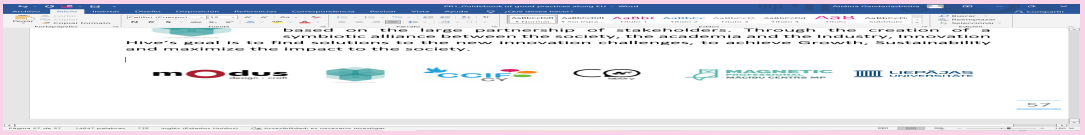
GUIDA ARTWIN DI BUONE PRATICHE IN UE



ARTWIN

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CONTENUTI

SOMMARIO 4

INTRODUZIONE 5

METODOLOGIA 6

I. DEFINIRE LA DISABILITÀ 7

II. QUADRO GIURIDICO SULLA DISABILITÀ UE 9

A. DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ 9

B. CONSIGLIO D'EUROPA: DOCUMENTI E RACCOMANDAZIONI 11

Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030 11

Piattaforma per la disabilità 12

Forum Europeo della Disabilità 12

L'Intergruppo Disabilità 12

I. VITA CULTURALE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ 13

AZIONE EUROPEA 15

II. ANALISI NAZIONALI 17

A. LETTONIA 17

Quadro politico 17

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità 18

Buone pratiche 18

B. FINLANDIA 19

Quadro politico 19

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità 20

Good practices 21

C. ITALIA 21

Quadro politico 21

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità 22

Buone pratiche 23

D. CIPRO 25

Quadro politico 25
Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità 26
Buone pratiche 26
E. GRECIA 26
Quadro politico 26
Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità 27
Buone pratiche 27
I. TECNOLOGIA E CULTURA 28
II. CASI STUDIO 29
CASO STUDIO 1: CREATIVITY FOR THESSALONIKI - Thessaloniki, Greece 29
CCASO STUDIO 2: Kontupiste project – Helsinki, Finland 30
CASO STUDIO 3: The Martime Center Vellano – Kotka, Finland 31
CASO STUDIO 4: Sound Trace – Helsinki, Finland 33
CASO STUDIO 5: The National Museum of Cinema – Turin, Italy 36
CASO STUDIO 6: Paphos2017: Open Air Factory – Paphos, Cyprus 40
CASO STUDIO 7: National Archaeological Museum of Umbria – Perugia, Italy 41
CASO STUDIO 8: ARTOGETHER – Athens, Greece 44
CASO STUDIO 9: Eugenides Foundation – Athens, Greece 47
CASO STUDIO 10: MAPEIRONS – Riga, Latvia 49
CASO STUDIO 11: Audio description against exclusion – Riga, Latvia 52
CASO STUDIO 12: Cementography - Paphos, Cyprus 53
CONCLUSIONI
……55
CHI
SIAMO……..57

Riconoscimento

Questo documento ha ricevuto finanziamenti dalla Commissione Europea nell'ambito del Numero della convenzione di sovvenzione ID 2021-1-LV01-KA220-VET-000028019, ERASMUS+ Progetto di partenariato strategico “ARTWIN – Art Welcomes Inclusion Through Innovative Technology”.

Disclaimer

Il supporto della Commissione Europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un avallo del contenuto che riflette solo le opinioni degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che potrebbe essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Avviso di copyright

© 2022 – 2024 Consorzio ARTWIN

SOMMARIO

Il mondo sta cambiando ad una velocità impressionante, le nuove tecnologie si stanno evolvendo rapidamente, tanto che nel futuro prossimo quasi tutti i lavori richiederanno competenze digitali. Oggi gli strumenti tecnologici avanzati offrono straordinarie opportunità e aprono nuove porte all'inclusività rispondendo alle disuguaglianze nella partecipazione sociale e culturale delle persone con disabilità, spesso legate a fattori contestuali e alla presenza di barriere.

In questo contesto, la presente guida fornisce un'analisi completa della situazione attuale in materia di disabilità e cultura, con particolare attenzione al ruolo della tecnologia in termini di inclusività. Lo studio fa parte del progetto Erasmus+ “ARTWIN - Art Welcomes Inclusion Through Innovative Technologies”, realizzato da un consorzio di sei partner provenienti da Lettonia, Finlandia, Cipro, Italia e Grecia. Il progetto ARTWIN nasce dalla volontà della partnership di formare personale, nel campo delle tecnologie digitali, in grado di rendere più accessibile la fruizione del patrimonio culturale.

Il presente documento intende fornire non solo una panoramica generale sulla questione della vita culturale delle persone con disabilità, ma anche presentare come fonte di ispirazione alcuni casi di studio che sono stati applicati in Europa per promuovere l'inclusività del patrimonio culturale attraverso l'uso di nuove tecnologie. La Guida è suddivisa in tre capitoli così composti:

Il capitolo 1 presenta una panoramica sul tema della disabilità in un quadro europeo. Questa sezione definisce la disabilità e fornisce una panoramica del quadro giuridico della disabilità in Europa, delineando i loro diritti nei principali documenti che vincolano il quadro europeo in materia di disabilità.

Il capitolo 2 si concentra sulla disabilità e sulla cultura, evidenziando le sfide attuali per la partecipazione piena e attiva delle persone con disabilità alla cultura. Raccoglie relazioni nazionali dei paesi partner che espongono una serie di aspetti specifici per paese, con riferimenti a quadri

politici, statistiche e buone pratiche volte a promuovere la partecipazione culturale delle persone con disabilità.

Il capitolo 3 costituisce una raccolta di casi studio in Europa in cui l'innovazione tecnologica è stata utilizzata per rendere il patrimonio culturale più accessibile alle persone con disabilità. I partner hanno condotto una ricerca nei loro paesi al fine di identificare casi rilevanti che potrebbero fornire una panoramica generale come fonte di ispirazione per il gruppo target del progetto.

Questa guida è una ricapitolazione del panorama attuale che fornisce al team di progetto ARTWIN, così come agli utenti del gruppo target, un quadro generale sul rapporto tra persone con disabilità e cultura. Inoltre, questa guida servirà come base su cui creare in una fase successiva del progetto ARTWIN un materiale formativo volto a migliorare le competenze digitali degli educatori e del personale che lavora nella formazione professionale in relazione alla cultura e/o alla disabilità, sempre con l' obiettivo di andare avanti come società verso l'inclusione nella cultura.

INTRODUZIONE

CONTESTO DELLO STUDIO

Il digitale non è un nuovo settore, ma un nuovo modo di fare le cose che contamina tutti i settori e tutte le professioni. Solo pochi anni fa coniugare parole come patrimonio culturale e innovazione digitale sembrava un azzardo, un salto in un futuro affascinante ma ancora troppo lontano. Invece, quel futuro è già ora, e anzi diventa presto anche passato.

Secondo una recente analisi dell'UE che dà vita al Piano d'azione per l'educazione digitale 2021-2027, nel futuro prossimo quasi tutti i lavori richiederanno competenze digitali, ed è per questo motivo che sarà sempre più importante lavorare per formare, coltivare e aggiornare costantemente le stesse. Secondo gli ultimi dati dell'Osservatorio sulle competenze digitali, già nel terzo trimestre del 2020 si è registrata una decisa ripresa della domanda di professionisti qualificati in ambito ICT, e non solo nel settore strettamente tecnologico, a conferma della trasversalità che tali ruoli ora ricoprono nell'intero sistema produttivo.

La tecnologia ha guadagnato terreno anche nel mondo della cultura, posizionandosi come strumento per la modernizzazione e l'accessibilità del patrimonio culturale. Oggi gli strumenti tecnologici avanzati offrono straordinarie opportunità sia in termini di produzione e distribuzione di contenuti innovativi, sia in termini di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, anche in relazione all'inclusione della disabilità.

OBIETTIVI DELLO STUDIO

Questo studio indaga l'attuale panorama del coinvolgimento e della partecipazione culturale delle persone con disabilità insieme alle misure e alle iniziative intraprese per l'inclusività in Europa e nei paesi partner.

Gli obiettivi dello studio sono:

- Fornire una comprensione generale della disabilità e delineare il quadro giuridico e i documenti relativi alla disabilità in Europa,
- Evidenziare le potenziali barriere all'inclusione delle persone con disabilità nella vita culturale.

- Identificare e raccogliere buone pratiche nei paesi partner per promuovere l'inclusione nella cultura.
- Raccogliere casi di studio in cui l'innovazione tecnologica è stata utilizzata per rendere il patrimonio culturale più accessibile per i collettivi vulnerabili e le persone con disabilità.

METODOLOGIA

Il modello ASSURE viene impiegato come approccio globale allo sviluppo dell'indagine "ARTWIN Guidebook of good practices along EU". ASSURE è uno strumento di grande successo per pianificare contenuti educativi efficaci in quanto è un modello di progettazione didattica che ha l'obiettivo di produrre insegnamento e apprendimento fruttuosi. Ai fini del presente studio, il modello è stato adattato e utilizzato come guida. ASSURE è un acronimo che sta per i vari passaggi del modello.

Questi sono i passaggi che costituiscono il modello: Analizzare i bisogni del gruppo target (discenti); Indicare gli obiettivi della ricerca; Selezionare i metodi di ricerca per la ricerca desk e le interviste; Utilizzare media e materiali per elaborare il rapporto; Richiedere la partecipazione del gruppo target (studenti); Valutare (revisione tra pari con i partner) e rivedere la versione finale prima di trasferirla ai gruppi target.

La ricerca affronta le suddette attività, concentrandosi sulla raccolta di dati primari e secondari, e analizzandoli per l'elaborazione del documento. Al fine di fornire dati di quantità e qualità sufficienti per consentire ai progettisti del corso di creare materiali didattici significativi più avanti durante il progetto ARTWIN, è stato applicato il seguente approccio di ricerca in tre fasi:

1. Raccolta di dati da fonti aggregate internazionali e nazionali.
   La raccolta di dati prevede lo svolgimento di una revisione preliminare della letteratura per affrontare il quadro politico in materia di disabilità e cultura, disposizioni per le persone con disabilità nella cultura e iniziative e buone pratiche a sostegno dell'inclusività, come disponibili da rapporti nazionali e internazionali, studi di ricerca, dati Eurostat , nonché leggi e regolamenti nazionali e internazionali.
2. Raccolta dati da fonti nazionali
   I metodi primari e secondari sono stati utilizzati in una seconda fase per raccogliere casi di studio sull'uso della tecnologia per rendere la cultura accessibile alla disabilità. I partner hanno combinato ricerche a tavolino con interviste a istituzioni locali e promotori culturali al fine di raccogliere i casi di studio.
3. Compilare uno studio completo e coerente

INTRODUZIONE

Sulla base dei dati raccolti, l'analisi è stata completata evidenziando i punti chiave, classificando i risultati per raggiungere gli obiettivi dello studio e strutturando tali risultati per formulare conclusioni.

CAPITOLO I

LA DISABILITÀ IN EUROPA

I. DEFINIZIONE DELLA DISABILITÀ

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità definisce: "Le persone con disabilità includono coloro che hanno menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali a lungo termine che, nell'interazione con varie barriere, possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione alla società su base paritaria con altri"[1].

Secondo il Report sulla disabilità dell'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), circa il 15% della popolazione mondiale ha una disabilità, che corrisponde a circa un miliardo di persone, di cui 190 milioni in gravi difficoltà. Si afferma che negli anni a venire la disabilità sarà ancora più preoccupante perché la sua prevalenza è in crescita.

Le risposte alla disabilità sono cambiate dagli anni '70, guidate in gran parte dall'autorganizzazione delle persone disabili e dalla crescente tendenza a vedere la disabilità come una questione di diritti umani. Storicamente, le persone con disabilità sono state in gran parte servite da soluzioni di segregazione come istituti residenziali e scuole speciali. La politica si è ora spostata verso la comunità e l'inclusione educativa e le soluzioni incentrate sulla medicina hanno lasciato il posto ad approcci più interattivi che riconoscono che le persone sono disabili sia nella comunità che nell'istruzione. che le persone sono disabili tanto da fattori ambientali quanto dal loro corpo[2].

[1] Icona esterna dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute (ICF). Ginevra.: 2001, WHO. http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42407/9241545429.pdf;jsessionid=D9F447D14F655C7DF62CE430A9F103E7?sequence=1

CAPITOLO I

La classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute, nota anche come ICF, è una classificazione delle componenti sanitarie del funzionamento e della disabilità. L'Assemblea Mondiale della Sanità il 22 maggio 2001 ha approvato la Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute e la sua abbreviazione di "ICF". Questa classificazione è stata creata per la prima volta nel 1980 e poi chiamata International Classification of Impairments, Disabilities, and Handicaps, o ICIDH dall'OMS per fornire un quadro unificante per classificare le componenti della salute del funzionamento e della disabilità. L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha pubblicato nel 2001 la Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute (ICF) che copre: attività, partecipazione, strutture corporee, funzioni corporee, fattori personali, condizioni di salute, limitazioni di attività, limitazioni funzionali, fattori ambientali e Restrizioni alla partecipazione.

La classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute (ICF) è un quadro per la definizione e la misurazione del funzionamento e della disabilità. La disabilità è concepita come un termine generico per menomazioni, limitazioni all'attività e restrizioni alla partecipazione. Denota gli aspetti negativi dell'interazione tra le condizioni di salute di una persona e i fattori contestuali di quell'individuo (fattori ambientali e personali)[2].

