ampio spettro di disturbi visivi che vanno dal campo visivo ristretto, alla visione a tunnel, alla cataratta, alla visione periferica, al glaucoma, ecc.<sup>5</sup> Per comprendere queste differenze, la signora Černe ha distribuito agli studenti degli occhiali che stimolano alcuni disturbi visivi.

L'Unione Europea dei Ciechi ha adottato in linea di principio la definizione di cecità e ipovisione dell'OMS<sup>6</sup> (principio medico). Inoltre, ha sviluppato il concetto di **vista funzionale** per sostenere le esigenze delle persone cieche e ipovedenti. La vista funzionale comprende la lettura e la scrittura, l'orientamento e la mobilità, le attività della vita quotidiana, la comunicazione, il mantenimento di qualsiasi compito visivo.

<sup>5</sup> Vedi immagini alla pagina dell'Unione delle organizzazioni dei ciechi e degli ipovedenti della Slovenia

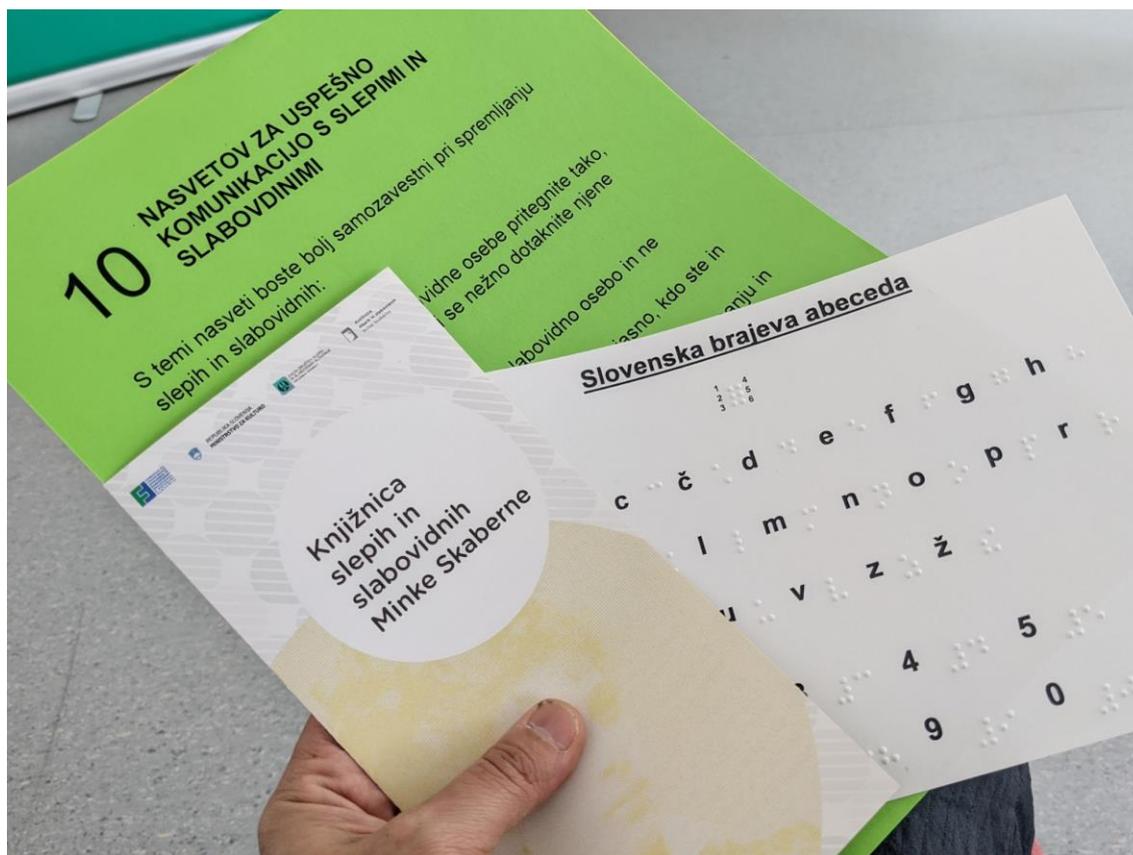
<https://www.zveza-slepih.si/okvare-vida/>

<sup>6</sup> <https://www.who.int/en/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

La signora Černe ha fornito agli studenti le informazioni di base su come comunicare e accompagnare una persona non vedente: l'importanza di presentarsi, di chiedere alla persona (e non all'accompagnatore) se ha bisogno di aiuto e come aiutarla, di descrivere ciò che si sta facendo (soprattutto se si esce) e di spiegare gli ostacoli presenti nello spazio. Per il museo è importante fornire alla persona informazioni accessibili, attraverso una stampa adeguata (considerando i caratteri sans serif, il colore dei caratteri, il contrasto, la dimensione dei caratteri, la stampa in rilievo ecc.), trascrizioni in Braille, audiodescrizioni e altri formati elettronici che possano essere letti dagli screen reader, un ausilio tecnologico che aiuta a trasmettere ciò che è scritto sullo schermo a un'informazione uditiva o tattile (es. riga braille). Per fornire informazioni accessibili sul web seguite le *linee guida sull'accessibilità dei contenuti web*, che vi aiuteranno a rendere il vostro sito più accessibile.<sup>7</sup> Altri miglioramenti delle esposizioni museali in esperienze coinvolgenti - come visite tattili, hands on, multisensoriali ecc. - non saranno utili solo alle persone non vedenti e ipovedenti, ma saranno interessanti anche per le persone dotate di tutti i sensi.



<sup>7</sup> <https://www.w3.org/TR/WCAG21/>



*\*Ringraziamo per il suo contributo all'evento Train the trainers (attività di apprendimento C1 a Lubiana) il signor **Dušan Brešar Mlakar**, anch'egli bibliotecario presso la biblioteca specializzata, che ha presentato le esigenze delle persone cieche e ipovedenti nei musei e nelle istituzioni culturali.*

### 3.5 PERSONE CON DISABILITÀ SENSORIALI: PERSONE SORDE E CON PROBLEMI DI UDITO - ACCESSIBILITÀ NEI LUOGHI CULTURALI

**Enrico Dolza** (Istituto dei sordi e Università di Torino)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

Questa conferenza affronta i modi in cui i musei possono rafforzare la programmazione per il pubblico d/sordo. Attraverso lo sviluppo e lo studio di visite guidate per un pubblico sordo, condotte attraverso il linguaggio dei segni e la traduzione orale presso l'Istituto per sordi di Torino, il relatore esamina le questioni relative a lingua, identità e inclusione. Sostiene che l'uso della lingua dei segni è fondamentale e che l'impegno dei visitatori sordi aumenta quando le visite sono condotte da guide turistiche sorde. Questa conferenza mette in evidenza i percorsi comuni che i musei possono seguire per relazionarsi meglio con il pubblico sordo e ipoudente.

**Obiettivi e finalità:**

- Occorre sensibilizzare i curatori dei musei affinché le mostre e i percorsi museali non vengano "adattati" a posteriori (o addirittura non vengano adattati affatto), ma siano progettati per essere accessibili alle persone sorde.

**Discussione:**

- Descrivete il progetto per tutti.
- Cosa significa accessibilità culturale?
- Cosa prevede l'articolo 30 della Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità?
- Cosa significa museo "non pubblico"?
- Cosa si aspetta di trovare un visitatore disabile in un museo?
- Quali misure o strategie può adottare il curatore di un museo per creare uno spazio culturale accessibile alle persone sorde?
- Come si possono adattare i testi esplicativi di un'opera d'arte per renderli accessibili alle persone sorde?

**Risorse:**

Guimaraes Pereira, V. B., Corrêa, S. B., & Vieira de Jesus, D. S. (2020). Oltre l'accessibilità: The Belonging and Participation of Deaf Subjects in the Art Museum of Rio (MAR). *Int'l J. Soc. Sci. Stud.* , 8, 89.

Eikelenboom, M., Wattel, R., & de Vet, M. (2019). Ascoltare con gli occhi: un museo accessibile per i visitatori sordi e ipoudenti. *International Journal of the Inclusive Museum*, 12(3).

Barbosa, P., Amorim, P., Ferreira, S. B. L., & Castro, A. (2021). Supporto alle visite spontanee dei musei da parte di persone sorde: Un'applicazione di realtà aumentata e un caso di studio. In *Augmented Reality in Tourism, Museums and Heritage* (pp. 173-193). Springer, Cham.

Museo multisensoriale: imparare dai sordi e dai non udenti:

<https://www.youtube.com/watch?v=dEvjjhM2UU8>

Il Museo del Sesto Piano lancia la Guida ASL per i visitatori sordi e ipoudenti:

<https://www.youtube.com/watch?v=GK8a0YnvNFY>

### 3.5 PROPOSTA DIDATTICA - ACCESSIBILITÀ NEI LUOGHI DELLA CULTURA

#### ALCUNI DATI DI RIFERIMENTO (dati ISTAT<sup>8</sup>)

- I musei italiani hanno un patrimonio di quasi 5.000 istituzioni aperte al pubblico, distribuite su tutto il territorio nazionale: in un comune italiano su tre c'è almeno un'istituzione museale, e alcuni comuni con meno di 2.000 abitanti hanno ben 5-6 piccole istituzioni storico-artistiche.
- 128 milioni di visitatori all'anno
- La digitalizzazione del patrimonio è iniziata, ma è ancora incompleta. Solo il 10% ha un catalogo digitale e solo un'istituzione su dieci può essere visitata virtualmente.
- Anche l'uso di tecnologie interattive è limitato: meno della metà fornisce ai visitatori supporti come smartphone o tablet, sale multimediali, tecnologia QR code e percorsi di realtà aumentata.
- Va meglio sul fronte della comunicazione: più della metà ha un sito web dedicato e un account sui social media.
- Solo il 53% dei musei italiani è dotato di rampe, bagni accessibili e ascensori (Umbria, Emilia Romagna, Lombardia e Lazio sono le regioni più virtuose).
- Poco più di uno su dieci (12%) offre percorsi tattili e informativi per ipovedenti e non vedenti, soprattutto in Puglia, Veneto, Sardegna e Lazio.
- Per quanto riguarda l'assistenza specialistica, le strutture più utilizzate si trovano in Emilia Romagna, Lombardia, Toscana e nella Provincia Autonoma di Bolzano.

#### ACCESSIBILITÀ

Musei e sordità: Nonostante le numerose esperienze degli ultimi anni, l'accessibilità dei musei è ancora agli inizi, ma è fortemente sostenuta dalla Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità del 2006, ratificata dall'Italia nel 2009.

#### DALLA SVALUTAZIONE ALL'ATTENZIONE PER L'AMBIENTE

"Le persone con disabilità comprendono coloro che hanno menomazioni fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali di lunga durata che, in interazione con varie barriere, possono impedire la loro piena ed effettiva partecipazione alla società su base di uguaglianza con gli altri".

Con la Convenzione ONU, le persone con disabilità non sono più viste come soggetti passivi che necessitano di assistenza, cura e protezione, ma come membri attivi della società, protagonisti nel prendere decisioni e nel rivendicare diritti.

Devono essere coinvolti nella progettazione dei servizi a loro destinati.

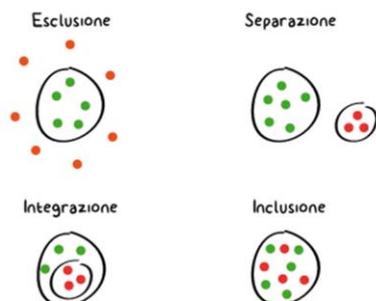
#### SECONDO LA CONVENZIONE, LE NOSTRE AZIONI DOVREBBERO ESSERE GUIDATE DA:

- **Autodeterminazione:** la persona disabile non è un semplice destinatario passivo di servizi, ma co-progetta ciò di cui ha bisogno.
- Libera scelta e non discriminazione sulla base della disabilità, con l'obiettivo di garantire la piena **partecipazione**.
- **L'autonomia** individuale - compresa la libertà di fare le proprie scelte - e l'**indipendenza** degli individui.

<sup>8</sup> Istituto Nazionale di Statistica

- **Diritti umani e libertà** fondamentali per tutte le persone con disabilità, senza discriminazioni di alcun tipo sulla base della disabilità.

### INTEGRAZIONE E INCLUSIONE NON SONO SINONIMI



### COSA CAMBIA CON LA CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ?

- Prima della Convenzione delle Nazioni Unite, l'attenzione era rivolta alle menomazioni e alle conseguenti disabilità.
- Dopo la Convenzione, l'attenzione si sposta dalla persona con disabilità all'ambiente. È nel contesto che dobbiamo lavorare, un contesto accessibile annulla la disabilità. La disabilità esiste perché ci sono ambienti inaccessibili.

86

### ART. 30 CRPD ONU

Gli Stati riconoscono il diritto delle persone con disabilità a partecipare su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale e adottano tutte le misure appropriate per garantire loro l'accesso ai luoghi di attività culturale, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici e, per quanto possibile, l'accesso ai monumenti e ai siti di rilevanza culturale.

### PERSISTENZA DELLE DISUGUAGLIANZE

Tuttavia, le disuguaglianze e le difficoltà di accesso per le persone con disabilità sono persistenti. Ciò appare ancora più sorprendente e preoccupante, se si considera che nella sola Unione Europea la percentuale di persone con disabilità è stimata intorno al 15% del totale dei cittadini, raggiungendo l'esorbitante numero di 80 milioni di persone (EDF, 2018).

### ACCESSIBILITÀ SIGNIFICA CHE LA NOSTRA AZIONE DEVE SPOSTARSI:

-> dal corpo della persona con disabilità, dalla sua menomazione

-> all'ambiente in cui vive

Le persone con disabilità non ci nascono, ci diventano! (Gianluca Rapisarda)

Non si nasce disabili, ma lo si diventa quando la società non ci fornisce gli strumenti giusti, le strategie e i servizi efficaci per rimuovere gli ostacoli che ci impediscono di vivere una vita autonoma e indipendente e che sono causa di discriminazione.

### COSA CAMBIA PER UN MUSEO?

Dall'attenzione per gli strumenti speciali al **design per tutti**, che in realtà è un **design per noi**.

E non si **tratta di esigenze speciali**, ma di **esigenze di accesso**.

**PERCHÉ IL DESIGN PER TUTTI?** Visita **autonoma**: è necessario consentire al visitatore con disabilità di

accedere al museo quando e come desidera, avendo progettato la visita accessibile **indipendentemente da** lui DESIGN FOR ALL.

## IL RUOLO DEI MUSEI

1. Tradizionalmente, il museo è definito da due funzioni principali: è un luogo di conservazione di beni culturali organizzati in una o più collezioni; ed espone, mostra le sue collezioni al pubblico.
2. La prima funzione enfatizza attività quali la raccolta, la catalogazione, la cura, l'archiviazione e il servizio ai valori della memoria e della storia. Queste funzioni richiedono figure professionali specializzate come i conservatori e i ricercatori, generalmente professioni accademiche e il museo è quasi paragonabile a un centro di ricerca universitario.
3. La seconda funzione si concentra su attività come esporre, mostrare, mediare, produrre, informare; qui le figure professionali coinvolte sono curatori, tecnici, addetti alla comunicazione, custodi, ecc. Con questa funzione il museo si allinea ad altre istituzioni culturali, come i teatri o i cinema, dove le persone vanno a vedere qualcosa, per lo più passivamente.
4. Una terza e più recente funzione del museo è quella che lo sta portando a essere definito come un ambiente di apprendimento, motivo per cui si stanno diffondendo i dipartimenti educativi, in cui il pubblico è pensato come un discente attivo, i cui obiettivi di visita e la cui agenda potenziale devono essere riconosciuti e soddisfatti.

87

## LA REALTÀ DEI MUSEI

- In generale, i musei hanno ancora pochi visitatori e molti "non pubblici": sono ancora troppo elitari, troppo concentrati sulla conservazione dell'oggetto piuttosto che sulla sua fruizione.
- Oggi le persone con disabilità chiedono di poter accedere autonomamente ai musei, come fanno le persone senza disabilità.
- *Tutto ciò che nei musei è diverso da questo è discriminazione sulla base della disabilità.*

## IL NON PUBBLICO DEI MUSEI

- Le persone sorde sono il tipico "non pubblico" del museo: presumendo di non trovare contenuti accessibili, non partecipano alla vita culturale della città.
- Il "non pubblico" dei musei è un gruppo sociale eterogeneo, composto da una gamma così ampia di persone che si può dire rappresenti gran parte degli italiani: secondo l'ISTAT (ISTAT, 2016) il 75% degli italiani non entra in un museo nemmeno una volta all'anno. Alcuni perché non hanno interesse a farlo, altri perché sono addirittura ostili, ma una gran parte di loro è interessata, dichiara di avere difficoltà a farlo a causa dell'esistenza di barriere fisiche, sensoriali o culturali (Bollo, 2017).

## COSA SI ASPETTA UN VISITATORE CON DISABILITÀ

Una visita autonoma per una persona con disabilità richiede preparazione. Dovremo quindi prestare molta attenzione alla comunicazione e all'informazione, a partire da un SITO WEB ACCESSIBILE che possa offrire anche contenuti aggiuntivi, schede di approfondimento L'IMPORTANZA DI ANTICIPARE I CONTENUTI!

Visitare il museo da soli richiede una CULTURA DIVERSA DELL'ACCESSIBILITÀ A PARTIRE DALL'ACCOGLIENZA.

OPERATORI DI CHECKOUT FORMATI

CHE UTILIZZANO GLI STESSI PERCORSI PER TUTTI: inclusione, non integrazione!

Una visita indipendente sarà possibile solo se si eliminano le barriere ambientali e si introducono dei facilitatori: POTERSI ORIENTARE FACILMENTE NEL MUSEO dovrà essere possibile. E si dovranno controllare aspetti come il RUMORE, l'ILLUMINAZIONE, le luci, gli spruzzi, l'illuminazione, il CONTRASTO CROMATICO e il carattere delle didascalie.

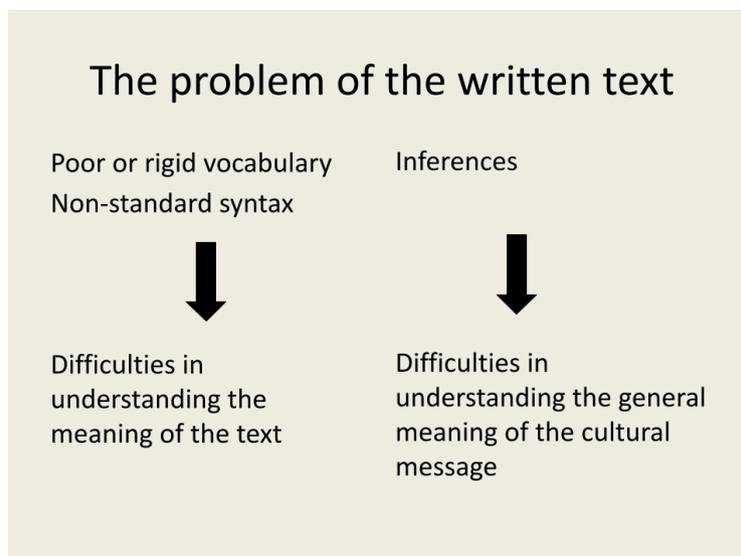
COMPRENDERE IL MESSAGGIO CULTURALE

DEL MUSEO attraverso media e servizi speciali mainstream e non dedicati.

### COSA SI PUÒ FARE PER LE PERSONE SORDE?

- **Cambiare l'approccio ai testi scritti nei musei**

Il testo scritto, anche se veicolato dal canale visivo, non garantisce la piena accessibilità per le persone sorde. La sordità rende difficile l'apprendimento dei linguaggi storico-orali nella loro interezza e, di conseguenza, rende difficile anche la comprensione del relativo testo scritto, sia dal punto di vista lessicale che sintattico e contenutistico.



#### Adattamento del testo

Poiché non è sufficiente affidarsi al canale visivo, il testo scritto deve essere adattato per essere accessibile dal punto di vista linguistico e culturale.

A tal fine, il testo deve essere sempre riscritto da un gruppo di revisione, che può essere formato dagli stessi utenti sordi e che richiede la collaborazione di redattori e linguisti.

- **Video in Lingua dei Segni I**

testi possono essere tradotti anche in SL, che è una lingua reale ed è utilizzata da una vasta comunità di sordi.

I video necessitano di un'ambientazione specifica (durata, colori dello sfondo, abbigliamento dell'attore) e gli stessi attori devono essere sordi.

L'accessibilità è ancora vissuta come **accessoria**: La

formazione sul tema è delegata alla buona volontà/libera scelta dei singoli operatori, che viene applaudita, ma non parte dalle direzioni

Nessun budget dedicato, come se fosse un'attività di beneficenza, ma un'attività facoltativa e volontaria.

## ALCUNI SPUNTI DI RIFLESSIONE...

- Coinvolgere le persone sorde nella fruizione dei musei è un'operazione di democrazia culturale e di apertura delle istituzioni a nuovi pubblici.
- È necessaria una visione sistemica: finora ci sono tante iniziative lodevoli che non sono collegate tra loro e spesso nascono da intuizioni locali o da individui illuminati.
- Se le persone sorde "conquistano" il museo, se ottengono gli strumenti per non sentirsi a disagio in queste istituzioni, ottengono gli strumenti per non sentirsi a disagio in nessun altro luogo, non solo nella vita culturale, ma anche nella vita sociale e civile del nostro Paese.

*\* Un grande ringraziamento anche a **Gašper REMS**, che ha presentato la sua esperienza di guida sorda a Lubiana all'evento di formazione di fine settembre 2021. Gašper Rems è un utente di un impianto cocleare, ma conosce lo sloveno e la lingua dei segni internazionale. Lavora come assistente di una persona sordocieca ed è molto attivo nella comunità sorda nell'organizzazione di attività per bambini e giovani. Ama l'arte e ha studiato restauro. Tra il 2013 e il 2015 ha collaborato al progetto Accessibilità del patrimonio culturale ai gruppi vulnerabili (vedi sotto) e ha creato un nuovo profilo professionale "guida sorda" - una persona sorda che guida i visitatori nei musei, nelle gallerie e nei luoghi storici nella lingua dei segni. Sta anche guidando i turisti sordi nella visita del castello di Lubiana in Slovenia. Ha anche preparato video-guide in lingua dei segni attraverso le mostre.<sup>9</sup> Nel 2014 ha preparato una mostra sulla comunità sorda di Lubiana basata su fotografie del Museo di Storia Contemporanea della Slovenia e su interviste a persone sorde anziane. Con il suo lavoro ha arricchito la documentazione del museo e ha permesso alla comunità sorda di essere orgogliosa della propria storia.*

<sup>9</sup> Un esempio di presentazione nella lingua dei segni slovena <[https://youtu.be/-CgKBduU\\_rw](https://youtu.be/-CgKBduU_rw)>.

### 3.6 ESPERIENZA MULTISENSORIALE DEL PATRIMONIO CULTURALE

Urša Valič (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

Il patrimonio culturale è spesso rappresentato da parole e immagini, da rappresentazioni visive e verbali. In realtà viviamo in un mondo oculo-centrico, in cui la vista e le immagini visive (soprattutto i media come video e fotografie) sono i nostri strumenti epistemologici. Tuttavia, nella vita di tutti i giorni le persone utilizzano diversi sensi - vista, tatto, olfatto, udito, gusto, propriocezione e sensi vestibolari - per raggiungere la conoscenza. In alcuni casi la componente uditiva e visiva è assente (ad esempio le persone sordo-cieche). Musei, siti storici e altre istituzioni culturali hanno adottato un approccio più inclusivo nei confronti del patrimonio, progettando mostre e visite guidate multisensoriali o esperienziali.

La preparazione di una descrizione multisensoriale o esperienziale di un oggetto del patrimonio culturale (opera d'arte, oggetto museale) comprende: informazioni o descrizione di ciò che si vede, informazioni sul contesto storico-sociale (cosa c'è dietro - es. vita degli autori, storia, uso materiale, storie), un approccio individuale (cosa sento, cosa mi ricorda l'immagine/oggetto, ecc.).

**Obiettivi e finalità:**

- Comprendere le esigenze delle persone con disabilità sensoriali (in particolare delle persone sordo-cieche).
- Comprendere che cos'è un approccio inclusivo al patrimonio culturale e come preparare una presentazione multisensoriale del patrimonio culturale.

**Discussione:**

- Pensate a quali sensi utilizzate nelle diverse attività "quotidiane": imparare a scuola, cucinare a casa, guardare la televisione, passeggiare nei boschi/campi, visitare un museo. Quale senso prevale?
- Pensate al vostro ultimo ricordo d'infanzia: cosa ricordate di più e descrivetelo con i vostri sensi. Quale senso prevale? In che modo i sensi sono collegati alla memoria?
- Esercizio: preparate una descrizione multisensoriale (con la maggior parte dei sensi!) di un cucchiaino di legno; poi preparate una descrizione multisensoriale di un'immagine (es. La notte stellata di Van Gogh).

**Risorse:**

*Comunicazione di persone sordo-cieche* <https://www.lorm.cz/deafblindness/communication-of-deafblind-people/?lang=en>

Gerenčer, Simona. 2021. *Un modo di comunicare aptico con le persone sordocieche*. Lubiana : Zveza društev slepih in slabovidnih Slovenije.

Gerenčer, Simona e Ipavec Dobrota, Irena, ed. 2021. *Il mondo nel palmo della mano: Il linguaggio dei sordociechi*. Lubiana: Združenje gluhoslepih Slovenije Dlan, Združenje tolmačev gluhoslepim Slovenije Taktil.

Jarrold, Karra. 2014. *Indicatori europei per sordociechi: Mappatura delle opportunità per le persone sordocieche in Europa: Risposte del governo e del settore del volontariato al crescente problema della sordocecità in Europa*. <http://siketvak.hu/wp-content/uploads/2014/07/Final-Report-Deafblind-Indicators.pdf>.

Levent, Nina e Pascual-Leone, Alvaro, a cura di 2014. *Il museo multisensoriale: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. Maryland: Rowman & Little field.

Miles, Barbara. 2008. *Panoramica sulla sordocecità*. Sand Point: Centro nazionale sulla sordocecità.

Pallasmaa, Juhani Pallasmaa. 2005. *Gli occhi della pelle. Architettura e sensi*. New York: John Wiley.