Sebbene a volte "persone con disabilità" si riferisca a un'unica popolazione, si tratta in realtà di un gruppo eterogeneo di persone con un'ampia gamma di esigenze. Due persone con lo stesso tipo di disabilità possono essere colpite in modi molto diversi. Alcune disabilità possono essere nascoste o non facili da vedere. Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, la disabilità ha tre dimensioni[3]:

- **Compromissione** della struttura o della funzione corporea di una persona o del funzionamento mentale; esempi di menomazioni includono la perdita di un arto o la perdita di memoria.
- **Limitazione dell'attività (invalidità)**, la particolare difficoltà di svolgere un compito particolare come difficoltà a vedere, udire, camminare o risolvere problemi.
- **Restrizioni alla partecipazione (handicap)** nelle normali attività quotidiane, ovvero le conseguenze di tale difficoltà sull'interazione sociale e sul coinvolgimento dell'individuo come il lavoro, l'impegno in attività sociali e ricreative e l'ottenimento di servizi sanitari e preventivi.

La menomazione è la dimensione a livello micro e si riferisce agli organi del corpo come avere una retina distaccata. A livello corporeo, o

[2] Icona esterna dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute (ICF). Ginevra: 2001, WHO. http://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/42407/9241545429.pdf;jsessionid=D9F447D14F655C7DF62CE430A9F103E7?sequence=1

a livello individuale, si parla di disabilità, ad esempio non vedere o cecità. Infine, quando ci riferiamo all'handicap, ci riferiamo al livello sociale e all'effetto della disabilità nella partecipazione sociale dell'individuo. Quindi, la menomazione di avere una retina distaccata, si trasforma in cecità che crea l'handicap di avere difficoltà ad orientarsi e camminare.

Le categorie di tipi di disabilità includono varie menomazioni fisiche e mentali che possono ostacolare o ridurre la capacità di una persona di svolgere le proprie attività quotidiane. Queste menomazioni possono essere definite come disabilità della persona a svolgere le sue attività quotidiane. La disabilità può essere suddivisa in una serie di ampie sottocategorie, che includono i seguenti 8 tipi principali di disabilità:

- Mobilità/Fisico
- Midollo spinale (SCI)
- Lesioni alla testa (TBI)
- Visione
- Udito
- Cognitivo/Apprendimento
- Psicologico
- Invisibile

II. QUADRO GIURIDICO SULLA DISABILITÀ UE

A. DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ.

> *"Le persone con disabilità hanno il diritto di prendere parte a tutti gli ambiti della vita, proprio come tutti gli altri. Anche se gli ultimi decenni hanno portato progressi nell'accesso all'assistenza sanitaria, all'istruzione, al lavoro, alle attività ricreative e alla partecipazione alla vita politica, permangono molti ostacoli. È tempo di intensificare l'azione europea."*

La Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo del 1948 proclamava all'articolo 27.1 il diritto che recita: "Ogni individuo ha diritto a partecipare liberamente alla vita culturale della comunità, a godere delle arti e a partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici". Inoltre, nel 1993 l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha adottato le "Regole standard delle Nazioni Unite sull'equalizzazione delle opportunità per le persone con disabilità".".

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) è il primo strumento internazionale vincolante sui diritti umani per affrontare specificamente la disabilità. L'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha adottato all'unanimità la CRPD il 13 dicembre 2006 ed

è entrata in vigore il 3 maggio 2008. Il suo scopo è "promuovere, proteggere e garantire il pieno ed uguale godimento di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali da parte di tutte le persone con disabilità, e di promuovere il rispetto della loro intrinseca dignità». In base alla convenzione, l'UE si impegna a garantire e promuovere la piena realizzazione di tutti i diritti umani per tutte le persone con disabilità attraverso l'adozione di nuove leggi, politiche e programmi e la revisione delle misure esistenti[3].

In particolare, l'articolo 30 sancisce il diritto delle persone con disabilità a partecipare alla vita culturale. Ciò include l'accesso a materiali culturali in formati accessibili, programmi televisivi, film, teatro e altre attività culturali in formati accessibili; spettacoli o servizi culturali, quali teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici e, per quanto possibile, monumenti e siti di importanza culturale nazionale. Allo stesso modo, stabilisce anche il diritto delle persone con disabilità di sviluppare e utilizzare il loro potenziale creativo, artistico e intellettuale, sia come artisti dilettanti che professionisti, e di vedere riconosciuta e supportata la loro identità linguistica e culturale, ad esempio la lingua dei segni.

Il Consiglio d'Europa è stato il principale attore per i diritti umani nel campo della disabilità. La sua **Carta sociale europea** (1961) contiene disposizioni esplicite sui diritti delle persone con disabilità all'indipendenza, all'integrazione sociale e alla partecipazione alla vita comunitaria.[4]

Il Trattato di Marrakech

Il Trattato di Marrakech per facilitare l'accesso alle opere pubblicate per le persone non vedenti, ipovedenti o altrimenti disabili di stampa, o "Trattato di Marrakech", è stato adottato nel 2013 dall'Organizzazione mondiale della proprietà intellettuale (OMPI) per affrontare il problema diffuso noto come " carestia dei libri", la situazione in cui pochi libri vengono pubblicati in formati accessibili a persone non vedenti o ipovedenti[5].

Il Trattato di Marrakech prevede lo scambio di libri in formato accessibile oltre i confini internazionali da parte di organizzazioni che servono persone non vedenti, ipovedenti e disabili di stampa. La Direttiva e il Regolamento per l'attuazione del Trattato di Marrakech nel diritto dell'UE sono stati pubblicati nel 2017 e la sua applicazione è iniziata nel 2018.

[3] Parlamento europeo. "Accesso alla vita culturale per le persone con disabilità". Riunione 2019.
[4] Consiglio Europeo. "Disabilità e disabilismo". Recuperato da: https://www.coe.int/it/web/compass/disability-and-disablism
[5] Commissione europea. Dare forma al futuro digitale dell'Europa. "Attuazione del Trattato di Marrakech nel diritto dell'UE". Disponibile su: https://digital-strategy.ec.europa.eu/it/node/9565

B. CONSIGLIO D'EUROPA: DOCUMENTI E RACCOMANDAZIONI

Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030

Nel marzo 2021 il Consiglio d'Europa ha pubblicato la "Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030" che ha fatto seguito alla precedente "Strategia europea sulla disabilità 2010-2020".

Il Consiglio europeo ha sottolineato la necessità di affrontare l'urgenza della tutela dei diritti delle persone con disabilità che deve essere una priorità. Una menzione speciale va fatta per quanto riguarda la pandemia di coronavirus che, secondo la vicepresidente per i Valori e la trasparenza Vera Jourová, ha colpito più duramente le persone con disabilità.

Di conseguenza, la nuova strategia decennale prevede iniziative chiave attorno a tre temi principali [6]:

- Diritti dell'UE: le persone con disabilità hanno lo stesso diritto degli altri cittadini dell'UE di trasferirsi in un altro paese o di partecipare alla vita politica. La Commissione lavorerà inoltre a stretto contatto con gli Stati membri per garantire la partecipazione delle persone con disabilità al processo elettorale nel 2023.
- Vita indipendente e autonomia: le persone con disabilità hanno il diritto di vivere in modo indipendente e di scegliere dove e con chi vogliono vivere. Per sostenere la vita indipendente e l'inclusione nella comunità, la Commissione svilupperà orientamenti e avvierà un'iniziativa per migliorare i servizi sociali per le persone con disabilità.
- Non discriminazione e pari opportunità: la strategia mira a proteggere le persone con disabilità da ogni forma di discriminazione e violenza. Mira a garantire pari opportunità e accesso alla giustizia, all'istruzione, alla cultura, allo sport e al turismo. La parità di accesso deve essere garantita anche a tutti i servizi sanitari e occupazionali.

[6] Commissione europea. "Union of Equality: la Commissione Europea presenta la Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030". Conferenza stampa: Marzo 2021.

CAPITOLO I

Realizzare le ambizioni della strategia richiederà un forte impegno da parte di tutti gli Stati membri che sono attori chiave nell'attuazione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità. Con questa strategia, la Commissione fornisce il quadro a sostegno delle azioni dell'UE e degli Stati membri per attuare la summenzionata CRPD delle Nazioni Unite.

Piattaforma per la disabilità

La Piattaforma sulla disabilità è un'iniziativa della Strategia per i diritti delle persone con disabilità per discutere gli sviluppi politici rilevanti, scambiare esperienze e buone pratiche e riflettere la diversità della disabilità. Fornisce inoltre un forum per impegnarsi e collaborare nella preparazione di iniziative politiche o proposte legislative nel campo della disabilità e stabilire la cooperazione e il coordinamento tra la Commissione e gli Stati membri e le parti interessate.

Forum Europeo della Disabilità

L'European Disability Forum è un'organizzazione ombrello di persone con disabilità che difende gli interessi di oltre 100 milioni di persone con disabilità in Europa. È definita come un'organizzazione non governativa (ONG) indipendente che riunisce organizzazioni rappresentative di persone con disabilità di tutta Europa.

L'Intergruppo Disabilità.

L'Intergruppo sulla disabilità del Parlamento europeo è un gruppo informale di membri del Parlamento europeo (MEP) di tutte le nazionalità e la maggior parte dei gruppi politici interessati a promuovere la politica sulla disabilità nel loro lavoro al Parlamento europeo e a livello nazionale.

Promuove il pieno ed eguale godimento di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali da parte di tutte le persone con disabilità, in linea con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UN CRPD).

CAPITOLO II

DISABILITÀ E CULTURA

I. VITA CULTURALE DELLE PERSONE CON DISABILITÀ

Gli ambienti - fisici, sociali e attitudinali - possono rendere disabili le persone con disabilità o promuoverne la partecipazione e l'inclusione. La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) sancisce l'importanza degli interventi per migliorare l'accesso a diverse aree dell'ambiente, compresi edifici e strade, trasporti, informazione e comunicazione. Qui, ci concentriamo sull'accessibilità - sia fisica che sociale - alla vita culturale per le persone con disabilità.[7]

Secondo il Rapporto dell'OMS sulla disabilità11, per avere successo, le iniziative di accessibilità devono tenere conto delle esternalità come l'accessibilità economica, le priorità concorrenti, la disponibilità di tecnologia e conoscenza e le differenze culturali. L'accessibilità è spesso più facile da ottenere in modo incrementale, ad es. gli sforzi iniziali dovrebbero essere diretti a creare una "cultura dell'accessibilità" e concentrarsi sulla rimozione delle barriere ambientali di base e quindi sull'innalzamento degli standard e sul raggiungimento di un livello più elevato di progettazione universale eliminando atteggiamenti e pregiudizi negativi. Per raggiungere questo obiettivo, sono necessari educazione e sensibilizzazione. Questa formazione dovrebbe essere una componente regolare della formazione professionale in architettura, edilizia, design, informatica e marketing.

Una revisione della letteratura ha rivelato che sono state condotte poche ricerche nel campo della vita culturale delle persone con disabilità. In termini generali, gli studi sono svolti a livello nazionale o regionale che tendono a concludere un minor tasso di partecipazione alla vita culturale, sia come frequentatori che come creatore, da parte delle persone con disabilità. È probabile che anche i problemi e le barriere dell'accessibilità siano al centro di tali studi.

[7] Organizzazione mondiale della Sanità e Banca Mondiale (2011). Rapporto mondiale sulla disabilità. Ginevra: Organizzazione Mondiale della Sanità. Recuperato da: https://www.who.int/teams/noncommunicable-diseases/sensory-functions-disability-and-rehabilitation/world-report-on-disability

CAPITOLO II

L'articolo "Barriers and Facilitators to Cultural Participation by People with Disabilities" di Leahy e Ferri fornisce una rassegna narrativa della letteratura e del problema, seguita da una sintesi dei risultati in una classificazione che ha rilevanza per tutte le opportunità di partecipazione culturale. Nella loro classificazione di barriere e facilitatori, gli autori hanno identificato 5 categorie che sono riprese di seguito:

1. **Mancanza di legislazione, politiche e standard legali efficaci/adeguati**.
   Gli autori sostengono che gli standard esistenti si concentrano solo su disabilità specifiche e che mancano politiche di istruzione e formazione per le persone con disabilità

   Facilitatori: considerare i sistemi di quote per garantire che gli artisti con disabilità abbiano opportunità di formare e praticare attività creative e l'istituzione di un ufficio governativo specifico incentrato sull'arte della disabilità, nonché un hub per l'integrazione della disabilità nella cultura.

2. **Mancanza di finanziamenti e/o di servizi adeguati.**

Mancanza di supporto (come la fornitura di assistenza personale) per partecipare a eventi/sedi culturali. Inoltre, questioni di finanziamento riguardanti i costi di trasporto, biglietti e presenze e la mancanza di accesso alle finanze per consentire la partecipazione.

Facilitatori: più finanziamenti, diverse forme di sostegno (compresa l'assistenza personale) per impegnarsi in attività culturali e creazione artistica; IT e attrezzature speciali (per facilitare il consumo, la formazione e la creazione) e una maggiore condivisione di informazioni sulle soluzioni IT (comprese quelle convenienti).

3. **Attitudini negative.**

Gli autori affermano che vi è una mancanza di conoscenza e ambizione (che può essere collegata alle idee sulle arti della disabilità come terapia) e gli atteggiamenti negativi del personale creano barriere per il pubblico/visitatori e creatori/partecipanti.