*Il come e il perché di una mostra d'arte multisensoriale*

<https://interactions.acm.org/archive/view/november-december-2017/the-how-and-why-behind-a-multisensory-art-display>

Federazione mondiale dei sordociechi. 2018. *Cos'è la sordocecità?* <http://www.wfdb.eu/what-is-deafblindness/>

[BERLINKLUSION https://www.berlinklusion.de/](https://www.berlinklusion.de/)

[DITACTA https://ditacta.tumblr.com/](https://ditacta.tumblr.com/)

*\* Un grande ringraziamento va anche a **Katrin MODIC** dell'organizzazione slovena per la teoria e la cultura dell'handicap YHD (<https://yhd-drustvo.si/>), che ha partecipato all'evento di formazione e che ci ha dato buone indicazioni sull'approccio multisensoriale e sulle sfide dell'inclusione e della partecipazione delle persone con disabilità nei musei. Katrin è un'educatrice che sensibilizza i giovani verso l'handicap, superando stereotipi e pregiudizi verso una società più inclusiva. Tra il 2011 e il 2012 ha preso parte al progetto SODELUJEM (Collaborare) e tra il 2013 e il 2014 al progetto AKTIV (Attiva, ma anche Gruppo di lavoro), entrambi i progetti finalizzati all'accessibilità e allo sviluppo di conoscenze e competenze per una migliore occupabilità dei gruppi vulnerabili nel campo della cultura. Nei progetti hanno sviluppato un approccio multisensoriale con cui volevano avvicinare l'arte alle persone con disabilità, in particolare a quelle ipovedenti o con problemi visivi. In un'intervista ha spiegato che le persone con disabilità dovrebbero essere coinvolte nella preparazione dei programmi museali e nell'accessibilità: negli ultimi anni i musei hanno fatto molto per l'accessibilità, ma i visitatori con disabilità non vengono spesso. Secondo lei, le persone con disabilità dovrebbero fare un passo avanti rispetto alla loro zona di comfort e unirsi ai musei.*

### 3.6 PROPOSTA DIDATTICA - PERSONE CON SORDOCECITÀ

Conferenza di **Marjana KENDA**, Associazione sordociechi della Slovenia **DLAN**

#### CHE COS'È LA SORDOCECITÀ?

Le persone affette da sordocecità presentano diverse combinazioni di deficit uditivi e visivi:

- Sordità e cecità totali
- Sordità totale e ipovisione
- Ipoacusia e cecità totale
- Ipoacusia e ipovisione

Definizione nordica di sordocecità:

"La sordocecità è una menomazione combinata della vista e dell'udito di gravità tale che è difficile per i sensi compromessi compensarsi a vicenda". Pertanto, la sordocecità è una disabilità distinta. "

Diversi tipi di sordocecità:

- Sordocecità congenita
- Sordocecità acquisita
- Sordocecità legata all'età (+65 anni)

Cause: complicazioni alla nascita, infezioni durante la gravidanza, condizioni genetiche (CHARGE, sindrome di Usher...), lesioni, malattie, processo di invecchiamento...

Numero di persone con sordocecità: uno studio **Mappatura delle opportunità per le persone sordocieche in Europa** (2014, Rete Europea Sordociechi)

Table 4: Estimated population of deafblind people across participating states

State	Population total <sup>5</sup>	Calculated deafblindness in population ≤64 (~0.2%)	Calculated deafblindness in population ≥65 (~2%)	Total expected population of deafblind people	
AT	Austria	8,219,743	13,447	29,920	43,367
BG	Bulgaria	7,037,935	11,514	25,618	37,132
CH	Switzerland	8,036,917	13,341	27,326	40,667
CT	Catalonia	7,565,603	12,589	25,420	38,010
CZ	Czech Republic	10,512,419	17,976	30,486	48,462
DE	Germany	80,523,700	127,872	331,758	459,629
DK	Denmark	5,534,738	9,387	16,826	26,213
EE	Estonia	1,274,709	2,098	4,512	6,611
EL	Greece	9,903,268	16,043	37,632	53,676
ES <sup>6</sup>	Spain	39,493,930	65,436	135,523	200,959
FI	Finland	5,262,930	8,652	18,736	27,388
FR	France	66,000,000	110,352	216,480	326,832
HR	Croatia	4,494,749	7,479	15,102	22,582
HU	Hungary	9,981,334	16,928	30,343	47,272
IE	Ireland	4,209,000	7,442	9,765	17,206
IT	Italy	60,626,442	96,639	246,143	342,782
LT	Lithuania	3,525,761	5,888	11,635	17,523
MT	Malta	416,055	718	1,140	1,858
NL	Netherlands	16,357,992	28,070	46,457	74,527
PL	Poland	38,536,869	66,823	102,508	169,331
PT	Portugal	10,781,459	17,854	37,088	54,942
RO	Romania	21,848,504	37,230	64,672	101,901
S1	Scotland	5,295,400	8,875	17,157	26,032
SI	Slovenia	2,010,347	3,389	6,312	9,702
SK	Slovakia	5,439,448	9,573	13,055	22,628
TR	Turkey	75,627,384	141,726	95,291	237,016
UK <sup>7</sup>	United Kingdom	57,053,047	95,621	184,852	280,473
	<b>Total</b>	<b>565,569,683</b>	<b>952,964</b>	<b>1,781,757</b>	<b>2,734,721</b>

<sup>5</sup> All data is available via individual countries demography pages at: <http://fr.wikipedia.org/wiki>.

Accessed May 2014

<sup>6</sup> Excluding population of Catalonia (CT)

<sup>7</sup> Excluding population of Scotland (S1)

## LE ESIGENZE DELLE PERSONE CON SORDOCECITÀ

La sordocecità **influisce sulla vita sociale, sulla comunicazione, sull'accesso alle informazioni, sull'orientamento e sulla capacità di muoversi liberamente e in sicurezza.**

Le esigenze delle persone sordocieche sono **individuali e specifiche.**

Ogni individuo può trovarsi di fronte a restrizioni di partecipazione che sono influenzate da:

- il livello di supporto
- barriere nel loro ambiente
- la gravità del deficit visivo e uditivo
- l'età di insorgenza.

Il tipo e il livello di supporto necessario variano da individuo a individuo.

Ogni persona ha bisogno di un approccio professionale individuale e personalizzato per poter comunicare, essere compresa e svilupparsi personalmente.

La maggior parte delle persone sordocieche ha bisogno di **accompagnamento e assistenza personale** per partecipare alle attività sociali.

## L'ASSOCIAZIONE SORDOCIECHI DELLA SLOVENIA DLAN

Un'organizzazione di disabili indipendente, indipendente e professionale, con status di rappresentanza per le persone con sordocecità.

Fondata nel 2005

Programmi di assistenza sociale: Monitoraggio e interpretazione, Formazione per i sordociechi e i volontari, Riduzione dell'esclusione sociale, Attività speciali di informazione e pubblicazione per le persone sordocieche e i loro familiari, Assistenza personale, Gruppo di auto-aiuto per le famiglie, Consulenza e patrocinio di esperti sordociechi, Sviluppo individuale di modi di comunicare con i sordociechi, Assistenza professionale alle persone sordocieche legate all'età, Formazione e riabilitazione sociale delle persone sordocieche.

Fornitura di assistenza personale e trattamento precoce di bambini con disabilità all'interno di una clinica di sviluppo con un centro di trattamento precoce.

## STABILIRE UN CONTATTO PERSONALE CON UNA PERSONA AFFETTA DA SORDOCECITÀ

- Avvicinarsi alla persona sordocieca gradualmente e non entrare nel suo spazio personale all'inizio.
- Rivolgetevi alla persona ad alta voce e con rispetto
- Avvicinarsi a lui/lei dal davanti per verificare se ha dei disturbi alla vista o all'udito.
- Toccare con rispetto il suo braccio o la sua spalla finché non decide la posizione delle nostre mani.
- Presentarsi sempre
- **Le persone affette da sordocecità possono contare solo sui sensi del tatto, dell'olfatto e del gusto.**

## COMUNICAZIONE CON LE PERSONE SORDOCIECHE

Ogni persona con sordocecità sceglie il metodo di comunicazione più adatto.

La comunicazione e l'interpretazione si basano sempre su un approccio individuale, **uno a uno**.

**Il linguaggio dei sordociechi è un linguaggio della comunità sordocieca che si basa sul tatto.**

I metodi di comunicazione tattile con i sordociechi sono:

- Linguaggio dei segni tattile
- Linguaggio dei segni guidato
- Alfabeto tattile per una sola mano
- Alfabeto tattile a due mani
- Alfabeto delle dita - scrittura palmare
- Alfabeto manuale per sordociechi
- Segni dattilici
- Metodo Tadoma
- Alfabeto di Lorm
- Guanto Dalgarno
- Dito braille
- Dito guidato
- Modalità di comunicazione aptica



Importanti: espressione del viso, postura e movimento del corpo, tensione muscolare, gesti naturali, suoni.

In base all'udito e/o alla vista residua, i metodi tattili possono essere integrati con altri metodi basati sulla trasmissione visiva o uditiva:

- Lingua dei segni slovena
- Lingua dei segni localizzata
- L'alfabeto con una sola mano
- Alfabeto a due mani
- Notazione in lettere maiuscole
- Comprensione del parlato attraverso la lettura labiale
- Comprensione di un discorso ad alta voce attraverso l'ascolto
- Comunicazione con l'ausilio di semplici ausili o di ausili tecnici

### MODALITÀ DI COMUNICAZIONE APTICA

Una modalità di comunicazione complementare, che consente a una persona sordocieca di ricevere informazioni visive dall'ambiente, mentre le informazioni uditive vengono trasmesse in un altro modo o una combinazione di diverse modalità di comunicazione.

<http://www.gluhoslepi.si/sl/sporazumevanje/>



## SUGGERIMENTI

- Contenuti ben pensati (contenuti modificati e adattati)
- Parlare lentamente e chiaramente
- Non parlare mentre si cammina
- Descrivere l'ambiente
- Descrizione dettagliata
- Tempo più lungo per la presentazione degli oggetti esposti (interpretazione, contatto con gli oggetti)
- Fornire modelli in scala, repliche delle opere d'arte originali
- Uso ottimale dei sensi più sviluppati: tatto, sensazione di vibrazioni, olfatto...
- Fornitura di lenti di ingrandimento
- Fornire descrizioni e segnali in braille
- È possibile modificare il contrasto e la dimensione delle lettere delle descrizioni.
- Fornire una copia ingrandita dei dettagli sugli oggetti
- Alleggerimento regolabile degli oggetti esposti o della luce nella stanza



## ESEMPI DI BUONE PRATICHE

- Musei che hanno fornito repliche o hanno fatto l'eccezione di permettere alle persone sordocieche di toccare gli oggetti (Castello Dvor)
- Museo di Storia Naturale della Slovenia: adattato uno dei programmi educativi alle persone sordocieche
- Dipinti d'arte tattile per persone con cecità e sordocecità



## 3,7 PERSONE CON ESPERIENZE DI ISTITUZIONALIZZAZIONE (NEURO DIVERSE)

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

### Astratto:

L'obiettivo di questa conferenza è presentare le esigenze delle persone neuro diverse nel campo dei beni culturali. Invitare persone provenienti da diverse organizzazioni di persone neuro diverse a presentare i loro bisogni e le loro storie (persone con sindrome di Down, persone con autismo, persone con diverse fobie, persone con malattia di Alzheimer, ecc.) Parlare delle malattie mentali e dei problemi di salute mentale nell'ambiente del patrimonio culturale. Presentare i processi di normalizzazione e deistituzionalizzazione. Parlare della rappresentazione di persone neuro diverse nel vostro ambiente locale/nazionale. Trovare storie ispiratrici nel proprio ambiente locale. Discutete su come la salute mentale e le persone neuro diverse sono rappresentate nel vostro ambiente sociale.

Il 9 settembre 2022 le Nazioni Unite hanno adottato la CRPD/C/27/3: Linee guida sulla deistituzionalizzazione, anche in situazioni di emergenza (2022) - il documento "*guiderà e sosterrà gli Stati parti nei loro sforzi per realizzare il diritto delle persone con disabilità a vivere in modo indipendente e a essere incluse nella comunità, e sarà la base per pianificare i processi di deistituzionalizzazione e la prevenzione dell'istituzionalizzazione*".

([https://www.ohchr.org/en/documents/legal-standards-and-guidelines/crpd273-guidelines-deinstitutionalization-including?fbclid=IwAR2BO2d\\_Ou048NmVbBqKAd7mQrT-4r8qfhznQvHrOXjoJ7Y-NHzhEQDvVg0](https://www.ohchr.org/en/documents/legal-standards-and-guidelines/crpd273-guidelines-deinstitutionalization-including?fbclid=IwAR2BO2d_Ou048NmVbBqKAd7mQrT-4r8qfhznQvHrOXjoJ7Y-NHzhEQDvVg0))

### Obiettivi e finalità:

- Capire cosa si intende per neurodiversità.
- Comprendere quali sono le esigenze di persone diverse nell'ambiente e nelle istituzioni del patrimonio culturale.
- Comprendere i processi di deistituzionalizzazione.
- Parlare di rappresentazioni e inclusione di persone neuro diverse nell'ambiente sociale.

### Discussione:

Come vengono incluse nella società le persone neuro diverse nel vostro ambiente locale/nazionale? Esistono movimenti di deistituzionalizzazione?

Come sono rappresentate le persone neuro diverse nel vostro ambiente sociale - nei musei, nei media, nello spazio pubblico?

Conoscete qualche personalità o storia locale legata alla neurodiversità?

Trovate storie ispiratrici nel vostro ambiente locale che possano rappresentare positivamente persone neuro diverse.

Come può un museo avvicinarsi a persone diverse e neuro diverse e alle loro storie?

### Risorse:

Coleborne, Catharine e MacKinnon, Dolly. 2011. *Esporre la follia nei musei: Remembering Psychiatry Through Collection and Display*. New York: Routledge.

Flaker, Vito e Ramon, Shula: *Lavoro sociale e deistituzionalizzazione*

<https://iuc.hr/file/569>

È possibile utilizzare la presentazione del caso sloveno Il museo della follia come approccio collaborativo verso il patrimonio di persone neuro diverse e la presentazione sulla deistituzionalizzazione <https://en.muzejnorosti.eu/>.

<https://youtu.be/qD4F3ssVM8s>

Deistituzionalizzazione Politica dell'UE

[https://ec.europa.eu/regional\\_policy/en/policy/themes/social-inclusion/desinstit](https://ec.europa.eu/regional_policy/en/policy/themes/social-inclusion/desinstit)

### 3.7 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: IL MUSEO DELLA FOLLIA DI TRATE

<https://en.muzejnorosti.eu/> Presentazione di **Sonja BEZJAK**, direttrice del **Museo della Follia di Trate**<sup>10</sup>



Il museo si trova nel nord-est della Slovenia, nel villaggio di TRATE, al confine con l'Austria. Trate è un piccolo villaggio di 360 abitanti. Il museo si trova nel castello di CMUREK.

**Chi siamo...**

**Breve storia**

- 1949 - 2004 Il castello di Cmurek ha ospitato un manicomio per malati mentali.
- 2004 - l'unità è stata chiusa, ormai l'unico istituto di lungodegenza chiuso a causa del processo di deistituzionalizzazione.
- 2013 - Il Museo della Follia, un'iniziativa locale, ha iniziato a lavorare nel castello.

<sup>10</sup> Il Museo della Follia rappresenta una buona pratica di interconnessione storica, geografica e sociale del museo con l'ambiente naturale e sociale. Nel periodo postbellico della Repubblica Socialista Federativa di Jugoslavia, molti castelli della Slovenia furono trasformati in abitazioni o in istituti di salute mentale. Il processo di deistituzionalizzazione iniziato alla fine del XX secolo ha portato cambiamenti nelle strutture istituzionali e anche nell'ambiente sociale. Oggi il museo è un'iniziativa locale (un museo davvero contemporaneo!) che mira a lavorare su molti temi intersecanti e interconnessi legati all'ambiente sociale e naturale. Per noi è di estrema importanza l'attenzione alla rappresentazione del passato delle istituzioni di salute mentale e dei processi deistituzionali.

## Chi siamo...

- persone locali provenienti dalla Slovenia e dall'Austria
- esperti in vari settori, esperti per esperienza
- ONG

## La deistituzionalizzazione in Slovenia

- In Slovenia oltre 22.000 persone (bambini, adulti, anziani) vivono in istituti di lunga degenza governativi e privati.
- Mancanza di servizi nella comunità per sostenere i bisogni emotivi, sociali ed economici delle persone
- "Trate" - unità della SVZ Hrastovec, chiusa nel 2004, ormai l'unico istituto per lungodegenti chiuso a causa del processo di deistituzionalizzazione

## Contesto locale...

Diversi monumenti abbandonati nel villaggio (in possesso di privati)

- Castello medievale vuoto
- L'eredità difficile del manicomio
- Nessuno scambio culturale attraverso il confine
- Deserto civico
- Un gruppo di persone locali interessate alla storia, all'arte, alle questioni sociali...
- Ricco patrimonio culturale e naturale
- Molte idee, molta motivazione
- E abbiamo iniziato...

## Chi siamo...

### Missione

Stiamo sensibilizzando l'opinione pubblica nazionale e internazionale sul fatto che la Slovenia è uno dei paesi più istituzionalizzati al mondo e sulle violazioni dei diritti umani in queste istituzioni.

**Articolo 19 della CRPD:** vivere in modo indipendente ed essere inclusi nella comunità

### Visione

Il Museo della Follia mira a creare un centro culturale, professionale, sociale e turistico a tutto tondo. Il nostro obiettivo è far rivivere il patrimonio culturale e naturale dei dintorni del Castello di Cmurek, incentivare il potenziale della comunità locale e integrare il nostro lavoro in una regione più ampia, indipendentemente dal confine nazionale vicino. Nel farlo, rispettiamo i principi dello sviluppo sostenibile e della cura dell'ambiente.

### Cosa facciamo e come lo facciamo

Il castello medievale ha ricevuto un "nuovo" contenuto:

- un luogo di memoria (testimonianze e apprendimento)
- un luogo di promozione dei diritti umani, dei diritti delle persone con disabilità
- un luogo di normalizzazione e inclusione sociale
- un centro vivo per promuovere una maggiore qualità della vita nelle aree rurali

Le nostre aree di interesse comprendono i campi della paleontologia, dell'archeologia, della storia, dell'architettura, delle arti visive, della musica, della letteratura, della cultura, dell'ambiente naturale e della collaborazione transfrontaliera.

**Eventi:**

**Tavola rotonda sul castello di Cmurek, 2014**

**Inaugurazione della mostra 2014**

**"Il misterioso mondo del fiume Mura".**

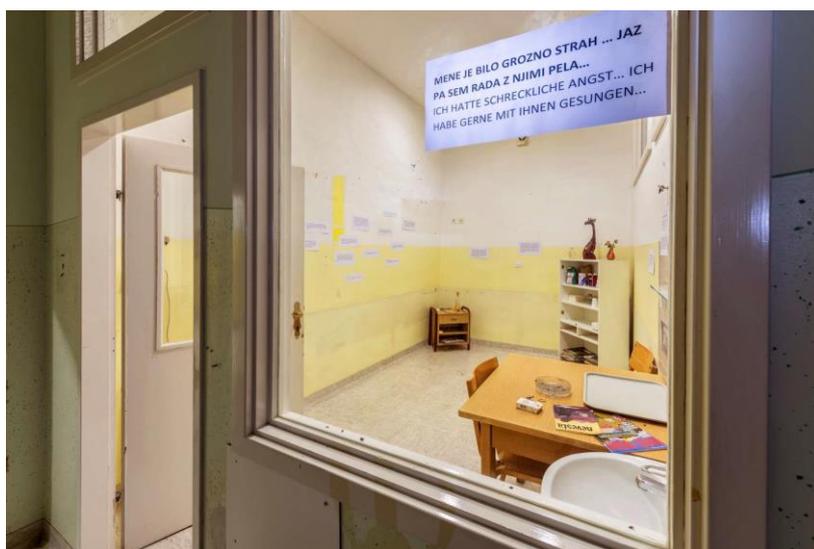
**Simposio d'arte "Follia e creatività", 2015**

**Mostra "I prati infiniti della follia", 2016**

- Interviste con personale del periodo dell'asilo
- Interviste con ex detenuti e vicini di casa
- Fotografie
- Artefatti (piccoli oggetti, mobili, documentazione...)

In collaborazione con la Facoltà di Lettere e la Facoltà di Servizio Sociale dell'Università di Lubiana.

*\* Il 10 settembre 2022 è stata inaugurata una nuova mostra.*





## Diritti umani e costruzione di comunità

Programmi per:

- Alunni della scuola elementare locale
- Studenti dell'Università di Lubiana (assistenti sociali, pedagogia, antropologia, architettura...)
- Persone locali (club di lettura, mercati, celebrazioni, conferenze, WS...)
- Programma sociale (incluse le persone con disabilità)
- Programma artistico: mostre, concerti, film...
- Programma di formazione per i dipendenti delle istituzioni
- Turismo: visitatori del castello

## Costruire una comunità transfrontaliera

### Promozione della diversità culturale

#### Dalle istituzioni alle persone

- L'obiettivo principale del progetto è quello di sensibilizzare i giovani sloveni sulle violazioni dei diritti umani nelle istituzioni.
- Sviluppare strumenti e programmi educativi per alunni e studenti.
- Raccolta di testimonianze di persone che vivono/abitano nelle istituzioni

Nel fare questo noi:

- Collegamento in rete con le ONG del settore della salute mentale
- Collaborazione con il Museo della Liberazione Nazionale di Maribor e il sito commemorativo del Castello di Hartheim - Luogo di apprendimento e di ricordo

## CENTRO REGIONALE PER LA DEISTITUZIONALIZZAZIONE

**Obiettivo principale: sostenere le persone con disabilità a vivere in comunità.**

- Abbiamo aperto un ufficio per tutti coloro che hanno bisogno di aiuto o per i parenti che ne hanno bisogno.

- L'assistente sociale della comunità è nel quartiere, vicino alla gente.
- Promuovere la discussione con le varie parti interessate e i responsabili delle decisioni sulla necessità di istituire servizi nelle comunità.

Progetto CIVIC EUROPE: realizzato da MitOst e Sofia Platforms, finanziato da Stiftung Mercator.

#### **DIFF SHOP - Mostra d'arte per una notte di mezza estate**

**Film IL MUSEO DELLA PAZZIA** La televisione nazionale slovena ha realizzato un documentario sul Museo della Pazzia (d. Amir Muratović, 2019/2020).

<https://4d.rtvslo.si/arhiv/dokumentarni-filmi-in-oddajekulturno-umetniski-program/174682284>

**Breve documentario THE LAST LORDS OF TRATE** (d. Lukar Miheljak, 2014)

<https://youtu.be/qD4F3ssVM8s>

[www.muzejnorosti.eu](http://www.muzejnorosti.eu)

<https://www.facebook.com/norostnameij/>

### 3.8 COME UTILIZZARE LE STORIE SOCIALI PER SVILUPPARE LE ABILITÀ SOCIALI

**Robert Nolan e Kerrie Suteu (Cultura Coventry)**

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

La comprensione dei segnali sociali è un'abilità vitale per il funzionamento della società. I bambini con autismo hanno bisogno di istruzioni dirette e di formazione per sviluppare le abilità sociali. Esploreremo il lavoro di Carol Gray, che ha sviluppato storie sociali per aiutare i bambini autistici a comprendere le situazioni sociali.

Esploreremo come creare storie sociali, creando una serie di immagini (con didascalie) che possiamo usare per creare una sequenza di eventi. Esamineremo l'impatto che l'errata interpretazione di segnali sociali come il linguaggio del corpo, le espressioni facciali, i gesti e il contatto visivo può avere sulle persone neuro-diverse. Infine, discuteremo il comportamento sociale che ci si aspetta in un luogo culturale e come spiegarlo con esempi specifici per le persone autistiche.

**Obiettivi e finalità:**

- Sviluppare una comprensione della necessità di tenere conto delle differenze nelle abilità sociali.
- Esplorare le storie sociali come strumento per spiegare il galateo sociale.
- Sviluppare la nostra consapevolezza delle situazioni sociali in cui il galateo è spesso nascosto e inspiegabile.

103

**Discussione:**

- Come impariamo il galateo sociale?
- In che modo il cervello autistico differisce nell'apprendimento dei segnali sociali?
- Perché il linguaggio del corpo è fondamentale per la comunicazione?
- In che modo il contatto visivo influenza la nostra interazione sociale?
- Come giudichiamo se un'interazione sociale ha avuto successo?

**Risorse:**

Gray, C. (2015). *Il nuovo libro delle storie sociali: Edizione del 15° anniversario*. Arlington: Future Horizons.

[Come scrivere storie sociali \(video\)](https://www.youtube.com/watch?v=INjVc-xTWd0) <https://www.youtube.com/watch?v=INjVc-xTWd0>

[Il cervello autistico \(Video\)](https://www.youtube.com/watch?v=MWePrOuSeSY) <https://www.youtube.com/watch?v=MWePrOuSeSY>

### 3.8 PROPOSTA DIDATTICA - STORIE SOCIALI

In questa sessione ci proponiamo di:

- Sviluppare una comprensione della necessità di tenere conto delle differenze nelle abilità sociali.
- Esplorare le storie sociali come strumento per spiegare il galateo sociale.
- Sviluppare la nostra consapevolezza delle situazioni sociali in cui il galateo è spesso nascosto e inspiegabile.

Cosa vi dice ogni espressione?



Quali emozioni riuscite a vedere? Chi sembra sorpreso? Chi sembra scioccato? Chi è arrabbiato? Chi sta pensando? Chi è felice? Chi è triste?

Probabilmente potete riconoscere ognuna di queste emozioni dalle espressioni delle persone. Non per tutti è facile farlo.