Facilitators: sviluppo di opportunità di sensibilizzazione e reti di supporto tra tutti gli enti che operano nel settore.

4. **Mancanza di accessibilità.**

I risultati mostrano che le barriere all'accessibilità si presentano in molte forme diverse, inclusa la mancanza di: informazioni accessibili sui siti web, supporto nelle sedi e posti a sedere negli spazi espositivi, accesso fisico agli edifici, contenuto accessibile (mancanza di soluzioni informatiche, interpretazione accessibile che comprenda visite guidate, opuscoli e pannelli di

interpretazione per una serie di disabilità) e informazioni di navigazione, orientamento e orientamento accessibili alle persone con una serie di tipi di disabilità.

Facilitatore: design accessibile front-of-house e back-of-house, uso dell'IT supportato dalla consultazione con diversi gruppi di disabilità e promozione della consapevolezza delle soluzioni IT esistenti, design accessibile che potrebbe includere dispositivi mobili, sistemi di ascolto assistito e incorporamento di descrizioni audio, informazioni, e orientamento, richiedendo feedback ai visitatori con disabilità su ciò che era difficile da navigare e comunicazioni di marketing per promuovere un ambiente accessibile e accogliente per il pubblico e gli artisti.

5. **Mancanza di consultazione e coinvolgimento delle persone con disabilità nelle organizzazioni culturali.**

Gli autori hanno affermato l'insufficiente coinvolgimento delle persone con disabilità nelle industrie culturali in termini di occupazione e processi decisionali nello sviluppo di politiche e nella valutazione dei servizi.

Facilitatore: input da parte delle persone con disabilità sui processi decisionali, pratiche inclusive di reclutamento/impiego/gestione/comunicazione, accesso a consigli per i datori di lavoro su una sistemazione ragionevole dei dipendenti e su come sostenerli attraverso richieste di assistenza sociale e formazione del personale incentrata sugli atteggiamenti e sulla gestione dell'accessibilità questioni.

AZIONE EUROPEA

Carta d'invalidità UE.

Attualmente, non esiste un riconoscimento reciproco dello stato di disabilità tra gli Stati membri dell'UE, il che comporta difficoltà per le persone con disabilità, poiché le loro tessere nazionali di disabilità potrebbero non essere riconosciute in altri Stati membri.

L'UE sta sviluppando un sistema volontario di riconoscimento reciproco dello stato di disabilità e alcuni vantaggi associati basati su una carta di invalidità dell'UE. Garantisce parità di accesso alle prestazioni oltre confine per le persone con disabilità, principalmente nei settori della cultura, del tempo libero, dello sport e dei trasporti. La carta è reciprocamente riconosciuta tra i paesi dell'UE che partecipano al sistema, su base volontaria[8].

[8] Commissione europea. Occupazione, Affari Sociali e Inclusione: Carta di Invalidità UE. Recuperato da: https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1139

CAPITOLO II

Istituto Europeo per il Design e la Disabilità (EIDD)

"Un buon design abilita, un cattivo design disabilita"

L'Istituto per il Design e la Disabilità è stato istituito nel 1991 a seguito della Conferenza Europea sul Design per la Disabilità tenutasi a Dublino nel 1989. L'obiettivo dell'IDD è promuovere l'inclusione nella società delle persone con disabilità attraverso l'esercizio del buon design. Subito dopo la sua istituzione nel 1993, l'Istituto europeo per il design e la disabilità (EIDD) ha sviluppato la missione: "Migliorare la qualità della vita attraverso il design per tutti"[9].

EIDD-Design for All Europe è ora una federazione di 44 organizzazioni membri provenienti da 19 paesi europei e 4 non europei. Con una forte attenzione interdisciplinare, la maggior parte dei suoi membri sono professionisti provenienti da settori legati al design, inclusi architetti, designer, professionisti della riabilitazione e persone con disabilità..

Design per tutti è design per la diversità umana, l'inclusione sociale e l'uguaglianza. Questo approccio olistico e innovativo è una sfida creativa ed etica per tutti i pianificatori, designer, imprenditori, manager e leader politici. L'obiettivo di Design per tutti è consentire a tutte le persone di avere pari opportunità di partecipare a tutti gli aspetti della società. Per raggiungere questo obiettivo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e l'informazione - in breve, tutto ciò che è progettato e realizzato dalle persone per l'uso da parte delle persone - devono essere accessibili, confortevoli da usare per tutti i membri della società e rispondenti all'evoluzione diversità umana.

I principali documenti pubblicati dall'EIDD:

- La Dichiarazione di Stoccolma EIDD 2004. "Il buon design abilita, il cattivo design disabilita".
- La legge di Berlino 2005. "Cultura per tutti".
- La Convenzione di Waterford 2006. "Lavora per tutti".
- La Carta di Milano 2007. "Turismo per Tutti".

INSTITUTE FOR
DESIGN AND
DISABILITY

[9] Dfa Europa. La Dichiarazione di Stoccolma dell'EIDD. Recuperato da: https://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/

CAPITOLO II

II. ANALISI NAZIONALI

A. LETTONIA

I disabili rappresentano circa il 10% della popolazione.

Quadro politico

La legge europea sull'accessibilità è una direttiva che mira a migliorare il funzionamento del mercato interno dei prodotti e servizi accessibili, rimuovendo le barriere create da norme divergenti negli Stati membri.

Il quadro di attuazione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità 2014-2020, il piano di attuazione per il 2015-2017 e il piano di attuazione per il 2018-2020 comprendono misure per sensibilizzare l'opinione pubblica e sostenere le persone con disabilità.

Il Ministero della Cultura della Lettonia è responsabile dello sviluppo e dell'attuazione della politica di integrazione in Lettonia. Lo scopo della politica di integrazione è creare circostanze in cui le persone in Lettonia possano collaborare al raggiungimento di obiettivi comuni e allo sviluppo della società in cui tutti si sentano al sicuro, possano espandere i propri talenti, lavorare e imparare.

In Lettonia sono stati condotti diversi studi sulla promozione dell'occupazione delle persone disabili (Taube M., Leimane Veldmeijere I., 2007; Zivitere M.et al., 2011a; Zivitere M. et al., 2011b; Zivitere M. ., Claidze V.,2011; KPMG Baltics, 2016; Baltic Institute of Social Sciences, 2017; Baltijas Konsultacijas, Agile & CO, 2017; Kantar TNS, 2017), sono state tratte varie conclusioni e suggerimenti legali, tuttavia la situazione è non è cambiato in modo significativo (Oborenko, Rivza, 2018).

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità

La Lettonia ha più di 190mila persone adulte con disabilità e solo il 27% circa è occupato. Il numero di disoccupati con disabilità varia da 8000 a 10000 persone ogni mese e costituiscono il 12% - 14% di tutti i disoccupati.

Esistono diverse misure adottate per promuovere l'occupazione delle persone con disabilità, ad es. posti di lavoro sovvenzionati, finanziamenti ai datori di lavoro per l'adeguamento dei posti di lavoro, ecc. Tuttavia, il numero di persone con disabilità che entrano in servizio è di circa 300 solo al mese. I

principali settori di lavoro delle persone con disabilità sono gli autisti, i commessi oi lavoratori ausiliari.

L'Agenda 2030 per lo sviluppo sostenibile sottolinea le responsabilità di tutti gli Stati, in conformità con la Carta delle Nazioni Unite, di rispettare, proteggere e promuovere i diritti umani e le libertà fondamentali per tutti, senza distinzione di disabilità o altro status.

Le Linee guida di politica culturale 2014-2020 "Lettonia creativa" hanno fissato la seguente visione: la Lettonia, un paese con un patrimonio ricco e nutrito, una vita culturale vivace e diversificata, persone creative, industrie creative con un elevato potenziale di esportazione e un miglioramento della qualità vita per tutti. Il documento di politica culturale sottolinea che lo sviluppo della società e dello stato, così come la qualità della vita, dipende dalla diversità e dalla ricchezza della cultura, dalla sua accessibilità e partecipazione di individui creativi.

Buona pratica

Il progetto "Found Latvia" ha già restaurato quasi 60 tesori naturali e culturali in 40 dei suoi 110 comuni. Includono castelli, chiese, musei, parchi e percorsi naturalistici. Un sito web creato durante il progetto fornisce informazioni su ciascun sito. Su una mappa, sono raggruppate sette "strade", tra cui "La via baltica", "Il sentiero della luce" e "Strada Daugava". Un gioco in corso fino al 5 settembre incoraggia le persone a esplorarle assegnando punti per ogni visita.

In accordo con le tendenze dell'epoca moderna, anche nella cultura lettone, il patrimonio storico accumulato nei secoli nei musei, nelle biblioteche e negli archivi, così come tutti gli sviluppi, gli eventi, le tendenze, i fatti e i dati degni di nota, si stanno concentrando in un nuovo e imponente progetto del 21° secolo intitolato “Latvijas Kultūras mantojuma portāls” (portale lettone del patrimonio culturale), diventando un intero patrimonio di informazioni disponibile e accessibile a tutti. L'obiettivo del progetto è creare un portale unito per le biblioteche, gli archivi e il patrimonio culturale dei musei lettoni, un motore di ricerca che fornirà a tutti i visitatori del portale l'accesso alle informazioni richieste nel campo della cultura.

Un importante presupposto e fattore per una corretta implementazione del Portale dei Beni Culturali è il Sistema Informativo Bibliotecario Nazionale Unificato, noto anche come “Rete di Luce”. La Rete di Luce è una parte indispensabile di un progetto del 21° secolo chiamato “Palazzo della Luce”, che copre tutte le biblioteche lettoni.

Programmi di formazione sulla gestione culturale sono sviluppati e forniti congiuntamente ai dirigenti e al personale dei centri di cultura lettoni. Entrambe le istituzioni forniscono congiuntamente la gestione metodologica e la formazione in servizio per i centri culturali.

CAPITOLO II

B. FINLANDIA

In Finlandia ci sono 511.000 disabili di età compresa tra i 15 e i 64 anni, ovvero circa il 15% della popolazione. Il 7% delle persone disabili in età lavorativa riceve un sostegno finanziario a causa della loro disabilità. Le migliori statistiche di tutti i disabili riguardano i non vedenti. Dal 1983 in poi, lo stato finlandese ha tenuto un registro delle persone con disabilità visive permanenti. Ci sono circa 80 000 persone ipovedenti in Finlandia.

Quadro politico

La Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) è diventata valida in Finlandia nel 2016.

La Costituzione della Finlandia afferma che le persone sono uguali davanti alla legge. Questa legge è integrata con la Carta finlandese dei diritti fondamentali.

Carta dei diritti fondamentali dell'UE, Direttiva sull'accessibilità del Web e Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030.

La legge finlandese sull'assistenza sociale afferma che i comuni finlandesi hanno il diritto di fornire servizi uguali ai residenti.

La legge finlandese sulle attività culturali negli enti locali stabilisce che i comuni hanno l'obbligo di offrire servizi culturali ai residenti. L'uguaglianza fa parte di questo atto.

La legge finlandese sui musei afferma che i servizi museali devono essere ugualmente accessibili.

La pubblicazione Accessibility to Cultural Heritage - Nordic Perspectives è il risultato del progetto "Accessibility to cultural heritage" (2007-2009) in cui esperti delle autorità centrali per il patrimonio dei paesi nordici, supportati dal Consiglio dei ministri nordico, hanno esaminato insieme le conseguenze della proposta che tutti dovrebbero avere accesso al patrimonio culturale.

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità

In quanto Stato membro delle Nazioni Unite, dell'Unione Europea e del Consiglio d'Europa, la Finlandia si impegna a promuovere una società non discriminatoria e aperta a tutti. La legge costituzionale finlandese garantisce alle persone con disabilità la parità di trattamento e vieta la discriminazione sulla base della disabilità. Il Ministero dell'Istruzione e della Cultura mira a fornire

alle minoranze linguistiche e culturali, alle persone con disabilità e ad altri gruppi speciali l'opportunità di partecipare alla cultura ed esprimere la propria creatività su base di parità con il resto della popolazione.

Il gruppo di lavoro istituito dal Ministero dell'Istruzione e della Cultura propone politiche e misure per consentire alla politica artistica e culturale della Finlandia di tenere maggiormente conto della diversità culturale basata sull'immigrazione e per rendere le arti e la vita culturale più eque e uguali in futuro. Il gruppo di lavoro ha presentato la sua relazione finale a gennaio 2021 .

Il comitato per l'accesso all'arte e alla cultura ha stabilito come obiettivo nella sua relazione finale (2014) il rafforzamento dei diritti culturali, in particolare delle minoranze linguistiche e culturali e delle persone con disabilità.

L'Università di Juväskylä ha studiato le barriere dell'accessibilità artistica con i disabili.[10]

La vita delle persone disabili in Finlandia: i dati sono costituiti da testi scritti da persone disabili su come era ed era stata la loro vita come persone disabili in Finlandia. La raccolta di dati è stata condotta nell'ambito di un progetto di ricerca (2012-2015) finanziato dalla Fondazione culturale finlandese che traccia la vita delle persone disabili in Finlandia. I partecipanti hanno scritto, ad esempio, che tipo di disabilità avevano, come la disabilità ha influenzato la loro vita quotidiana, com'era stata la loro infanzia e quali problemi hanno dovuto affrontare nella vita. I partecipanti possono scrivere il loro testo nella forma e nella prospettiva che preferiscono. Il set di dati è disponibile solo in finlandese.