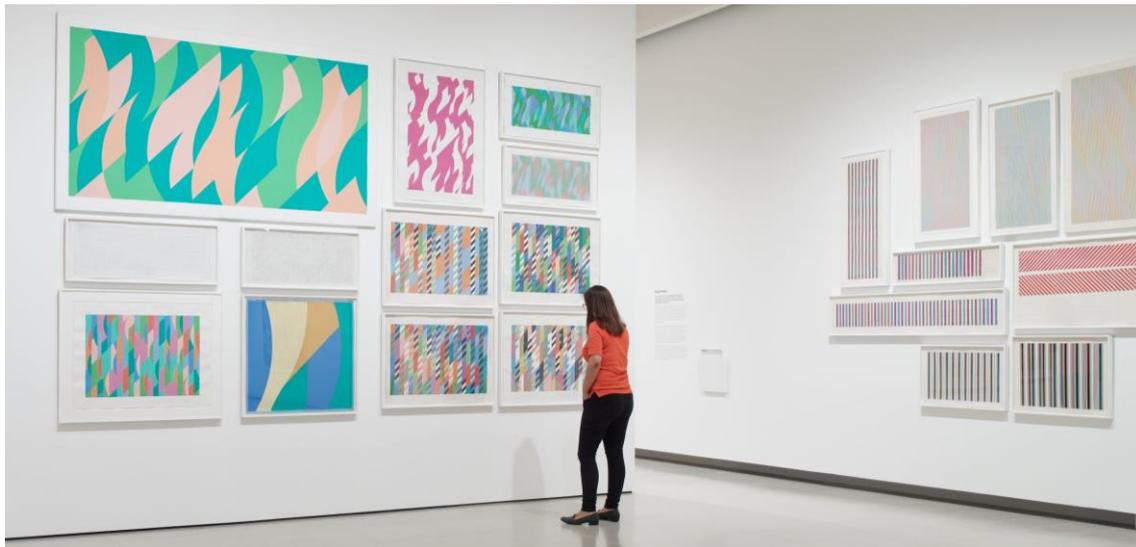
Cosa vi dice questo linguaggio del corpo?



Il linguaggio del corpo ci dice quando una persona è annoiata, distratta o attenta. Noi rispondiamo di conseguenza: smettiamo di parlare se qualcuno è annoiato, cerchiamo di attirare la sua attenzione o di chiedere perché è distratto, continuiamo la conversazione se sta prestando attenzione. Il contatto visivo ci dice molto su come si sente la persona mentre interagiamo con lei.

L'80% o più della nostra comunicazione avviene attraverso il linguaggio del corpo. Tuttavia, questo modo di comunicare non è ovvio per tutti. Il linguaggio del corpo è una parte importante della comunicazione, ma per le persone autistiche o neurodiverse può essere molto confuso. Le persone e i loro segnali sociali possono essere molto confusi per le persone autistiche.

Come ci si deve comportare in questo spazio?



Nella società abbiamo molte regole non dette.

Quando si entra in un grande spazio come una galleria d'arte, ci si accorge che le persone stanno studiando le opere, quindi si fa silenzio, si cammina e non si corre, si lascia spazio e si aspetta il proprio turno per guardare l'arte. Queste sono tutte regole non dette.

**Temple Grandin** è una scienziata che studia il comportamento degli animali ed è anche una portavoce della comunità autistica. Il modo di comunicare neurotipico è apprezzato e rappresenta la norma nella società. Le persone autistiche, in genere, possono trovare gli spunti sociali neurotipici difficili, illogici o semplicemente non notarli. Possono dare più valore alla logica che alle emozioni.

<https://youtu.be/MWePrOuSeSY>

**Cosa sono le storie sociali?**

- Le Storie Sociali sono state create da Carol Grey nel 1991.
- Si possono considerare come una breve storia che descrive al bambino autistico una situazione, un evento o un'attività.
- Sono utili per preparare il bambino a ciò che sta per accadere e a ciò che deve fare e comportarsi in quella situazione.

## Processo di creazione di una storia sociale

Le storie sociali sono incredibilmente versatili e possono essere utilizzate per insegnare ai bambini neuro diversi il galateo sociale e per prepararli a comportarsi in situazioni diverse come andare dal dentista, dal medico, sull'autobus o a un evento o nel vostro locale.

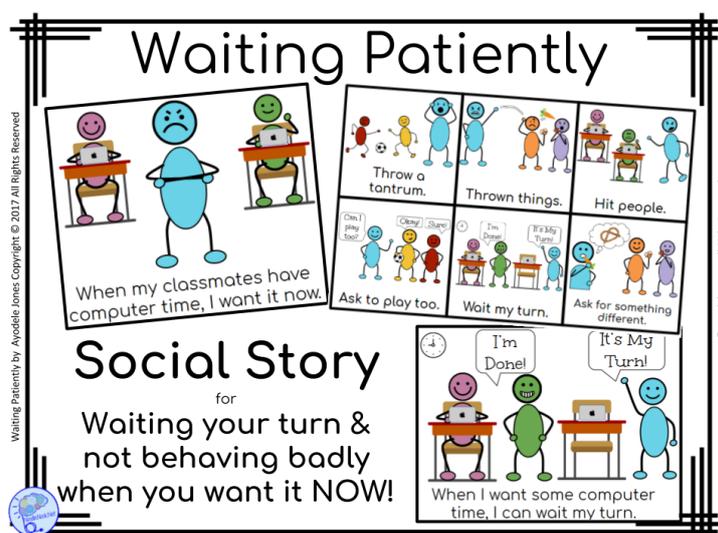
Inoltre, vengono utilizzati per insegnare strategie comportamentali per affrontare i momenti di rabbia o di sconforto.

Le storie sociali funzionano con i bambini e gli adulti neurodiversi in quanto prendono qualcosa che ha diversi passaggi o che richiede un linguaggio complesso per essere spiegato, e lo riducono in un testo semplice e in immagini di accompagnamento.

Come tutte le storie scritte, richiedono una certa pratica per essere create, e devono essere modificate e riscritte fino a quando la storia non funziona.

## Formato

- Le storie sociali vengono solitamente stampate in formato libretto, ma non esiste un formato unico.
- Anche PowerPoint o PDF funzionano. Tutto dipende dalle esigenze del bambino e dalle risorse disponibili.
- Mostrare immagini di diversi formati.



## Processo

1. Immaginate il vostro obiettivo - Che cosa volete che sappia il visitatore del vostro sito?
2. Pensate a ogni passo per raggiungere l'obiettivo: chi, cosa, dove, quando, come e perché?
3. Iniziare a scrivere - Titolo, inizio, metà, fine - scrivere in prima persona, mantenere un testo semplice e utilizzare immagini o grafici pertinenti.

Mantenete un tono positivo: le Storie Sociali non hanno lo scopo di sottolineare tutte le cose che il bambino fa male, ma di evidenziare una sfida del bambino e di insegnargli le strategie che può usare per superarla.

### Esempi

- [Visita al Museo](#)
- [Parco Weston, Sheffield](#)
- [Guida di facile lettura, Museo Reale della Cornovaglia](#)
- [Museo Reale della Cornovaglia](#)

### Le storie sociali sono fatte di immagini e didascalie



### Esercizio: Scrivere una storia sociale - Una gita al ristorante

- Cosa succede quando andiamo al ristorante?
- Quali sono le regole non dette?
- Quali decisioni devono essere prese e come possiamo prepararci?
- Cosa facciamo se siamo turbati o confusi?
- Pensate all'intero processo, dalla preparazione all'uscita fino alla fine del pasto e al ritorno a casa.

Fasi:

- Prepararsi: cosa indossare, cosa portare con sé per sostenere l'ansia, guardare una foto del ristorante e decidere cosa mangiare.
- Raggiungere il luogo dell'evento: come si viaggia, quanto dura il viaggio, cosa si fa se si rimane bloccati nel traffico.
- Nel locale: sedersi, dare l'ordine al cameriere, comportamento previsto nel ristorante, cosa fare se ci si arrabbia o ci si confonde, di cosa si può parlare e di cosa non si deve parlare.
- Pagare il conto e lasciare la mancia, come sapere che il ristorante sta chiudendo o che le persone stanno aspettando il nostro tavolo.
- Tornare a casa

Ricorda (consiglio): "*Cercate prima di tutto di capire, piuttosto che di essere capiti*".

### 3.9 FACILE DA LEGGERE: COS'È E COME SI PREPARA?

**Tatjana Knapp** (Istituto RISA), istruzioni didattiche a cura di **Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

Il patrimonio culturale può essere presentato senza barriere e fornire un'esperienza inclusiva e accessibile di coinvolgimento con la storia e la cultura anche alle persone che incontrano barriere che vanno oltre le disabilità fisiche e sensoriali?

L'informazione di facile lettura o Easy language (anche Easy Read) è un concetto che consiste nel rendere le informazioni facili da recuperare e da capire. Non va confuso con il Plain language, un concetto di comunicazione progettato per garantire che il pubblico generale comprenda il messaggio nel modo più rapido e semplice possibile (Cutts 1995). La facilità di lettura si rivolge a persone con disabilità cognitive, ad esempio intellettive, e ad altri gruppi target che hanno difficoltà a leggere testi in linguaggio standard.

Generalmente semplificato a tutti i livelli (contenuto, grammatica, lessico) e destinato a tutti gli scopi (testi informativi, narrativa e saggistica, letteratura, attualità, comunicazione orale, ecc.), è sempre più presente in ambito culturale in diversi paesi, ad esempio in Germania, Svezia o Spagna, dove le esposizioni dei musei o delle gallerie forniscono già informazioni in formato Easy-to-read.

La conferenza offre una panoramica dell'importanza e delle soluzioni per una narrazione accessibile del patrimonio culturale, fornendo diversi esempi di buone pratiche in vari Paesi e invitando i partecipanti a riflettere su come applicare i principi dell'informazione di facile lettura alle loro aree di competenza.

109

**Obiettivi e finalità:**

- Affrontare la terminologia, i concetti e le questioni etiche relative alla facilità di lettura.
- Discutere l'importanza della multimodalità nella narrazione e nella comunicazione con persone che hanno difficoltà a ottenere informazioni nei testi standard.
- Presentare esempi di base di linee guida per la preparazione di informazioni di facile lettura.
- Avviare soluzioni innovative e pratiche per la presentazione accessibile del patrimonio culturale.

**Discussione:**

- Di cosa stiamo discutendo e perché lo stiamo facendo? (Questioni terminologiche, concettuali ed etiche).
- Come comunicare con gli utenti finali di informazioni di facile lettura? (Comunicazione multimodale).
- Come si preparano le informazioni di facile lettura? (Linee guida per le informazioni di facile lettura - testi e immagini, multimodalità).
- Come implementare informazioni di facile lettura nelle presentazioni del patrimonio culturale? (Esempi e idee).
- È possibile utilizzare modelli e schemi tra istituzioni e paesi diversi? (Discutere il riutilizzo di testi procedurali, ad esempio i testi delle mostre).

## Risorse:

*Manuale delle lingue facili in Europa*. Eds. Camilla Lindholm e Ulla Vanhatalo. Berlino: Frank & Timme, 2021.

Hansen-Schirra, Silvia; Abels, Katja; Signer, Sarah e Christiane Maaß. *Dizionario della comunicazione accessibile*. Berlino: Frank & Timme, di prossima pubblicazione.

Kröger, Janina. "Barriere comunicative e partecipazione culturale: Una visita a un parco faunistico come testo accessibile multicodeale". Silvia Hansen-Schirra e Christiane Maaß. *Ricerca linguistica facile: Text and User Perspectives*. Berlino: Frank & Timme, 2020.

Rantamo, Eeva e Swenja Schum. "Museumstexte - Zum Abbau sprachlicher Barrieren in Museen und Ausstellungen". [Testi museali - Come eliminare le barriere linguistiche nei musei e nelle mostre]. Eds. Christiane Maaß e Isabel Rink. *Handbuch Barrierefreie Kommunikation*. Berlino: Frank & Timme, 2019. 615-636.

*Temas de Museologia, Museus e Acessibilidade* [Questioni di Museologia, Musei e Accessibilità]. Lisbona: Instituto Português de Museus, 2004.

*La lectura fàcil als museus* [La lettura facile nei musei]. Barcellona: Associació Lectura Fàcil, n.d.  
<https://www.lecturafacil.net/news/la-lecturafacil-als-museus/>.

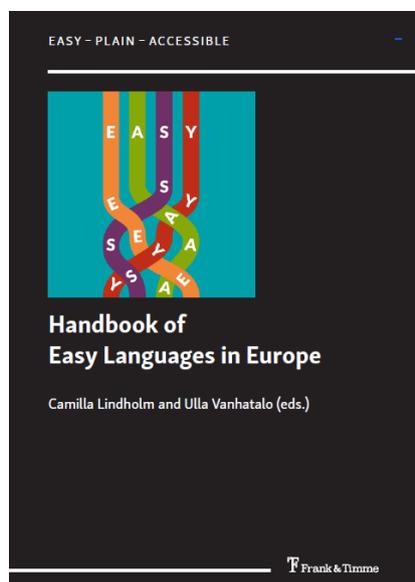
### 3.9 PROPOSTA DIDATTICA - FACILE DA LEGGERE

#### FACILE DA LEGGERE - COS'È E COME SI PREPARA?

Contenuto:

- ACCESSIBILITÀ
- FACILE DA LEGGERE (LINGUAGGIO SEMPLICE)
- GRUPPI TARGET?
- TESTI GUIDA E PARATESTI
- MULTIMODALITÀ
- PARAINFORMAZIONE

Fonti di importazione



<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit>



111

Il contesto: [ACCESSIBILITÀ https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-1/element-2/accessibility/](https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-1/element-2/accessibility/)

#### FACILE DA LEGGERE - LINGUAGGIO SEMPLICE

- Uno strumento/concetto inclusivo per l'informazione accessibile (che può essere tradotto in Braille, linguaggio dei segni, audiodescrizione...).
- Persone: esigenze diverse, stessi diritti (informazione, inclusione, partecipazione).

## EASY TO READ – EASY LANGUAGE(S) IN EUROPE

**Sweden (lättläst) -> Norway, Finland -> rest of Scandinavian countries**  
(practical concept, organizations and activists)

1960s

**FIRST GUIDELINES**  
IFLA (International Federation of Library Association):  
Guidelines for easy-to-read materials (1997, 2003, 2007, 2010)

1997->

**EUROPEAN COOPERATION**  
-KLAARA, 2019  
-International Easy language day-- 28. maj, 2020  
-Handbook of Easy Languages in Europe (Frank&Timme), 2021

2019-2021

**MILESTONE**  
Convention on the Rights of Persons with Disabilities:  
Art. 9: Accessibility (including information accessibility)

2006

**Inclusion Europe Guidelines**  
[https://issuu.com/eprehab/docs/information\\_for\\_all\\_easytoread](https://issuu.com/eprehab/docs/information_for_all_easytoread)

2009

## TARGET GROUPS, I.

**2. Easy language aims at making complex information understandable. Who could, in your opinion, benefit from information in Easy language? (I)**

Target Group	Percentage
Every member of the society	12.9%
People with intellectual disabilities	11.5%
People who suffered brain injury or stroke	10.3%
People with dyslexia (difficulties to comprehend)	10.2%
Seniors, the elderly	10.0%
People with mental disabilities	9.8%
Immigrants from other countries	9.0%
People with autism-spectrum disorders	8.9%
National minorities in Slovenia	6.1%
People with hearing impairment	5.9%
Slovenes with non-slovene permanent residence	4.5%
Children	0.1%
All of the listed	0.0%
Functionally less literate people; people with low literacy	0.0%
Journalists and those who sometimes don't read	0.0%
Life is stressful as it is, we need easy information	0.0%
Nonverbal adolescents and adult people with autism	0.0%
People who dislike reading	0.0%
People who want just basic information	0.0%
People with dementia	0.0%
People with speech impairments	0.0%
Uncertain, never heard of it	0.0%

**13. Do you fall into any of the following categories? (I)**

Category	Percentage
Do not fall in any of the group	20.8%
A person with intellectual disabilities	11.3%
Senior, elderly person	12.2%
Stroke and brain injury survivors	12.3%
A person with mental disorders	6.7%
A person with hearing impairment	5.0%
Non-native Slovene speaker	5.0%
Member of the diaspora	4.3%
A dyslexic person	3.7%
An immigrant to Slovenia	2.0%
Speech and language impairment	2.0%
A blind-deaf person	1.3%
A person with autism	0.7%
Deficits in individual areas of learning	0.4%
Visual impairment	0.4%
A person with cerebral palsy	0.4%
Motor difficulties	0.4%

**Project: Promoting Easy-to-Read Language for Social Inclusion**  
(PERLSI; 2020-1-LV01-KA204-077527; Erasmus +, KA2; 01/10/2020-30/09/2022; coordinated by University of Latvia, Latvia), 2 separate surveys

### GRUPPI TARGET, II.

- Necessità permanente di Facilità di lettura (ad esempio, persone con barriere cognitive e sensoriali).  
linguaggio, immagini, layout e design, prospettiva pragmatica
- Necessità temporanea di un  
linguaggio e di immagini facili da leggere (ad esempio, studenti di lingue, persone con scarse capacità linguistiche, bambini\*)

\* Easy to read è stato sviluppato principalmente per adulti e giovani con difficoltà di lettura. In alcuni casi, i bambini possono essere un gruppo target.

## FACILE DA LEGGERE - FACILE DA CAPIRE?

Regole di base del linguaggio facile da capire <https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-2/element-1/basic-rules-of-e2u/>

## SCRIVERE TESTI ED ETICHETTE IN MUSEI/ESPOSIZIONI

### COSA FUNZIONA?

Serrell (1996), *PASSAGGIO AMICO DEI VISITATORI*, esempi:

- iniziare con informazioni direttamente collegate a ciò che i visitatori possono vedere, sentire, fare, annusare o sperimentare dal luogo in cui si trovano
- utilizzare paragrafi brevi e piccoli pezzi, non grandi blocchi di informazioni, utilizzare frasi brevi
- I punti esclamativi nelle etichette gridano ai lettori e li mettono in risalto.
- aspettarsi che i visitatori vogliano leggere
- utilizzare titoli e sottotitoli dei paragrafi informativi
- il giornalismo non è un buon modello
- rimanere flessibili all'interno del sistema di etichette: le etichette tutte uguali diventano noiose da leggere
- includere i visitatori nella conversazione: incoraggiare la loro partecipazione

113

McLean (1993), *LEGGIBILITÀ E COMPrensIONE*, esempi:

- Le etichette combinate con fotografie, disegni, oggetti e altri elementi sensoriali hanno un impatto maggiore sull'apprendimento dei visitatori rispetto a qualsiasi elemento da solo.
- etichette progettate per porre domande, incoraggiare la partecipazione, attirare l'attenzione, indirizzare gli spettatori e favorire i confronti
- Le etichette dovrebbero partire dall'esperienza reale: ciò che il visitatore sta guardando o sperimentando in quel momento della mostra.
- i visitatori hanno un tempo limitato per assorbire le informazioni, quindi la grafica interpretativa dovrebbe essere chiara, concisa, comprensibile e breve
- Gli scrittori devono essere in grado di lasciar andare alcune informazioni, per quanto dolorose possano essere.
- Le persone di solito dedicano solo pochi secondi alla lettura di un'etichetta, che deve quindi trasmettere le informazioni essenziali in quel lasso di tempo.
- decidere quali elementi necessitano di spiegazioni specifiche e quali invece sono semplicemente una sottolineatura di un punto
- assicurarsi che non esistano modi migliori per presentare le informazioni, come opuscoli, cataloghi, schede informative, audioguide, video, immagini grafiche/disegni, cartoni animati

## TESTI PROCEDURALI - RIUTILIZZABILI (LINGUE DIVERSE, ISTITUZIONI)?

Esempio: Una mostra tattile

- Mossa 1. Invitare il visitatore a godere di un'esplorazione tattile
- Muoversi 2. Introdurre il tatto e le esperienze tattili
- Spostamenti 3. Indicare le fasi fondamentali del processo di esplorazione tattile.
- ...

*Elisa Perego, Università di Trieste*

## MOSSA 1. INVITARE IL VISITATORE A GODERE DI UN'ESPLORAZIONE TATTILE

Ora potete decidere

se volete toccare questo rilievo.

Se volete toccare questo rilievo,

stare in piedi comodamente.

Vi guiderò io.

Vi darò indicazioni.

Se vuoi, ti tocco le mani.

Se posso toccare le tue mani,

Posso guidarvi

alle parti giuste del rilievo.

È sensato utilizzare modelli/disegni, poiché questi possono essere considerati prevedibili e consentono alle persone di apprendere il comportamento attraverso l'esperienza e di applicarlo quando cambiano ambiente (in un'altra galleria, in un museo, ecc.)?

Ad esempio, per le persone con ostacoli cognitivi e di sviluppo, come la disabilità intellettiva.

114

## PARATESTO IN OPUSCOLI E LIBRI

Presentazione visiva: campione paratestuale

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-2/element-5/visual-presentation-paratextual-sample/>

## TESTI AUDIOVISIVI

Comprendere il testo audiovisivo

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-1/element-4/understanding-the-audiovisual-text/>

## DESCRIZIONE AUDIO DI FACILE LETTURA

La facilità di lettura facilita la descrizione audio

<https://transmediacatalonia.uab.cat/easit/unit-3b/element-1/easy-to-read-facilitates-audio-descriptions/>

## (TORNA A) ACCESSIBILITÀ: "PARA-INFORMAZIONE" O COME CI TROVANO?



### 3.10 ADEGUAMENTO DELLA DOCUMENTAZIONE ARCHIVISTICA PER I DISABILI NELL'AMBITO DEL PROGETTO E-ARH.SI

**Gregor Jenuš** (Ministero della Cultura della Repubblica di Slovenia, Archivio della Repubblica di Slovenia), istruzioni didattiche di **Urša Valič** (Università di Lubiana).

**Temporizzazione:** 2PH

#### **Astratto:**

L'idea di questa conferenza è di comprendere i principi di adattamento dei documenti archivistici alle persone con disabilità. Vi invitiamo a cercare nel vostro ambiente progetti simili e a includere archivi o biblioteche che hanno lavorato sull'accessibilità del materiale conservato. In alternativa, potete utilizzare questa presentazione per discutere della situazione nel vostro Paese e di ciò che dovrebbe/dovrebbe essere fatto.

La conferenza è stata preparata dal Dott. Dr. Gregor Jenuš, Antun Smerdel, Mojca Kosi Ministero della Cultura della Repubblica di Slovenia, Archivi della Repubblica di Slovenia Zvezdarska 1, SI-1102 Lubiana  
Progetto e-ARH.si: SSE 2016-2021

[@: ars@gov.si](mailto:ars@gov.si)

115

Viviamo in un'epoca caratterizzata dall'abbondanza di informazioni e dai progressi tecnologici. Digitalizzazione, digitalizzazione, virtualizzazione, trasformazione digitale e intelligenza artificiale sono diventate parte della vita quotidiana della nostra società e anche degli archivi. Gli archivi si trovano ad affrontare la necessità di modernizzare i loro servizi, le infrastrutture informatiche e anche le conoscenze dei loro dipendenti.

Nel 2016 gli archivi pubblici sloveni hanno intrapreso un percorso comune per la creazione dell'archivio elettronico pubblico sloveno. Dopo decenni passati ad affrontare da soli le sfide dell'era digitale, l'Archivio della Repubblica di Slovenia e sei archivi regionali di Lubiana, Maribor, Celje, Ptuj, Nova Gorica e Capodistria hanno unito le forze e affrontato insieme la trasformazione digitale dei loro servizi archivistici. È nato un progetto che è accomunato dalla sigla e-ARH.si e dallo slogan *Il passato è a portata di clic!*

Il progetto rappresenta molto di più di una semplice archiviazione digitale di documenti d'archivio elettronici; combina un insieme di soluzioni ambiziose che intervengono nell'intero ciclo di vita dei documenti d'archivio - dalla loro creazione, all'"arrivo" negli archivi e alla garanzia di una conservazione sicura a lungo termine, fino all'accessibilità per i vari utenti. Siamo consapevoli dell'importanza di lavorare per una società inclusiva. Seguiamo il principio secondo cui la disabilità non deve essere un ostacolo per nessun individuo a conoscere il proprio passato e il patrimonio culturale sloveno che conserviamo nei nostri tesori della memoria. Abbiamo affrontato la questione dell'accessibilità eliminando le barriere architettoniche, dotando le sale di lettura dell'archivio nazionale e dei sei archivi regionali di attrezzature specializzate per i disabili e adattando i documenti d'archivio ai gruppi vulnerabili.

In quest'area si sono svolte diverse attività: dalla copia di una carta medievale su pergamena con un sigillo per consentire un'esperienza aptica ravvicinata, alla stampa 3D dell'auto del film *Naš avto*, all'adattamento di un intero lungometraggio, la commedia slovena di culto *To so gadi*, che è stato digitalizzato, sottotitolato, interpretato nella lingua dei segni slovena e aggiunto di un'audiodescrizione, oltre all'adattamento di foto, registrazioni sonore, documenti scritti ecc.

Il passo più importante, tuttavia, è stato quello di informarsi sulla legislazione e sulle migliori pratiche nel campo del lavoro con le persone con disabilità, oltre a sperimentare le loro esigenze nel lavoro con i documenti archivistici, che ha aperto la comprensione dei loro bisogni e di una società inclusiva.

### Obiettivi e finalità:

- Conoscere i diversi progetti e approcci internazionali, nazionali e locali sull'accessibilità.
- Comprendere gli archivi come luoghi di conservazione del patrimonio culturale.
- Capire come gli archivi adattano e rendono accessibili i documenti d'archivio.

### Discussione:

- Che tipo di materiale è conservato nel vostro archivio locale/nazionale? Come è accessibile l'edificio?
- Come sono accessibili i documenti d'archivio? Come si rendono accessibili i documenti d'archivio? Come si possono utilizzare le nuove tecnologie in questo ambito?
- Gli stessi principi possono essere adottati anche nel caso delle biblioteche? Cosa bisogna fare per rendere le biblioteche più accessibili?
- Esistono nel vostro ambiente locale/nazionale progetti simili?
- Che tipo di programmi educativi sono stati sviluppati nel vostro ambiente locale/nazionale per formare le persone che lavorano negli archivi/musei/biblioteche?

### Risorse:

Frank Serene, [Rendere gli archivi accessibili alle persone con disabilità](#). National Archives and Records Administration, Washington 2008.

[Sviluppo degli archivi elettronici pubblici sloveni - Broschure](#), Archivio della Repubblica di Slovenia, Lubiana 2017.

### 3.10 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: VISITA ALL'ARCHIVIO NAZIONALE DELLA SLOVENIA E PRESENTAZIONE DEL PROGETTO E-ARH

Quando si parla di patrimonio culturale, spesso si pensa a musei, siti storici, parchi archeologici, ecc. ma spesso si dimentica che i libri e le biblioteche, così come i documenti e gli archivi, costituiscono una parte importante del patrimonio culturale attraverso il quale viene presentata e studiata la nostra storia presente e passata. Per questo motivo è importante che questo patrimonio sia accessibile alle persone con disabilità.