Buona pratica

Il Ministero dell'Istruzione e della Cultura in Finlandia ospita un servizio web per l'accessibilità culturale.[11]

Celia, la Biblioteca finlandese per i non vedenti [12], serve la stampa disabili e le funzioni sotto gli auspici del Ministero dell'Istruzione e della Cultura.

[10] Cupore. Centro per la ricerca sulle politiche culturali. Rimuovere le barriere. Accesso: https://www.cupore.fi/images/tiedostot/2017/cupore_kuultoresearch_final.pdf
[11] Ministero dell'Istruzione e della Cultura in Finlandia. Accessibilità culturale. https://www.kulttuuriakaikille.fi/accessibility_guides
[12] Completa la libreria per non vedenti. Accesso in linea: https://www.celia.fi/eng/

CAPITOLO II

C. ITALIA

Secondo i dati dell'Osservatorio sulla salute, le persone con disabilità in Italia sono circa 4.360.000, più di un terzo delle quali vive da solo. Il livello di istruzione è mediamente basso: nella fascia di età 45-64 anni, il 70% ha al massimo la licenza elementare. Per quanto riguarda l'occupazione, solo il 18% della fascia di età 45-65 anni è occupata, con significative differenze di genere: il 23% degli occupati sono uomini contro il 14% delle donne. Il 5,3% è sordo e il 6,6% cieco. Più dell'8,5% dei disabili soffre di depressione in forma grave. Il Rapporto Osservasalute conferma che le principali modalità di sostegno restano le prestazioni in denaro, mentre alcuni diritti fondamentali come l'accesso al lavoro sono ancora disattesi.

In Italia, il 21,7% delle persone con limitazioni gravi (poco meno di 662.000 individui) si trova in condizione di isolamento. Queste persone, infatti, affermano di non avere alcuna rete di relazioni sociali, ovvero di non appartenere né ad una rete di amici né ad una rete di sostegno di parenti, amici o vicini di casa su cui poter contare in caso di necessità (5% del resto della popolazione).

Quadro politico

All'interno dell'Ufficio opera l'Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità, istituito dalla legge n. 18, 3 marzo 2019. L'Osservatorio Nazionale ha funzioni consultive e di supporto tecnico-scientifico per l'elaborazione delle politiche nazionali sulla disabilità con l'obiettivo di evolvere e migliorare l'informazione sulla disabilità.[13]

L'ufficio di coordinamento dell'azione del governo per le persone con disabilità e le loro famiglie. L'Ufficio è la struttura di supporto del Presidente del Consiglio dei Ministri per la promozione e il coordinamento dell'azione del Governo in materia di disabilità.

L'Ufficio cura gli interventi connessi all'attuazione delle politiche volte a garantire la tutela e la promozione dei diritti delle persone con disabilità al fine di promuoverne la piena ed effettiva partecipazione e inclusione sociale, nonché la loro autonomia, nel rispetto la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità e la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea.[14]

[13] Ministro per la disabilità. Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità. Recuperato da: https://disabilita.governo.it/en/the-observatory/

[14] Ministro per la disabilità. L'ufficio di coordinamento dell'azione del governo per le persone con disabilità e le loro famiglie. Recuperato da: https://disabilita.governo.it/en/the-office/

CAPITOLO II

Vita culturale e disposizioni per le persone con disabilità

Una ricca vita culturale può avere un impatto significativo sulla soddisfazione delle persone per la vita nel suo insieme. Secondo gli studi effettuati sul campo, l'effetto positivo della partecipazione culturale sulle persone con gravi limitazioni è significativo. Infatti, tra coloro che, nonostante gravi disabilità, sono attivi nell'andare al cinema, a teatro, ai concerti o frequentando i siti del patrimonio, una persona su tre si dice molto soddisfatta della vita.

Gli indicatori [15] sviluppati su questi aspetti mostrano che solo il 9,3% delle persone con disabilità va frequentemente al cinema, a teatro, a un concerto o visita un museo durante l'anno. La cifra per il resto della popolazione è del 30,8%. L'influenza negativa dell'ambiente sulla fruizione culturale è evidente, dato che solo il 37,5% dei musei italiani, pubblici e privati, è attrezzato per accogliere persone con gravi limitazioni; solo il 20,4% di essi offre supporti materiali e informativi (percorsi tattili, cataloghi e pannelli esplicativi in Braille, ecc.) che possono essere indispensabili per rendere la visita un'esperienza utile e di qualità.

In Italia, nonostante molte buone pratiche, purtroppo frammentate e discontinue, l'accessibilità dell'offerta culturale per le persone con gravi limitazioni resta ben al di sotto delle esigenze: nel 2015, ad esempio, il 37,5% dei musei italiani, pubblici e privati, ha dichiarato di essere dotato di strutture per il 37,5% dei musei italiani, sia pubblici che privati, sono stati dotati di strutture per disabili; solo il 20,4% di loro ha offerto supporti materiali e informativi (percorsi tattili, cataloghi e pannelli esplicativi in Braille, ecc.). Inoltre solo il 17,3% garantisce un biglietto gratuito o ridotto ai disabili e il 14,4% ai propri accompagnatori[16].

Negli ultimi anni, infatti, il tema dell'accessibilità fisica è entrato a far parte di molte decisioni operative quotidiane, anche per precise disposizioni di legge che riguardano l'assenza di locali pubblici, come cinema, teatri, musei. I bisogni delle persone con disabilità cognitive e intellettive con disabilità cognitive e intellettive sono ancora largamente ignorati, anche se qualcosa sta cambiando, grazie al cambiamento innovativo, grazie a iniziative innovative, soprattutto nel mondo museale, con attività didattiche attività didattiche volte ad abbattere le barriere cognitive.

Il superamento delle barriere architettoniche, cognitive e sensoriali è stata negli ultimi anni una delle misure di più ampio respiro attuate dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e del Turismo, anche attraverso l'istituzione di una Commissione Ministeriale che nel 2008 ha pubblicato le Linee Guida per il Superamento dell'Architettura Barriere nei Luoghi di Interesse Culturale[17]. Al fine di

[15] Franzini, M. and Solipaca F. (2020). "L'inclusione sociale delle persone con disabilità: un processo ancora lungo". Welforum Italia: https://welforum.it/linclusione-sociale-delle-persone-con-disabilita-un-processo-ancora-lungo/
[16] Istat (2019). Conoscere il mondo della disabilità: persone, relazioni e istituzioni. Retrieved from: https://www.istat.it/it/archivio/236301
[17] Direzione Generale dei Musei. "Accessibilità al patrimonio culturale statale". Retrieved from: http://musei.beniculturali.it/progetti/ad-arte

integrare i contenuti delle presenti Linee Guida, la Direzione Generale Musei ha istituito un Gruppo di Lavoro per la formulazione di misure concernenti il superamento delle barriere culturali, cognitive e psicosensoriali nei luoghi della cultura di competenza del Ministero per i Beni e le Attività Culturali (Dirigente Decreto del 27 giugno 2017).

Buona pratica

“Cultura senza ostacoli”

La consultazione pubblica online "Cultura senza ostacoli", rivolta agli utenti del patrimonio, ha avuto l'obiettivo di finanziare un luogo della cultura statale individuato tra le eccellenze italiane, per la realizzazione di un percorso di accessibilità fisica e/o sensoriale, al fine di consentirne la piena fruizione da tutti i visitatori.

Vincitore della consultazione è stato il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, che ha presentato il progetto “Un Museo Liquido” finalizzato alla realizzazione di adattamenti strutturali basati sui principi del design for all, nonché percorsi multimediali.

“Sensi: musei senza barriere”[18]

'Sensi: Musei senza barriere' è un progetto per rendere i musei più intelligenti e più accessibili al pubblico. Grazie al tuo smartphone o tablet potrai infatti passeggiare per le sale del museo guidato da Sensi o visitarlo attraverso la soluzione digitale, comodamente da casa tua. Avvicinando il tuo smartphone ai punti di interesse potrai accedere a tanti contenuti multimediali: un nuovo percorso alla scoperta delle meraviglie custodite nei musei della provincia di Belluno.

A.D. Arte

Istituito per fornire informazioni affidabili e verificate sulle reali condizioni di accessibilità del patrimonio statale, il progetto ha previsto la progettazione, realizzazione e diffusione informativa di un sistema di analisi e rilevamento delle caratteristiche architettoniche e dei servizi per i visitatori con bisogni speciali nei siti culturali italiani .

Il progetto ha beneficiato del supporto di un gruppo di esperti italiani e di un tavolo tecnico permanente istituito presso il Ministero, e ha potuto contare anche sul contributo delle principali associazioni di rappresentanza delle persone con disabilità e di diverse organizzazioni europee, che lo hanno riconosciuto come " un'eccellenza italiana da esportare".

[18] https://www.sensimuseisenzabarriere.it/

Arternative[19]

ARTernative è una start-up innovativa fondata in Italia da quattro professionisti di diversi settori che condividono la passione per l'arte e l'innovazione. Hanno unito le loro competenze per valorizzare i musei e i capolavori che contengono. Il loro obiettivo è raccontare la storia dell'arte in un modo semplice che possa incuriosire anche lo spettatore meno esperto e rendere la sua visita un'esperienza coinvolgente, oltre che un'occasione di arricchimento culturale.

e-Archeo[20]

Un grande progetto nazionale per la valorizzazione multimediale e tecnologica di otto siti archeologici a cui ha collaborato anche il Museo Tattile Statale Omero come consulente per l'accessibilità. Commissionato ad ALES spa dal Ministero della Cultura, il progetto e-Archeo è stato realizzato in collaborazione con diverse università italiane e il CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) e nasce con l'intento di offrire un modo di leggere e fruire di alcuni siti archeologici con un notevole potenziale narrativo non ancora pienamente espresso.

Progetto: "Oltre la vista"[21]

Oltre la vista - Verso il Design Universale per una Cultura Accessibile - è un progetto CRS4 finanziato da Sardegna Ricerche nell'ambito dell'azione Cluster Top Down. Il progetto mira ad approfondire la conoscenza delle mostre museali accessibili in una prospettiva progettuale universale (Design for All), con un focus particolare sull'accesso per le persone con disabilità sensoriali.

L'obiettivo è portare le imprese e le associazioni che aderiscono al cluster Over the View ad acquisire nuove competenze (nei rispettivi ambiti di attività: tecnologico, comunicativo, metodologico, turistico, museale, ecc.) in relazione alla progettazione e realizzazione di mostre museali accessibili. Tale obiettivo sarà raggiunto attraverso l'organizzazione di eventi di approfondimento e trasferimento tecnologico a favore delle imprese del cluster e attraverso la progettazione, realizzazione, sperimentazione e valutazione di dimostratori per l'uso accessibile della cultura.

D. CIPRO

L'evidenza statistica suggerisce che l'istruzione a Cipro per le persone con disabilità non è soddisfacente e che "l'inclusione digitale e la tecnologia assistiva" si sono rivelate problematiche, soprattutto a causa del COVID-19.

[19] https://www.arternative.it/arternative/
[20] https://www.museoomero.it/notizie/progetto-e-archeo/
[21] Oltre la vista. http://overtheview.crs4.it/

Un tasso di occupazione per le persone con disabilità a Cipro del 49,7 % nel 2018, rispetto al 75,2 % delle altre persone e circa -1,1 punti al di sotto della media dell'UE a 27, con un conseguente divario di occupazione per disabili stimato di circa 25 punti percentuali.

Quadro politico

Mentre esiste una normativa che mira a provvedere alle persone con disabilità, come il Reclutamento di persone con disabilità nella Pubblica Amministrazione allargata, (Disposizioni speciali) Legge 2009 (N.146(I)/2009), si è rivelata inefficace per persone con disabilità in quanto devono soddisfare tutte le qualifiche da cui sono stati esclusi. Anche il settore privato è problematico.

Nel PNR 2020[22] (p. 24) al punto 3.1.5 Altre riforme a sostegno del miglioramento dell'efficienza nella Pubblica Amministrazione, (paragrafo c) Passando all'era digitale, in realtà si sono verificati pochi cambiamenti reali e l'emarginazione potrebbe essere addirittura aumentata in quanto il 'Il passaggio alla digitalizzazione delle attività è stato immediato e rapido [dalla popolazione generale cipriota], ampliando il divario digitale per le persone impreparate e spesso già escluse digitalmente, con conseguente aumento delle disuguaglianze.

Vita culturale e offerta delle persone con disabilità

A partire da maggio 2022, la vita culturale e le disposizioni per le persone con disabilità all'interno di Cipro sono limitate; ci sono organizzazioni che ospitano eventi e progetti disponibili, tuttavia questi sono in numero limitato e poco frequenti[23].

Il rapporto della Commissione UE afferma che "La riforma della politica sull'istruzione dei bambini con disabilità... non è stata ancora completata e deve affrontare una serie di sfide, soprattutto a causa delle elevate critiche e del disaccordo sul processo e sui risultati. Sarebbe utile una segnalazione a nome del Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù (MoECSY)..'