Durante l'evento *Train the trainers* (attività di apprendimento C1 a Lubiana) e la fase di implementazione (test del modulo IO3 HEI *Accessibilità del patrimonio culturale a tutti*) presso l'Università di Lubiana, **Gregor Jenuš** dell'*Archivio nazionale della Repubblica di Slovenia*, ha presentato il **progetto del Fondo sociale europeo e-ARH.si**<sup>11</sup> che è stato condotto dall'Archivio nazionale tra il 2016 e il 2021 (responsabile del progetto Tatjana Hajtnik). Come descritto, l'obiettivo del progetto è quello di creare un ambiente complesso per fornire servizi archivistici accessibili e digitalizzati.

*e-ARH.si è un ambiente complesso destinato all'archiviazione elettronica. Include le procedure per l'invio di documenti digitalizzati e nati digitali all'Archivio pubblico, nonché per il loro trattamento, la conservazione a lungo termine (in conformità con la legislazione vigente) e l'ulteriore utilizzo.*

*Le basi per l'ulteriore sviluppo di soluzioni per l'archiviazione elettronica sono stabilite nella **Strategia e nel Piano di implementazione per lo sviluppo degli archivi elettronici pubblici sloveni e-ARH.si** approvati dal Governo della Repubblica di Slovenia nel marzo 2016. La strategia è interamente accessibile sul sito web dell'Archivio della Repubblica di Slovenia.*

#### **La missione**

*Valutazione, acquisizione, trattamento archivistico, conservazione e accessibilità del patrimonio culturale archivistico della Repubblica di Slovenia in formato elettronico.*<sup>12</sup>

Una parte del progetto è stata dedicata all'accessibilità dell'Archivio Nazionale e all'adattamento dei documenti d'archivio alle persone con disabilità. L'archivio archivia e conserva vari documenti: testi, carte, progetti, brevetti, filmati, ecc. L'archivio si è posto il problema di come rendere questi documenti accessibili a vari gruppi di persone con disabilità, in particolare a persone con problemi di vista e di udito. Durante il progetto l'Archivio Nazionale ha assunto due persone con disabilità, Mojca Kosi e Antun Smerdel, che hanno sviluppato e supportato l'accessibilità dell'ambiente di costruzione e l'adattamento dei documenti. L'accessibilità per le persone in sedia a rotelle (risolta con un ascensore) è stata una sfida non da poco, poiché l'Archivio è situato in uno storico palazzo Gruber, che con i suoi splendidi dipinti, stucchi e architettura (una cappella e la cupola delle scale) rappresenta la perla del barocco borghese di Lubiana. L'Archivio Nazionale, in collaborazione con sei archivi regionali di Lubiana, Maribor, Celje, Ptuj, Nova Gorica e Koper/Capodistria, ha sviluppato programmi di formazione sull'accessibilità per i propri dipendenti e ha dotato le sale di lettura degli archivi nazionali e regionali di attrezzature specializzate per persone con disabilità sensoriali: computer con monitor più grandi, cuffie, dispositivi multifunzionali, lettori e ingranditori di immagini sullo schermo (e-Reader, SuperNova), ingranditori elettronici portatili da tavolo, vari ingranditori manuali con illuminazione, righe Braille, programma OCR per il riconoscimento del testo (Abby FineReader) e una lampada da

<sup>11</sup> <https://www.gov.si/en/registries/projects/e-arh-si-project/>

<sup>12</sup> Per maggiori informazioni visitare: [https://www.gov.si/assets/organi-v-sestavi/Arhiv-RS/Projekt-e-ARH-si/PR-material/e-ARH.si-brochure\\_2017\\_EN.pdf](https://www.gov.si/assets/organi-v-sestavi/Arhiv-RS/Projekt-e-ARH-si/PR-material/e-ARH.si-brochure_2017_EN.pdf)

tavolo specializzata con illuminazione a LED per gli ipovedenti, un anello mobile a induzione e un programma per la sottotitolazione in diretta (Text on Top). Come ha detto Gregor Jenuš, sono state acquistate tutte le attrezzature possibili, ma è ancora difficile invitare i visitatori con disabilità sensoriali a utilizzarle.



Una parte del progetto era destinata all'adattamento dei documenti d'archivio e il signor Jenuš ne ha presentato alcuni esempi. Il primo era una copia esatta di un documento medievale che poteva essere toccata dai visitatori con disabilità visive senza il timore di rovinare l'originale. Con l'aiuto della tecnologia 3D e le conoscenze di 14 professionisti è stata realizzata una copia della carta pergamena, del testo scritto e del sigillo.



A seguire, il modello di un'auto *Buick Master 6*, tratto dal film *La nostra auto (Naš avto)* del 1962, è stato realizzato con l'aiuto di una stampa 3D, con una descrizione in braille per consentire alle persone con disabilità visive di toccare il modello e capire come è stata costruita l'auto.



Ultimo ma non meno importante è stato l'adattamento di un film comico *To so gadi* (Veri parassiti)<sup>13</sup> del 1977. Il film è stato digitalizzato e sono stati aggiunti i sottotitoli, l'interpretazione in lingua dei segni slovena e l'audiodescrizione. La prima proiezione del film adattato si è tenuta il 6 novembre 2018 presso la cineteca slovena (Slovenska Kinoteka) e ha visto la partecipazione di quasi un centinaio di visitatori appartenenti a un gruppo target: persone sorde e non udenti e persone cieche e ipovedenti. Le persone hanno apprezzato la proiezione perché hanno potuto seguire quasi autonomamente i dettagli del film che prima erano irraggiungibili per loro.



Il progetto e-ARH.si rappresenta un importante passo avanti nelle migliori pratiche di inclusione delle persone con disabilità e di accessibilità dei documenti archivistici.

<sup>13</sup> Per saperne di più sul film: <https://bsf.si/en/movie/to-so-gadi/>

### 3.11 ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE (E DEL TURISMO) ATTRAVERSO LE NUOVE TECNOLOGIE

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

Possibilità n. 1: L'obiettivo di questa conferenza è cercare nell'ambiente locale un uso interessante della tecnologia TIC che aiuti le persone con disabilità ad accedere ai siti del patrimonio culturale (musei, biblioteche, siti storici, archivi, attrazioni culturali, ecc.) Invitate il fondatore a presentarla, a testare l'applicazione (o altre TIC) e a discutere le metodologie utilizzate per definire l'accessibilità e l'implementazione, testandone l'utilizzo. Discutere la possibilità di utilizzare le TIC per l'accessibilità del patrimonio culturale alle persone con disabilità.

Possibilità n. 2: lo scopo di questa lezione è quello di cercare nell'ambiente locale l'accesso ai siti del patrimonio culturale (musei, biblioteche, siti storici, archivi, attrazioni culturali, ecc.) Rivolgetevi a un'organizzazione turistica locale o a un comune e chiedete una presentazione del loro piano di accessibilità al patrimonio culturale. Discutere le metodologie utilizzate per definire l'accessibilità e l'implementazione, verificarne l'utilizzo. Discutere l'utilità e la necessità dell'accessibilità del patrimonio culturale in relazione allo sviluppo del turismo accessibile.

120

**Obiettivi e finalità:**

- Entrare in contatto con l'uso delle TIC ai fini dell'accessibilità al patrimonio culturale.
- Entrare in contatto con le autorità locali e le strategie di accessibilità del patrimonio culturale e di sviluppo del turismo accessibile.

**Discussione:**

- Quali sono le vostre esperienze nell'uso delle tecnologie ICT per raggiungere il patrimonio culturale?
- Condividere idee su quali tipi di applicazioni potrebbero essere sviluppate per l'uso di persone con diverse disabilità per l'accesso al patrimonio culturale.
- Esercizio: prendete una mappa del vostro ambiente locale (città, regione, ecc.) e segnate tutti i beni culturali locali interessanti; disegnatte un percorso attraverso tutti (o solo alcuni di essi); se possibile, verificate sul posto l'accessibilità. Discutete: Tutti i beni culturali locali sono accessibili? La strada/il percorso che li conduce è accessibile? Ci sono strutture accessibili (bar, ristoranti, servizi igienici, negozi, ecc.)?
- Condividete idee su cosa si potrebbe fare per migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale nel vostro ambiente locale per lo sviluppo del turismo accessibile.

**Risorse**

ORGANIZZAZIONE MONDIALE DEL TURISMO - Turismo accessibile

<https://www.unwto.org/accessibility>

RETE EUROPEA DEL TURISMO ACCESSIBILE [www.accessibletourism.org](http://www.accessibletourism.org)

ONU Promuovere un turismo accessibile per tutti

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/issues/promoting-accessible-tourism-for-all.html>

### 3.11 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: LUBIANA IN SEDIA A ROTELLE

Il turismo e il patrimonio culturale sono interconnessi: le persone viaggiano spesso per visitare i siti del patrimonio culturale e conoscere la cultura e il passato culturale degli altri, sostenendo economicamente le strutture, i servizi e i posti di lavoro legati al turismo e al patrimonio culturale. Turismo accessibile - informazioni, strutture e servizi accessibili sono importanti anche per consentire alle persone con disabilità di partecipare ugualmente al turismo e di visitare i siti del patrimonio culturale. (Vedi Organizzazione mondiale del turismo - Turismo accessibile e Rete europea del turismo accessibile).<sup>14</sup> A sostegno del turismo accessibile e del patrimonio culturale accessibile, le nuove tecnologie ICT potrebbero essere di grande aiuto.

Nel 2022 la Slovenia ha adottato una nuova Strategia per il Turismo per i prossimi 7 anni (fino al 2028) che in diversi punti promuove l'accessibilità e la mobilità verde e sostenibile, anche per le persone con disabilità e sostiene in particolare l'accessibilità del patrimonio culturale. (<https://www.gov.si/en/news/2022-05-10-government-adopts-the-new-seven-year-slovenian-tourism-strategy-2022-2028/>) Già nel 2009 l'associazione slovena per la salute mentale ŠENT ha fondato l'impresa sociale PREMIKI, un'agenzia turistica e di viaggi che promuove, sviluppa e consiglia il turismo accessibile (<https://premiki.com/>). Nel 2021 il consiglio comunale di Lubiana, la capitale della Slovenia, ha adottato un piano d'azione dal titolo Lubiana. Accessibile a tutti. che serve come base per migliorare ulteriormente l'accessibilità della città per le persone con disabilità e gli anziani nel periodo fino al 2025. Il nuovo piano d'azione è stato elaborato sulla base dei risultati dell'attuazione di altri due piani d'azione recenti: il *Piano d'azione per una Lubiana a misura di anziano* per il periodo dal 2016 al 2020 e il *Piano d'azione per Lubiana per le persone con disabilità* per il periodo dal 2019 al 2020 (<https://www.ljubljana.si/en/news/ljubljana-accessible-to-all/>). Negli ultimi decenni Lubiana ha migliorato molto la sua accessibilità per la popolazione locale e per i turisti: marciapiedi ribassati, percorsi tattili, servizi igienici pubblici accessibili (che possono essere aperti con Eurokeys<sup>15</sup>), è persino possibile noleggiare gratuitamente un rimorchio per sedie a rotelle elettriche presso il Centro informazioni turistiche sloveno, ecc. (Guarda il video Ljubljana Accessibile <https://youtu.be/V8EySYfV0c> e <https://www.visitljubljana.com/en/visitors/travel-information/essentials/accessibility-of-ljubljana-by-wheelchair/>). Lubiana è stata premiata più volte per la sua accessibilità.<sup>16</sup>

Aljoša Škaper è un imprenditore che ha fondato l'applicazione mobile *Ljubljana by wheelchair* <https://www.ljubljanabywheelchair.com/>. Dopo un incidente in cui si è lesionato il midollo spinale, utilizza una sedia a rotelle. Dopo la riabilitazione, ha pensato a come organizzare la sua vita e riprendere le attività che svolgeva prima dell'incidente. Una di queste era viaggiare, ma dal momento che utilizzava una sedia a rotelle, ha trovato piuttosto difficile prenotare un trasporto accessibile, trovare un alloggio accessibile, negozi, bar, ristoranti, musei, biblioteche e altri siti culturali, ecc. Gli è costato molto tempo controllare le informazioni. Con la moglie Miranda ha avuto l'idea di creare un'applicazione per cellulari che aiutasse i visitatori stranieri con disabilità motorie a visitare Lubiana. L'applicazione è stata sviluppata e sostenuta in collaborazione con l'organizzazione turistica locale Zavod za turizem Ljubljana ([www.visitljubljana.com](http://www.visitljubljana.com)). L'applicazione contiene un elenco e una mappa

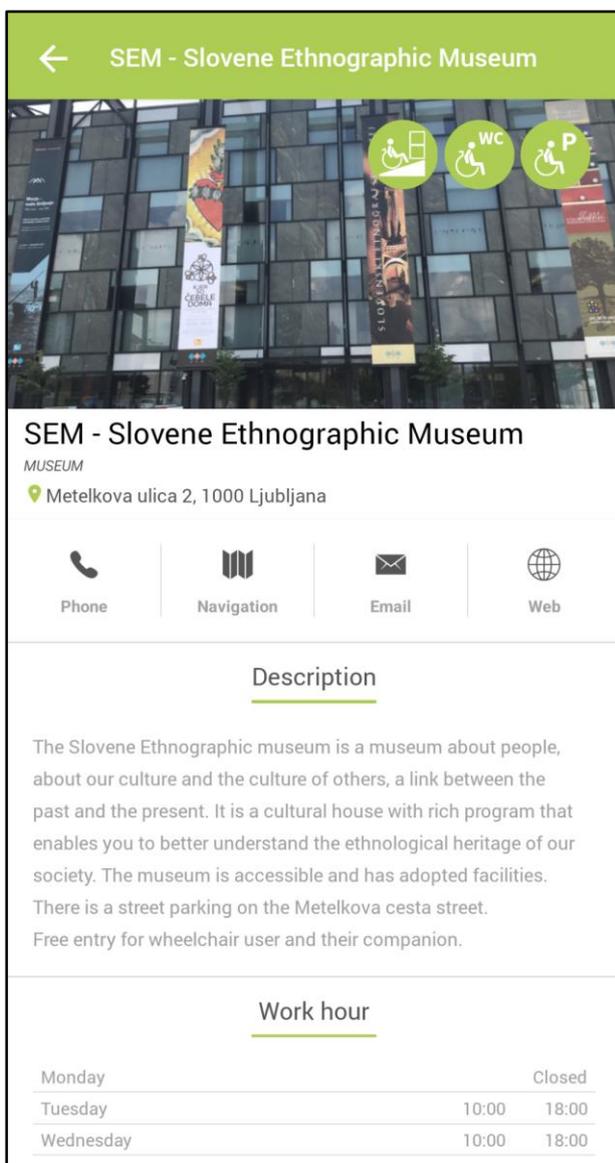
<sup>14</sup> Una breve analisi del turismo culturale si trova qui: <https://creativech-toolkit.salzburgresearch.at/heritage-and-cultural-tourism/>.