Buona pratica

Il rapporto suggerisce che il governo cipriota dovrebbe "istituire una tecnologia assistiva coerente e un sistema di fornitura di servizi di accessibilità", che consentirebbe alle persone con disabilità di

[22] EUROPA 2020. PROGRAMMA NAZIONALE DI RIFORMA DI CIPRO. Disponibile a: https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/2020-european-semester-national-reform-programme-cyprus_en.pdf
[23] Visita i seguenti siti: http://www.kysoa.org.cy/kysoa/page.php?pageID=22&mpath=/6 e https://www.edf-feph.org/our-members/cyprus-confederation-of-organisations-of-the-disabled/

accedere a una maggiore accessibilità e consulenza che ridurrebbe il livello di esclusione digitale delle persone con disabilità.

Il rapporto suggerisce inoltre che l'accessibilità dovrebbe essere legiferata a tutti i livelli, compresi i contenuti e le informazioni, nonché le infrastrutture costruite e di servizi al di fuori del settore pubblico, e fornire il monitoraggio del rispetto delle normative pertinenti. Fornire un controllo più approfondito consentirebbe un maggiore chiarimento per le persone con disabilità e le loro successive modalità di lavoro nella forza lavoro.

E. GRECIA

I disabili rappresentano circa il 10% della popolazione.

Quadro politico

Nel febbraio 2017 è stato definitivamente cancellato dal decreto del Presidente della Repubblica ellenica un requisito "normodotato" che per anni aveva impedito agli studenti disabili di studiare nelle scuole di recitazione di livello terziario certificate dal Ministero della Cultura greco.[24]

Nel settembre 2017 il Parlamento ellenico ha votato per l'adozione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (Legge: 4074/2012 ΦΕΚ 88 Α'/11.04.2012), al fine di rimuovere tutti gli ostacoli che impediscono la loro piena ed equa partecipazione nella vita sociale, economica e politica del Paese. Chiunque sia ritenuto disabile dal Centro di Certificazione Disabilità (KEPA) ha diritto ad accedere a tutti i luoghi culturali e del patrimonio, gratuitamente o a prezzo ridotto.

Vita culturale e offerta delle persone con disabilità

La mancanza di un sostegno finanziario statale stabile per coprire i costi operativi e promuovere il lavoro di gruppi e organizzazioni culturali inclusivi getta una lunga ombra sull'attuale contesto di finanziamento greco e . Al contrario, l'ultimo decennio ha mostrato un'impennata di attività negli sforzi privati per sostenere finanziariamente programmi inclusivi.

[24] Ministero della Cultura greco. https://amea.gov.gr/action#0

Secondo la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, ratificata dal Parlamento greco (Legge: 4074/2012 ΦΕΚ 88 Α'/11.04.2012) [25]

tutti i luoghi culturali e del patrimonio, musei, siti archeologici, ecc. devono essere progettati e dotati di tutte le strutture necessarie per accogliere le persone con disabilità.

Buona pratica

Per facilitare la vita quotidiana delle persone con disabilità è in fase di sperimentazione un nuovo sistema informativo che consentirà di collegare la Carta Elettronica di Invalidità con tutti i tipi di benefici a cui hanno diritto le persone con disabilità, riducendo la documentazione e la burocrazia.

Tutti i luoghi culturali sono completamente attrezzati per facilitare l'accesso alle persone con disabilità come teatri, musei ecc.

Con sede ad Atene, Onassis Stegi è una delle principali istituzioni culturali della Grecia. Dal 2012, circa 6.500 persone disabili hanno partecipato a 65 eventi di Onassis Stegi come membri del pubblico, partecipanti o produttori, sia presso la struttura principale dell'organizzazione che altrove[26].

Liminal è un'organizzazione artistica che offre a tutti l'opportunità di essere coinvolti nelle forme d'arte contemporanea, indipendentemente dalle caratteristiche fisiche, sociali, linguistiche e di altro tipo.

L'ensemble teatrale inclusivo THEAMA è la prima compagnia professionale a maggioranza di disabili della Grecia. Tutti i suoi attori sono membri dell'Unione degli attori ellenici. Insieme alla compagnia di danza inclusiva EXIS, ha realizzato un laboratorio didattico inclusivo di teatro e danza a frequenza regolare denominato ISON.

CAPITOLO III

CASI STUDIO

[25] Disabilità Arts International. Disponibile su: https://www.disabilityartsinternational.org/resources/greece-country-profile/
[26] Anaconda. https://www.anaconda.gr/gnwsiaki-basi/nomos-4074-11-04-2012/

CAPITOLO II

I. TECHNOLOGIA E CULTURA

"L'inclusione sociale è definita come il processo di miglioramento delle condizioni per la partecipazione alla società, in particolare per le persone svantaggiate, attraverso il miglioramento delle opportunità, l'accesso alle risorse, la voce e il rispetto dei diritti" – Nazioni Unite [27]

La pratica e la partecipazione artistica e culturale non solo influenzano la qualità del tempo libero delle persone, ma ne arricchiscono anche le conoscenze, abilità e competenze. Eliminare le disuguaglianze nelle opportunità di pratica e partecipazione culturale e artistica dovute a ragioni fisiche, economiche e sociali, abbattere le barriere di accesso, materiali e immateriali, è un prerequisito per la piena inclusione sociale.[28]

Dal punto di vista istituzionale, nel 2011 l'ONU, con la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità, "ha promosso l'uso delle nuove tecnologie, comprese le tecnologie dell'informazione e della comunicazione, gli ausili alla mobilità, i dispositivi e le tecnologie assistive, adatte alle persone con disabilità, fornendo priorità alle tecnologie con i costi più accessibili".[29]

La scuola sociale di pensiero o modello di disabilità afferma che le persone sono disabili a causa delle barriere nella società, non per la loro menomazione o differenza. Rimuovendo quelle barriere si supera la disabilità. Quindi, possiamo effettivamente rendere la vita di tutti i giorni accessibile come vogliamo per le persone con disabilità e la tecnologia e l'innovazione svolgono un ruolo enorme in questo. L'arte e la cultura sono un'area che sta facendo grandi passi avanti nell'accessibilità attraverso lo sviluppo di tecnologie innovative.

La sezione seguente raccoglie molti casi di studio individuati dai partner del progetto Artwin nei paesi di Lettonia, Finlandia, Italia, Cipro e Grecia in cui la tecnologia è stata utilizzata per rendere il patrimonio culturale accessibile alle persone con disabilità.

II. CASI STUDIO

[27] Nazioni Unite. "Identificare l'inclusione e l'esclusione sociale". Disponibile a: https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/chapter1.pdf

[28] Istat (2019). Conoscere il mondo della disabilità: persone, relazioni e istituzioni. Recuperato da: https://www.istat.it/it/archivio/236301

[29] Nearit (2018). "Musei accessibili grazie alla tecnologia". Recuperato da: https://www.nearit.com/it/musei-accessibili-grazie-alla-tecnologia/

CAPITOLO II

CASO STUDIO 1: CREATIVITÀ PER SALONICCO - Salonicco, Grecia

Descrizione del progetto:	La creatività per Salonicco è stata concettualizzata nel 2011, quando il governo municipale ha stabilito pilastri strategici per consentire un maggiore sviluppo culturale insieme ai progressi tecnologici. Il progetto è durato dall'autunno 2012 alla primavera 2013. Gli obiettivi principali della campagna Creativity for Salonicco erano accentuare gli elementi creativi all'interno di Salonicco, promuovere il turismo ed "evidenziare la relazione tra l'economia creativa e l'identità urbana contemporanea di Salonicco.' La tecnologia è stata utilizzata attraverso diverse iniziative, di cui alcune incluse: - BeCreative Network: sviluppo di una piattaforma digitale per rafforzare il networking e la promozione della comunità creativa locale. - Mapping Creative Ecosystems: è stata realizzata una mappatura visiva pilota dell'economia creativa per lo storico centro commerciale di Salonicco. - Creativity For Thessaloniki Training Seminars è un'azione di rafforzamento delle capacità (competenze commerciali, progetto europeo) per imprenditori creativi e culturali e soprattutto giovani talenti creativi.
Compreso con:	I gruppi target che Creativity for Thessaloniki intende includere sono principalmente i giovani, i professionisti e gli studenti, anche se non viene specificato un dato demografico esplicito.
Problemi affrontati:	Creativity For Salonicco doveva promuovere la partecipazione degli attori locali dell'economia creativa di Salonicco, tuttavia non c'era mai stato un progetto preliminare per un programma del genere. Il rapporto citava una mancanza di riconoscimento e visibilità generale, una rete locale debole e una mancanza di finanziamenti che successivamente hanno incontrato difficoltà nell'intermediazione di partenariati. Ciò potrebbe essere migliorato fornendo una struttura più ampia (un altro problema era che l'iniziativa era gestita come una struttura di programma aperta e nessuna organizzazione la gestiva da sola),

	che forse potrebbe fornire risposte migliori se fosse eseguita da una singola organizzazione anziché da più (che includeva DYNAMO e piattaforma di creatività.
Foto:	
Collegamenti e riferimenti:	Eurocittà. https://nws.eurocities.eu/MediaShell/media/Catalogue_09112016-2.pdfIf (pg 188-191)

CASO STUDIO 2: Progetto Kontupiste – Helsinki, Finlandia

Descrizione del progetto:	Kontupiste ha iniziato con il finanziamento dei programmi europei Urban I e II e ha continuato a lavorare dopo la fine del finanziamento (2000-2006). L'iniziativa cerca modi innovativi per prevenire le disuguaglianze urbane, combattendo il divario digitale e promuovendo progetti culturali (spesso al crocevia di arte e tecnologia). I partecipanti possono accedere a terminali Internet con un'ampia selezione di software open source, account utente gratuiti e guida all'informatica in un ambiente rilassato e piacevole, nonché attraverso musei d'arte organizzati (con l'assistenza del Museo finlandese della fotografia)

	I partecipanti di Kontupiste hanno potuto avere un maggiore accesso agli strumenti digitali e, successivamente, hanno anche rafforzato i legami sociali tra Kontula e altre regioni vicine.
Compreso con:	I dati demografici target di Kontupiste sono tutti i cittadini, indipendentemente dal livello di istruzione o dallo stato sociale.
Problemi affrontati:	Le principali sfide individuate dal rapporto sono state l'esclusione digitale legata all'età, le disparità economiche, l'accesso ineguale ai servizi culturali e l'elevata disoccupazione. C'era anche una disparità tra Helsinki e altri centri periferici vicini.
Foto:	
Collegamenti e riferimenti:	Eurocittà. https://nws.eurocities.eu/MediaShell/media/Catalogue_09112016-2.pdf (pg 253-256).

CASO STUDIO 3: Il Centro Marittimo Vellano – Kotka, Finlandia

CAPITOLO II

Descrizione del progetto:	Come iniziativa del servizio The Culture for All, Anne Stolt ha visitato Vellamo e ha scritto un rapporto sulla sua accessibilità. Il rapporto è un esempio di come i musei possono valutare la loro accessibilità. L'esempio di Vellamo può ispirare altri musei. Il sito web contiene informazioni su, ad esempio, noleggio attrezzature, servizi speciali e parcheggi per disabili. Esiste anche una versione testuale per il software di lettura dello schermo. Il controllo di accessibilità ha rilevato alcuni punti in cui il museo aveva bisogno di apportare modifiche e ha anche elencato le diverse modalità di utilizzo di un museo accessibile; e quindi serve come ispirazione. Convalida che tutti possono godere delle mostre multisensoriali e facilmente accessibili, indipendentemente dalla loro età o possibile disabilità.
Incluso con:	La verifica dell'accessibilità si rivolge al personale museale e, indirettamente, alle persone con disabilità visive, fisiche e di apprendimento.
Problemi affrontati:	Il progetto non ha coinvolto le persone disabili come creatori. Può ancora raccogliere e aggiungere esperienze di pubblico disabile nel controllo di accessibilità vol 2.
Foto:	Il sito web di Vellamo mette in evidenza il loro obiettivo di offrire esperienze multisensoriali accessibili nel polo museale. **Saavutettavuus** Vahvoja kokemuksia kaikille aisteille.

Collegamenti e riferimenti:	Vellamo sito web: https://www.merikeskusvellamo.fi/en/ Il Museo Marittimo della Finlandia, il Museo di Kymenlaakso e il Centro Informazioni Vellamo si trovano tutti all'interno del Centro Marittimo Vellamo. Il Centro, situato a Kotka, è stato aperto al pubblico nell'estate 2008. Anne Stolt ha scritto un rapporto Visiting Vellamo sulla sua accessibilità. http://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/experiences_and_examples/visiting_vellamo.pdf

CASO STUDIO 4: Colonna sonora – Helsinki, Finlandia

Descrizione del progetto:	Il progetto è stato creato nel Media Lab dell'Università di Arte e Design di Helsinki e viene utilizzato come caso di studio per analizzare l'esperienza dei visitatori migliorata attraverso la partecipazione attiva alle mostre museali. Questa iniziativa è nata dopo aver coordinato uno studio di test di usabilità nel contesto del Museo delle Culture di Helsinki per migliorare l'interfaccia del Facsimile Digitale della Mappa del Messico 1550. Una mostra è un'opportunità unica per raccogliere dati su oggetti museali, storie personali , domande, battute, consigli, ecc. La definizione di questo progetto ha implicato diversi periodi di prova. L'approccio progettuale era centrato sull'utente e utilizzava una serie di metodologie.