<sup>15</sup> Eurokey è un sistema di chiavi elettroniche che consente alle persone con disabilità di sbloccare e utilizzare gratuitamente strutture come bagni pubblici, ascensori o rampe.

<sup>16</sup> Premi Access City: <https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1141&intPageId=5378&langId=en>

di luoghi adatti alle sedie a rotelle, tra cui attrazioni turistiche, hotel, ristoranti e altri luoghi. È suddiviso nelle seguenti categorie: dormire, bere, mangiare, vedere, fare, fare shopping, toilette. Sotto ogni categoria c'è un elenco di servizi e cliccando su un servizio specifico si possono verificare le informazioni di base e l'accessibilità. L'accessibilità è visualizzata da diversi simboli che rappresentano:

- Toilette accessibile



- EUROKEY
- Parcheggio accessibile
- Ingresso accessibile
- Pernottamento adatto ai disabili.

Ogni luogo viene visitato, selezionato e descritto in base all'esperienza personale di un utente in sedia a rotelle e aggiornato annualmente.

L'applicazione rappresenta un valido supporto per i turisti e i visitatori con disabilità motorie (in particolare per le persone in sedia a rotelle) e una buona pratica di accessibilità del patrimonio culturale in relazione al turismo accessibile.

122



Vedi la storia di Aljoša:

<https://drive.google.com/file/d/1VDb3Utwbg8j6KA467IV5quBruccFUASP/view?usp=sharing>

### 3.12 APPROCCIO COLLABORATIVO PER L'ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE A TUTTI

**Urša Valič** (Università di Lubiana)

**Temporizzazione:** 2PH

**Astratto:**

L'idea di questa lezione (corso pratico) è quella di visitare un museo locale/nazionale (il miglior museo locale/nazionale che lavora sull'accessibilità) e scoprire nella pratica l'accessibilità del museo attraverso le conoscenze teoriche acquisite.

Discutere con i curatori i processi di collaborazione con le persone con disabilità nell'approccio all'accessibilità.

Discutete con loro i diversi modi di valutare le mostre di musei/gallerie e la valutazione dell'accessibilità.

Se non potete visitare un museo/galleria, ospitate una presentazione del museo o di un progetto.

**Obiettivi e finalità:**

- Comprendere l'accessibilità nella pratica: gli approcci, gli adattamenti, le collaborazioni, la valutazione.

123

**Discussione:**

Prima della visita al museo, vedere la loro comunicazione pre-visita e discutere la dichiarazione di accessibilità e l'accessibilità delle informazioni alle persone con disabilità.

Discutere con curatori e studenti gli approcci e i metodi raggiunti attraverso la teoria in classe.

Condividete le prospettive e discutete su cosa si può fare per ottenere una migliore accessibilità o per migliorare l'accessibilità del museo/galleria.

**Risorse:**

Nel caso della Slovenia, la presentazione del museo è stata realizzata attraverso il progetto finanziato dal sociale europeo **Accessibilità del patrimonio culturale ai gruppi vulnerabili**, attuato dal Museo etnografico sloveno (<https://www.etno-muzej.si/en>) in collaborazione con 6 musei nazionali tra il 2013 e il 2015.

Accessibilità del patrimonio culturale ai gruppi vulnerabili: [https://www.etno-muzej.si/files/elaborat\\_eng.pdf](https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf)

<https://youtu.be/3SM1bQFIqnU>

\* Si ringraziano le curatrici **Tina PALAIČ** e **Katarina NAHTIGAL** del Museo etnografico sloveno e **Sandra JENKO** dell'Istituto teatrale sloveno (Museo) per il loro contributo all'evento di formazione dei formatori (attività di apprendimento C1) e all'implementazione (fase di test) del modulo HEI.

### 3.12 PROPOSTA DIDATTICA - CASO DI STUDIO: ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE AI GRUPPI VULNERABILI



2013 - 2015

**984.871,75 EUR:** impieghi e adeguamenti/accessibilità

Finanziato da:

- 85% UNIONE EUROPEA attraverso il **FONDO SOCIALE EUROPEO**
- 15% **MINISTERO DELLA CULTURA DELLA REPUBBLICA DI SLOVENIA**



#### Scopi/obiettivi del progetto:

- formazione di **persone appartenenti a diversi gruppi vulnerabili** che hanno già acquisito un'istruzione formale nel campo del lavoro museale;
- aumentare la **formazione del personale del museo** per lavorare con i membri dei gruppi sociali vulnerabili;
- aumentare l'**accessibilità tecnica dell'ambiente museale**;
- **sviluppo e implementazione di nuovi programmi** adattati alle esigenze delle **persone appartenenti a gruppi vulnerabili**.

#### Chi sono i GRUPPI VULNERABILI?

I discorsi delle istituzioni europee definiscono i **gruppi vulnerabili** come **gruppi sociali** che sperimentano un rischio maggiore di povertà, discriminazione ed esclusione sociale rispetto alla

popolazione generale.



Questi gruppi **non sono vulnerabili di per sé**: la vulnerabilità è il risultato di una **costruzione di lunga durata** dello straniero e del diverso come **Altro simbolico**.



**Gruppi vulnerabili** in un ambiente museale: gruppi che i curatori e il personale del museo non vedono come visitatori (esclusi, trascurati).

Gruppi target di questo progetto:

- persone a mobilità ridotta,
- persone con disabilità sensoriali (ciechi e ipovedenti, sordi e ipoudenti, sordo-ciechi),
- membri di comunità nazionali ed etniche e immigrati (in particolare, minoranze, comunità rom e immigrati dalle ex repubbliche jugoslave),
- giovani laureati - in cerca di prima occupazione,
- disoccupati anziani (55+).

Video di presentazione di ciò che abbiamo realizzato durante il progetto:

<https://youtu.be/3SM1bQFIqnU>

125

Il museo ha anche migliorato la sua pagina web:

<https://www.etno-muzej.si/en/accessibility>

Pubblicazione:

**L'ACCESSIBILITÀ DEL PATRIMONIO CULTURALE AI GRUPPI VULNERABILI:  
STUDIO SULLA DISPONIBILITÀ E SULL'OFFERTA DI CONDIZIONI TECNICHE PER CONSENTIRE AI  
GRUPPI VULNERABILI DI ACCEDERE AL PATRIMONIO CULTURALE**

[https://www.etno-muzej.si/files/elaborat\\_eng.pdf](https://www.etno-muzej.si/files/elaborat_eng.pdf)

Pochi casi di collaborazione con persone con disabilità attraverso il progetto *Accessibilità del patrimonio culturale ai gruppi vulnerabili*:

- Collaborazione con studenti con sordità ("guida sorda", visite guidate per persone sordo-cieche, visite video-guidate alla mostra, mostra sulle persone con sordità, ecc.)

[https://youtu.be/-CgKBduU\\_rw](https://youtu.be/-CgKBduU_rw)

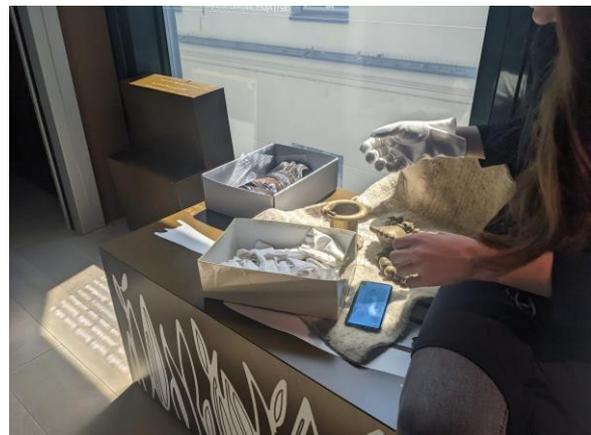
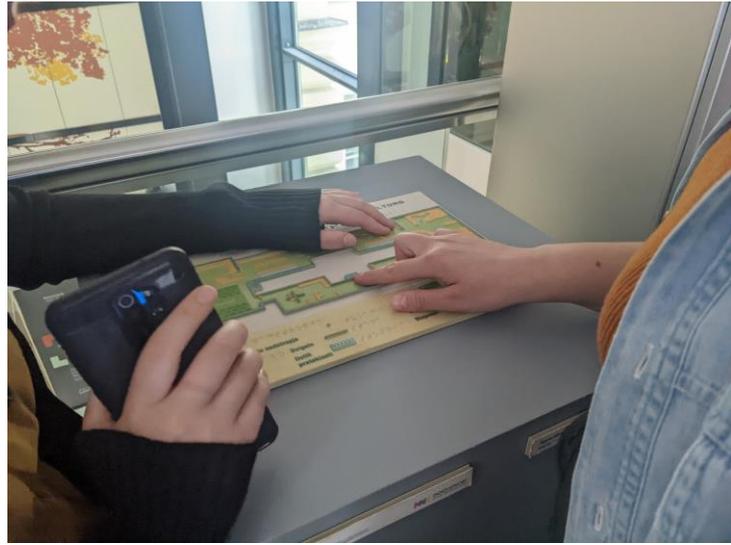
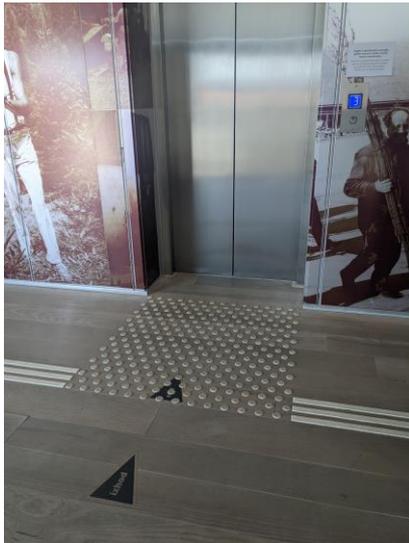
<https://fototekamnz.wordpress.com/bxfbs/pretekle-razatave/fotografske-podobe-iz-zivljenja-gluhih-in-naglusnih-v-ljubljani/>

- Collaborazione con gli studenti rom nella preparazione di una discussione sul *Porajmos* - genocidio dei rom durante la seconda guerra mondiale
- Collaborazione con gli studenti della minoranza italiana in Slovenia (visite guidate degli studenti italiani - entrare in contatto con la storia slovena)
- Collaborazione con gli alunni del Centro IRIS - Centro per l'educazione, la riabilitazione, l'inclusione e la consulenza per i ciechi e gli ipovedenti (ex Istituto per i bambini ciechi e ipovedenti di Lubiana) (visita guidata al deposito) -> collaborazione nella documentazione degli oggetti per la creazione di una collezione di oggetti pedagogici (collezione tiflogica)

- Collaborazione con anziani affetti da demenza/malattia di Alzheimer per la mostra fotografica sulla fine della seconda guerra mondiale -> Come ricreare il momento? Come risvegliare la memoria delle persone? -> coinvolgere i sensi -> guardare le immagini: materiali (pezzi di uniformi), fiori (lilla, fiori di ippocastano ecc.), musica, ricreazione di manifesti della libertà, foto ecc.

<https://fototekamnzs.wordpress.com/bxfbs/pretekle-razatave/razstava-3d-fotografij-9-maj-1945/>

Di seguito sono riportate alcune immagini del museo etnografico sloveno e del museo/istituto teatrale sloveno durante l'implementazione (fase di test) del modulo HEI a Lubiana.







Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea



## CHI SIAMO



INŠTITUT ZA NAPREDNO  
UPRAVLJANJE KOMUNIKACIJ