	Colonna sonora è un servizio per le persone ipovedenti e la loro comunità di riferimento per lo scambio di consigli sulle mostre: per rendere accessibili le informazioni della mostra nel Museo e da remoto (ad es. da casa o dal luogo di lavoro). L'obiettivo è produrre uno strumento incentrato sull'utente e un esempio di tecnologia assistiva e design universale. Il visitatore partecipa alla creazione di conoscenza nella mostra e allo scambio con altri futuri visitatori. Tutti i visitatori hanno qualcosa in mente durante la mostra e sono ispirati o provocati. Äänijälki è uno strumento digitale per condividere questi pensieri. I visitatori e le opere in mostra apriranno il loro dialogo esistente, rendendolo udibile. Questo servizio ha due elementi principali: un dispositivo PDA (Personal Digital Assistant) con schermo tattile texture (per l'utilizzo nel Museo) e un portale WWW (per l'utilizzo da remoto). La persona ipovedente lascerà tracce audio in mostra utilizzando un palmare e/o il sito web. Tutte le informazioni si rivolgono alle persone ipovedenti. Le pagine del museo sono nel portale WWW, così come le tracce lasciate nel museo legate alla mostra nel suo insieme. Tutti i visitatori della mostra possono condividere qualcosa che collega la propria vita con la mostra in un linguaggio informale, con opinioni personali. L'idea del progetto è quella di aprire questo dialogo con altri visitatori, possibilmente anonimi, al fine di aumentare l'esperienza degli utenti e supportare la comprensione delle diverse esperienze. Äänijälki è uno strumento per migliorare l'accessibilità e l'esperienza nel contesto dei musei finlandesi. Allo stesso tempo, è una piattaforma per la raccolta di suoni collaborativa creata principalmente da persone ipovedenti, che contribuiscono in egual modo al contenuto.
Incluso con:	La piattaforma per la raccolta collaborativa del suono è stata creata principalmente da persone ipovedenti. Nonostante ciò, l'obiettivo è che ogni visitatore possa ascoltare Äänijälkiä (tracce sonore).

CAPITOLO II

Problemi affrontati:	La raccolta di suoni open source consente ai visitatori di condividere anche contenuti dannosi. Il progetto non è mai andato oltre lo sviluppo del concept, che è una vera occasione persa. La mancanza di risorse per lo sviluppo del progetto ha impedito ulteriori esplorazioni. Era un progetto con sede a Helsinki, in uso solo a Helsinki. Potrebbe essere condiviso a livello nazionale nei musei, con più risorse. Il contenuto deve essere moderato per mantenerlo interessante per tutti i visitatori ed evitare la condivisione di incitamenti all'odio.
Testimonianze di persone partecipanti:	*"Come può un cieco dalla nascita formarsi nella mente l'idea delle figure? Penso che il movimento del suo corpo, l'esistenza successiva della sua mano in luoghi diversi, la sensazione non interrotta di un corpo che passa tra le sue dita, gli diano la nozione di direzione."*
Foto:	Traccia sonora. Test del prototipo nel museo. Museo d'arte dell'Ateneo. 2005. Traccia sonora: le persone ipovedenti potrebbero toccare alcune sculture usando i guanti. Museo d'arte dell'Ateneo.

Collegamenti e riferimenti:	Sound Trace - Apertura di dialoghi per l'inclusione dei non vedenti nei musei. http://www.kulttuuriakaikille.fi/doc/experiences_and_examples/opening_dialogues_for_visually_impaired_inclusion_in_museums.pdf Progettare per un museo aperto: https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/11815/isbn9789515583093.pdf?sequence=1 https://aaltodoc.aalto.fi/handle/123456789/11815

CASO STUDIO 5: Il museo nazionale del cinema – Torino, Italia

Descrizione del progetto:	Il Museo Nazionale del Cinema ha sviluppato un progetto di eccellenza denominato “Oltre la visione: il museo da toccare, il cinema ascoltare”, che si traduce in “**Oltre la visione: il museo da toccare, il cinema da ascoltare**”. Realizzato con il supporto di Regione Piemonte, Città di Torino e Fondazione CRT, il progetto mira a creare diverse e innovative opportunità di arricchimento culturale attraverso occasioni di interazione e integrazione per persone con disabilità visive e uditive, favorendone l'accessibilità alla mostra percorsi e le varie iniziative museali. L'unicità di questa iniziativa, lanciata nel 2007, sta nella sua caratteristica di essere un progetto integrato e accessibile a tutti, e si è sviluppata lungo diverse

linee di azione attraverso modalità e supporti innovativi: cicli di audio-descrizioni per i film proiettati al Cinema Massimo, l'allestimento di aree espositive con percorsi tattili, la pubblicazione del volume "La Mole, storia ed architettura", le visite guidate con L. I.S. interpreti (Lingua Italiana dei Segni) e lo studio di percorsi di visita guidata in risposta alle esigenze delle diverse tipologie di disabilità motorie e sensoriali. È. interpreti (Lingua Italiana dei Segni) e lo studio di visite guidate in risposta alle esigenze delle diverse tipologie di disabilità motorie e sensoriali.

In un articolo su 'Redattori Sociali' (2017), Paola Traversi, responsabile dei servizi educativi del museo, ha spiegato che il lavoro per l'accessibilità del museo è iniziato nel 2006 quando l'area della Mole Antonelliana presso la reception è diventata tattile. Il cambiamento si è poi esteso alle mostre, inaugurando la sala archeologia del cinema con percorso visivo-tattile e audiodescrizioni.

Oggi il Museo Nazionale del Cinema ospita la mostra "**L'ottica e i segretti della visone**" la nuova area visivo-tattile sull'ottica e le sue applicazioni, concepita per consentire la fruizione alle persone con disabilità visive. L'area, che rinnova la precedente sala dedicata ai principi dell'ottica, fa parte del percorso Archeologia del Cinema.

Il percorso all'interno della nuova sala espositiva si articola in cinque tappe successive. L'obiettivo è rendere comprensibili a tutti i visitatori (non vedenti e non) i principi fondamentali che presiedono alla visione umana e che sono alla base delle diverse scoperte scientifiche che hanno portato all'invenzione della cinematografia dei fratelli Lumière. Inizia con l'analisi della luce e della sua propagazione, evidenzia il parallelismo tra l'occhio e la camera oscura, gioca con i molteplici effetti della riflessione attraverso vari tipi di specchi, osserva gli effetti della rifrazione delle lenti e l'importanza di questi fenomeni nella processo che ha portato alla nascita del cinema. Il percorso è supportato da modelli tattili e pannelli esplicativi con disegni e testi in nero, serigrafati in Braille con inchiostro trasparente, che consentono a tutti i visitatori la completa fruizione e comprensione.

L'uso delle tecnologie ha lo scopo di facilitare la conoscenza delle sue mostre e consente ai visitatori di scegliere tour personalizzati condividendo e migliorando la propria esperienza. La strategia digitale del Museo Nazionale del Cinema è stata riconosciuta a livello internazionale come innovativa e finora questo

	progetto ha vinto il MuseumNext innovation Award 2014 oltre agli Smau Torino e Milano 2014 Awards. Più recentemente, il Museo Nazionale del Cinema riapre al pubblico dopo la pandemia da maggio 2021 e rinnova il suo layout presentando CineVR, la nuova area dedicata alla realtà virtuale. Realizzato in collaborazione con Rai Cinema, persegue l'obiettivo di rafforzare la diffusione della cultura digitale, dell'innovazione e delle nuove tecnologie legate al cinema. Tuttavia, diversi studi mettono in luce le numerose possibilità che la realtà virtuale offre per l'inclusione delle persone con disabilità. Per chi non conosce il termine, **la Realtà Virtuale (VR)** trasporta l'individuo in un mondo immaginario, consentendo una ricchezza di nuove esperienze. Ad esempio, nel caso di disabilità motorie e fisiche, la VR dà la possibilità di vivere un'esperienza libera dall'handicap della disabilità.
Inclusivo con:	Persone con disabilità visive e uditive. Disabilità motorie e fisiche.
Problemi affrontati:	Nel 2014, per far fronte alle esigenze finanziarie del progetto di digitalizzazione, il Museo Nazionale del Cinema di Torino ha lanciato MakingOf.it, il sito di crowdfunding pensato per raccogliere fondi per progetti che non potrebbero essere attivati senza donazioni dirette di cinefili ed esperti.
Testimonianze di persone partecipanti:	Domenico De Gaetano, Direttore del museo: *Il museo del cinema non è solo un museo archeologico che racconta la storia del cinema, il passato, attraverso la presentazione di oggetti e manufatti che ne raccontano la storia, ma è anche un museo d'arte contemporanea, deve parlare del presente e del futuro.* Guido Bolatto, Segretario Generale della Camera di Commercio di Torino: *Il dialogo sempre più frequente tra cultura e tecnologia ci permette non solo di valorizzare il patrimonio museale del territorio, ma anche di mettere alla prova le nostre aziende ICT nello studio e nella proposta di soluzioni innovative. Per questo la Camera di Commercio di Torino ha*

	voluto investire in questo progetto ambizioso e pluriennale, che grazie alle nuove tecnologie rende il Museo del Cinema più accessibile e coinvolgente sotto tutti i punti di vista: dal WiFi gratuito alla virtualità aumentata, fino al focus su un pubblico speciale (famiglie, turisti stranieri, utenti ipovedenti, ecc.).
Foto:	
Collegamenti e riferimenti:	Museo Nazionale del Cinema Torino. https://www.museocinema.it/it MiBAC. "Il Museo Nazionale del Cinema inaugura la nuova area espositiva visivo-tattile "L'ottica e i segreti della visione". https://storico.beniculturali.it/mibac/export/MiBAC/sitoiBAC/Contenuti/Ministero/UfficioStampa/News/visualizza_asset.html_1486364272.html Città di Torino. 2007 - "Oltre la visione: il museo da toccare il cinema da ascoltare", Museo Nazionale del Cinema, Torino. http://www.comune.torino.it/museiscuola/esperienze/disabili/2007-oltre-la-visione-il-museo-da-toccare-il-cinem.shtml

Redattore Sociale (2017). “A Torino il Museo nazionale del cinema è per tutti”. https://www.redattoresociale.it/article/notiziario/a_torino_il_museo_nazionale_del_cinema_e_per_tutti

Ilsole24ore (2021). “La realtà virtuale sbarca al Museo Nazionale del Cinema di Torino”. https://stream24.ilsole24ore.com/video/tecnologia/la-realta-virtuale-sbarca-museo-nazionale-cinema-torino/AEkWEGK?refresh_ce=1

CASO STUDIO 6: Paphos 2017: Fabbrica a cielo aperto – Paphos, Cipro

Descrizione del progetto:

Paphos ECoC è iniziato con il finanziamento europeo per la Capitale europea della cultura e ha stabilito la base che è proseguita dopo la fine del finanziamento (2017).

Il concetto di Open Air Factory non riguardava solo l'apertura dello spazio; riguardava la tolleranza, l'accettazione, l'incoraggiamento e l'inclusione di culture, idee e credenze diverse. La Open Air Factory comprendeva l'intero distretto, sia a livello spaziale che sociale. Aveva una struttura decentralizzata con varie sezioni, unità e officine all'interno del centro di Pafos, che si estendeva verso i comuni del distretto e le comunità più piccole. Ha promosso progetti culturali tra cui la tecnologia per la cultura.

CONTINENTI DI COLLEGAMENTO – CULTURE A PONTE. Il suddetto motto esprimeva la necessità di collegare e colmare le differenze tra i vari gruppi di cittadini di Pafos: residenti, visitatori e migranti. Inoltre, ha sottolineato l'importanza di unire le parti sparse della città e di trasformare l'intero quartiere di Pafos in uno spazio comune e condiviso per tutti i suoi cittadini, simbolicamente e fisicamente.

Sviluppando un programma innovativo di eccellenza artistica, interesse europeo e coinvolgimento attivo di artisti e cittadini, Pafos2017 ha creato un impatto a lungo termine nel settore culturale, nonché nell'immagine e nell'identità dei suoi cittadini. Il Programma ha generato le condizioni per una rete culturale sostenibile per le parti interessate e le piccole comunità che, dopo la fine dell'anno culturale, hanno massimizzato il risultato, l'impatto e l'eredità.

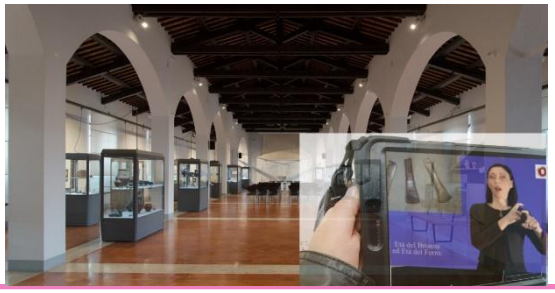
I partecipanti possono accedere ai punti fisici. Ci sono anche spot digitali ad accesso gratuito che i partecipanti possono visitare online.

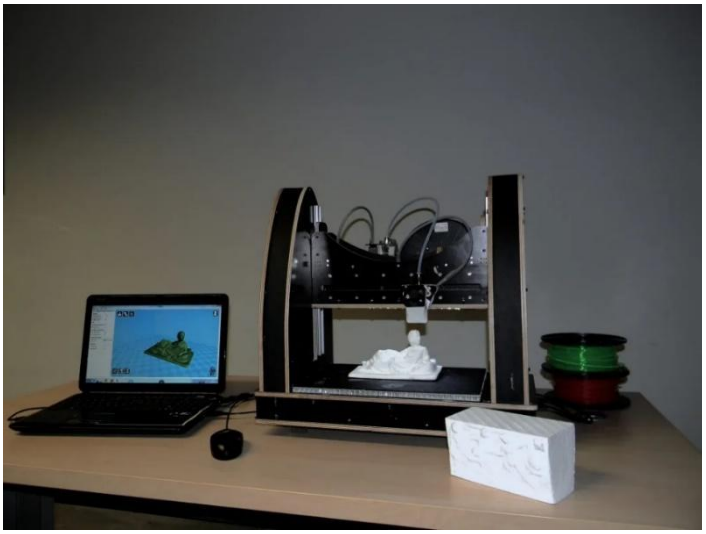
CAPITOLO II

	Pafos2017 si è concentrato sul contributo della cultura e della creatività alla crescita intelligente del potenziale futuro della città, ideando un programma dagli effetti duraturi. Il suo programma mirava a creare un impatto sullo sviluppo a lungo termine e sul re-branding della città.
Inclusivo con:	I dati demografici target di Paphos2017 sono tutti i cittadini, indipendentemente dal livello di istruzione o dallo stato sociale.
Problemi affrontati:	La sfida chiave è stata la necessità di colmare le differenze tra le comunità greca e turco-cipriota attraverso vari progetti globali e di rafforzamento delle capacità che Pafos2017 ha sviluppato lungo il percorso.
Foto:	
Collegamenti e riferimenti:	Paphos 2017 EU. http://www.pafos2017.eu/en/

CASO STUDIO 7: Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria – Perugia, Italia

Descrizione del progetto:	Il museo è ospitato nell'ex convento di San Domenico, situato lungo Corso Cavour, appena fuori le mura etrusche di Perugia. Una visita al Museo Archeologico Nazionale è una preziosa occasione per conoscere una delle più ricche collezioni di reperti etruschi in Italia, formatasi principalmente durante gli scavi ottocenteschi di necropoli nel perugino. Recentemente è avvenuta l'inaugurazione di una nuova sala espositiva e percorso sensoriale permanente in collaborazione con la sezione provinciale di Perugia dell'Istituto Nazionale per i Ciechi e gli Ipovedenti e il Gruppo Archeologico Perugia - Gruppi Archeologici d'Italia. Dietro questo progetto ci sono Giulio Bigliardi, emiliano, laureato in Beni Culturali all'Università di Siena e specializzazione in Archeologia, e Sofia Menconero, nata in Umbria, architetto. I due hanno unito le loro esperienze professionali in **3D Archeolab**, un laboratorio allestito all'interno del Museo Archeologico di Perugia, con l'obiettivo di rendere la cultura accessibile a tutti. Utilizzando un software open source e una **stampante 3D**, i reperti del Museo Archeologico di Perugia vengono riprodotti e utilizzati per allestire percorsi tattili accessibili a non vedenti e ipovedenti. Il processo di riproduzione di un manufatto avviene attraverso una tecnica di rilievo 3D. Partendo da una serie di fotografie che riprendono l'oggetto da tutte le prospettive e da un software open source, il manufatto viene ricreato in un prototipo tridimensionale. Utilizzando una stampante 3D, il modello digitale viene poi riprodotto in plastica, dall'aspetto assolutamente uguale ma decisamente meno pregiato, e quindi adatto ad essere toccato e maneggiato ancora e ancora, mentre l'originale resta al sicuro in vetrina. Il progetto 3D Archeolab nasce da un nuovo modo di concepire la gestione e la valorizzazione dei Beni Culturali, attraverso forme innovative di divulgazione e accessibilità e applicando tecnologie open source ea basso costo. I modelli 3D creati verranno inseriti in un database 3D che sarà accessibile online tramite un browser standard. Questo database potrà ospitare nel tempo anche modelli 3D

	realizzati da altri musei, così da creare un museo virtuale capace di riunire collezioni diverse in un unico luogo. Tra i reperti di maggior pregio del MANU vi sono il Cippo perugino, una delle più importanti iscrizioni in lingua etrusca, e il corredo bronzeo della tomba principesca di San Mariano. Non molto tempo fa è stata inaugurata una nuova mostra che consentirà l'accesso non solo ai non vedenti e ipovedenti, ma anche, in futuro, a quelli confinati su sedia a rotelle. La lapide è stata riprodotta a grandezza naturale mediante una stampa laser tridimensionale. Chi lo desidera potrà entrare in contatto con esso e camminare lungo i suoi solchi, cosa impossibile con l'originale. Sono state inoltre realizzate 27 videoguide in Lis (agronomia della Lingua dei Segni Italiana) per **non udenti**, al fine di rendere il Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria pienamente accessibile anche a persone con questa disabilità limitante e sono stati messi a disposizione del museo dei tablet per consentire ai visitatori di accedere facilmente alle guide e ai materiali informativi distribuiti dal museo.
Inclusivo con:	Persone con disabilità visive e uditive
Testimonianze di persone partecipanti:	Maria Angela Turchetti, direttore esecutivo del museo: *Stiamo aggiornando l'apparato digitale per dare maggiori informazioni e consentire anche visite virtuali; bisogna pensare alla didattica, voglio che il Manu sia aperto al pubblico più ampio possibile compresi i disabili e sia un riferimento scientifico in sinergia con la Soprintendenza e l'università*. (Il Giornale dell'Arte)
Foto:	



Collegamenti e riferimenti:

Corriere Innovazione (2015). “Guardare e anche toccare: visita museo esperienza tattile”. Online at: https://corriereinnovazione.corriere.it/sistemi/2015/6-febbraio-2015/guardare-anche-toccare-visita-museo-esperienza-tattile--230946728241.shtml

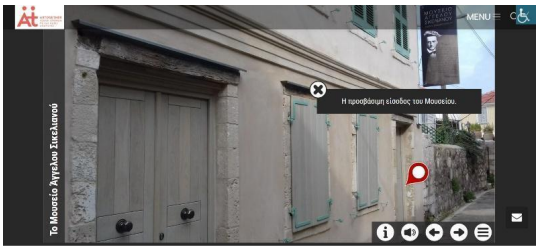
Il giornale dell’arte (2020). “Tre archeologhe per l’Umbria”. Online at: https://www.ilgiornaledellarte.com/articoli/tre-archeologhe-per-l-umbria/134309.html

Archeolab. https://www.3d-archeolab.it/

	Ministero della Cultura. Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria. https://cultura.gov.it/luogo/museo-archeologico-nazionale-dell-umbria?page=22

CASO STUDIO 8: ARTOGETHER – Atene, Grecia

Descrizione del progetto:	ARTogether è una delle poche organizzazioni per disabili in Grecia che si occupa esclusivamente di arte e cultura. I maggiori obiettivi sono: - Fornire alle persone con disabilità opportunità di espressione creativa, che aumentino la loro autostima. - Organizzare programmi accessibili che permettano alle persone con disabilità di partecipare alla vita culturale del Paese. - Connettere singoli artisti e gruppi tra loro e organizzare eventi artistici inclusivi e laboratori per disabili e normodotati. - Informare e sensibilizzare le persone coinvolte nell'istruzione, nella cultura e nelle arti sui temi della disabilità e dell'accessibilità. - Sensibilizzare le autorità statali e il pubblico in generale sul diritto delle persone con disabilità a un accesso equo all'arte e alla cultura, promuovere il loro lavoro e migliorare l'inclusione sociale e l'accettazione della diversità. Tra le sue numerose azioni ARTOGETHER gestisce due importanti progetti di accesso culturale: tour virtuali per gruppi di persone con disabilità nei musei e audiodescrizione di spettacoli teatrali e altri spettacoli per persone ipovedenti. Chiunque può fare un tour virtuale del Museo Angelos Sikelianos a Lefkada attraverso il sito web della Fondazione. Il tour combina una spiegazione visiva e verbale del museo con un gioco a quiz digitale per mettere alla prova le tue nuove conoscenze e aiutarti a comprendere meglio. Con l'utilizzo di attrezzature speciali che coprono le esigenze di 20-40 persone e il tecnico del suono che ne assicura il corretto funzionamento, si realizza una

	resa verbale delle immagini durante uno spettacolo teatrale. La possibilità di regolare il volume delle cuffie da parte degli utenti stessi serve anche gli spettatori con problemi di udito. La Fondazione ha realizzato questo progetto innovativo, poiché in Grecia la descrizione non è fornita dai teatri stessi, a differenza di molti paesi esteri. I risultati positivi del progetto: attraverso queste misure, la Fondazione può aiutare tutti ad avere un accesso equo a musei, teatri e altri luoghi ed eventi culturali senza discriminazioni..
Inclusivo con:	A persone con o senza disabilità.
Problemi affrontati:	La sfida principale dell'organizzazione nelle sue fasi iniziali è stata quella di stabilire la fiducia del pubblico e iniziare a diffondere il messaggio di un trattamento equo e il riconoscimento del potenziale delle persone con disabilità attraverso le sue azioni. Purtroppo la Grecia non è stata sensibilizzata alla questione della disabilità e la società ha avuto bisogno di più tempo per comprendere la portata del problema e la necessità di sostegno.
Foto:	 Il tecnico che aiuta con la descrizione sonora degli spettacoli teatrali.

Collegamenti e riferimenti:	Artogether. https://artogether.gr/

CASO STUDIO 9: Fondazione Eugenides – Atene, Grecia

Descrizione del progetto:	Nel 1954 Eugenio Eugenides fondò per suo testamento la Fondazione Eugenides, il cui unico scopo era quello di "contribuire all'educazione dei giovani di nazionalità greca in campo scientifico e tecnico". A seguito di sondaggi, l'istituto ha scoperto che l'istruzione degli studenti negli istituti tecnici era in ritardo a causa della mancanza di libri di testo adeguati e accessibili, formazione pratica insufficiente e mancanza di infrastrutture adeguate per la formazione pratica. Pertanto, l'ente ha costruito un Centro Tecnologico in cui operare: - Biblioteca tecnica e scientifica. - Sale per esperimenti di fisica e display tecnologici - Planetario

- Auditorium.

Per garantire che tutti i suoi servizi siano accessibili, sia le strutture che i servizi stessi sono adatti a persone con problemi di mobilità, disabilità sensoriali e disabilità.

Ad esempio, i volantini della Fondazione Eugenides sono disponibili in Braille e caratteri grandi e sono disponibili presso lo Sportello Informazioni, è disponibile il servizio di interpretariato in lingua greca dei segni e/o labiale, il Nuovo Planetario Digitale è stato progettato per utenti su sedia a rotelle, ecc.

Inoltre, per garantire che le persone disabili abbiano eguale accesso a tutte le informazioni cartacee ed elettroniche presenti nella Biblioteca, la Fondazione ha fornito una serie di elementi di accessibilità per attrezzare due postazioni di lavoro situate nella Biblioteca.

Inoltre, la postazione per ipovedenti è composta da un potente computer touchscreen da 22 pollici dotato del necessario software di ingrandimento e lettura dello schermo SuperNova Access Suite, che supporta anche la visualizzazione dei dati in Braille.

Per rendere questa workstation ancora più accessibile, è stato installato il software di riconoscimento vocale Hlektronikos Logografos, in grado di convertire la voce dell'utente in testo o comandi del computer. Infine, la Biblioteca fornisce libri di apprendimento visivo di Windows con immagini in rilievo e libri in Braille (in inglese).

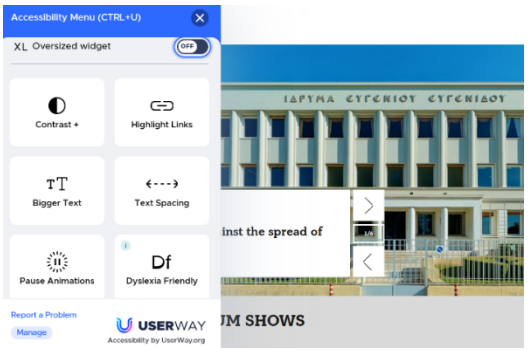
La postazione di supporto alle persone con disabilità motorie è composta da un potente computer con touchscreen da 22 pollici e software di riconoscimento vocale MLS Talk & Write. Questo software ha la capacità di trasformare la voce dell'utente in testo o comandi sul computer.

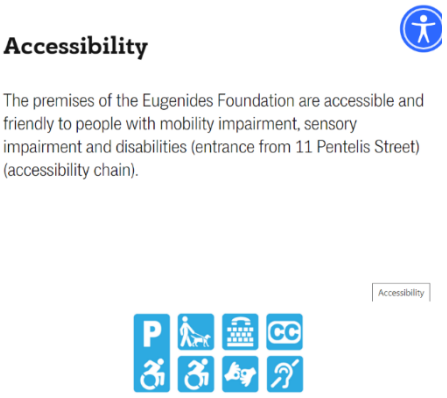
Questa workstation dispone di dispositivi tecnologici di accesso alternativi (2 tastiere e mouse diversi) per affrontare l'importante problema dell'uso del computer da parte di persone con disabilità motorie.

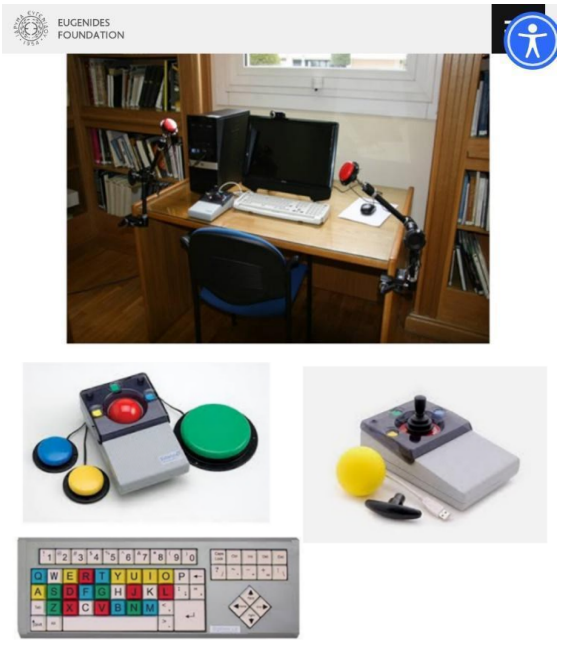
Inclusivo con:	Tutti.

CAPITOLO II

Foto:





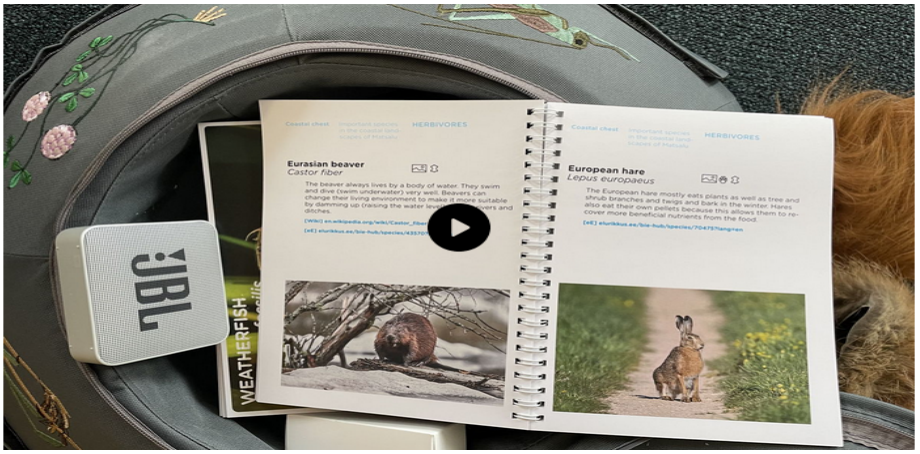


Collegamenti e riferimenti:	Fondazione Eugenides. https://www.eef.edu.gr/en/

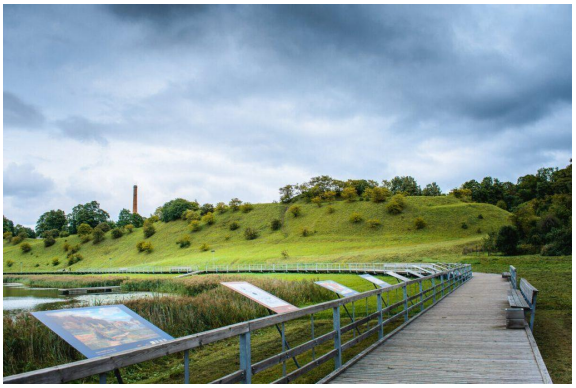
CASO STUDIO 10: MAPEIRONS – Riga, Lettonia

Descrizione del progetto:	Aiuti alle persone con disabilità che viaggiano in Lettonia. La nuova pagina web Mapeirons è stata sviluppata con il supporto del Programma del Baltico Centrale 2014-2020 nell'ambito del progetto CB786 “Nature Access to All” (NatAc) realizzato dalla Regione di Pianificazione del Kurzeme in collaborazione con l'associazione delle persone disabili e dei loro amici Apeirons.
Inclusivo con:	Alle persone con o senza disabilità - l'app mobile Mapeirons e il sito Internet http://mapeirons.lv/ offrono informazioni – in inglese – su oltre 1.500 luoghi e oggetti in Lettonia liberamente accessibili a chiunque.
Problemi affrontati:	Necessità di avere un sito Web che contenga informazioni complete su siti e servizi accessibili non solo in Lettonia, ma anche in altri paesi C'era bisogno di un sito che facilitasse l'accesso alle informazioni e fungesse da fonte affidabile per tutti per trovare rapidamente e facilmente informazioni accurate e informazioni corrette su luoghi diversi.
Testimonianze di persone partecipanti:	Il sito di nuova concezione offre l'opportunità di cercare siti accessibili non solo in Lettonia, ma anche all'estero, aggiungendo gradualmente sempre più nuovi oggetti e informazioni accessibili in altre lingue.
Foto:	Nell'ambito del progetto di accessibilità alla natura “NatAc” è pronta la nuova Guida ai Sentieri Naturali! Con 100 sentieri accessibili a tutti e più di 300 altri sentieri e siti naturali, che si trovano nelle vicinanze e potrebbero essere di interesse durante il viaggio in Lettonia, Estonia e Finlandia! La guida è disponibile in 4 lingue: lettone, estone, finlandese e inglese.

CAPITOLO II



Estone Environmental Board – ha sviluppato uno strumento educativo nuovo e innovativo che aiuta a conoscere la natura per le persone con disabilità e, in particolare, per le persone con disabilità visive. Lo strumento didattico è stato creato per essere il più pratico possibile, consentendo sia allo specialista di educazione della natura o una guida, sia alla persona stessa di uscire all'aperto e, utilizzando il petto dei sensi, conoscere i tre ecosistemi (foresta, torbiera, costa), tratti caratteristici delle piante e degli animali che vi abitano, utilizzando i sensi differenti – vista, udito, olfatto, tatto. Attualmente cinque di queste casse vengono prodotte anche in Lettonia, usando l'esempio estone).

	 Per migliorare la comprensione, le capacità e la conoscenza di comuni, imprenditori e altri amministratori dei territori naturali sull'accessibilità e la fornitura di prodotti e servizi turistici, abbiamo sviluppato un materiale illustrativo e pratico su come adattare le infrastrutture, i prodotti e i servizi turistici per le persone con disabilità. L'obiettivo delle linee guida è migliorare l'accesso alle attività di turismo naturalistico di persone con disabilità motorie, visive, uditive e cognitive, anziani e genitori che viaggiano con passeggini. Le linee guida forniscono raccomandazioni non solo su come garantire l'accesso complessivo al sentiero o all'oggetto naturale stesso (percorsi adeguati, pavimentazione, angolo di inclinazione ecc.), ma anche su come migliorare l'accessibilità alle aree di sosta e parcheggi, torri di avvistamento , alloggio, bagni e docce, siti web, nonché i principi chiave da seguire quando si comunica con una persona disabile.
Collegamenti e riferimenti:	Viaggio in Lettonia. Persone con disabilità. https://www.latvia.travel/en/article/people-disabilities Mapeirons EU. https://mapeirons.eu/en/welcome-to-the-new-mapeirons-website/

CASO STUDIO 11: Audiodescrizione contro l'esclusione – Riga, Lettonia

Descrizione del progetto:	L'Accademia lettone della cultura (LAC), in collaborazione con partner di Polonia, Romania, Lituania e Cipro, ha lanciato un progetto di partenariato strategico ERASMUS+ "Audio Description Against Exclusion", incentrato sull'accessibilità della cultura e delle arti per le persone con disabilità uditive e

	visive . L'obiettivo del progetto è migliorare le qualifiche e le competenze degli esperti impiegati nei settori della cultura e delle arti nell'adeguamento dell'offerta culturale e nella creazione di descrizioni audio e sottotitoli per i consumatori culturali con disabilità uditive e visive.
Inclusivo con:	Tutti.
Problemi affrontati:	Uno studio condotto nel 2017 dagli promotori del progetto, il Centro culturale di Breslavia, mostra che, nonostante le linee guida chiare per rendere la cultura accessibile alle persone con disabilità, è anche necessario fornire qualifiche e competenze adeguate a quei professionisti culturali che adatterebbero l'offerta attuale a le esigenze delle persone con disabilità uditive e visive. I partner del progetto sono tutti convinti che ogni cittadino dell'UE abbia diritto all'uguaglianza, alla non discriminazione e all'opportunità di prendere parte attiva alle attività culturali, che possono essere raggiunte solo attraverso i rappresentanti delle istituzioni culturali assicurando che descrizioni audio e i sottotitoli sono disponibili in tutti gli eventi culturali e per tutti i prodotti culturali.
Testimonianze di persone partecipanti:	Quando si parla di accessibilità degli eventi culturali, di solito si pensa all'accessibilità per le persone con disabilità motorie, ma l'accessibilità è un concetto globale: siti web accessibili e relativi contenuti, trasporti accessibili, sottotitoli per non udenti, descrizioni audio per non vedenti, trascrizioni, segnaletica traduzioni linguistiche e altri strumenti, che garantiscono la disponibilità dei servizi. L'accessibilità dovrebbe consentire a tutte le persone un accesso equo alle varie forme d'arte, siano esse di contenuto audiovisivo, teatro, cinema, arti visive e altri eventi culturali.
Foto:	Il volontario di MindsEye Cory Sturdevant esegue una descrizione audio dal vivo di un gioco del St. Louis Blues all'Enterprise Center.

La prima masterclass del progetto.

Collegamenti e riferimenti:

lka.edu.lv. Audiodescrizione contro l'esclusione. https://lka.edu.lv/en/international-cooperation/international-projects/erasmus-projects/audio-description-against-exclusion/

Stlpublicradio. Notizia. https://news.stlpublicradio.org/arts/2019-12-24/im-not-excluded-live-audio-descriptions-for-the-blind-go-beyond-the-play-by-play

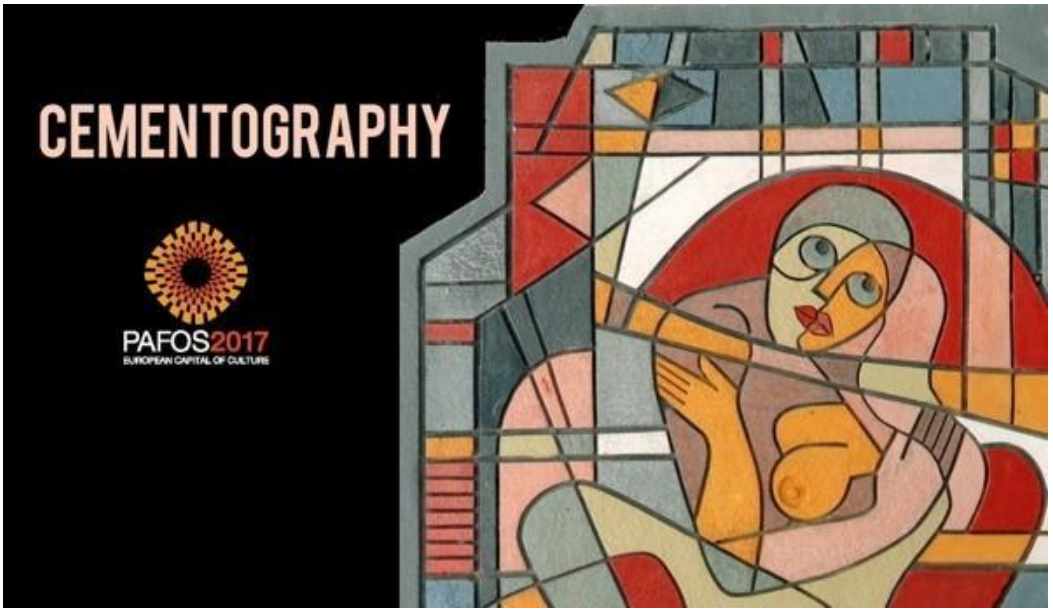
CASE STUDY 12: Cementography - Paphos, Cipro

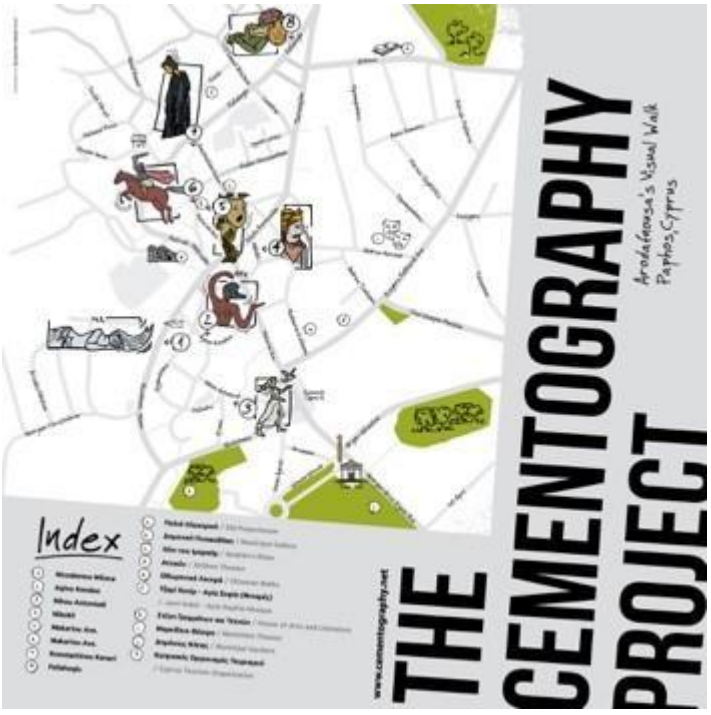
CAPITOLO II

Descrizione del progetto:	Il progetto Cementography è partito con il finanziamento europeo della Capitale Europea della Cultura. Partecipa al tour della Cementografia Capitale europea della cultura Pafos2017 è stato ispirato dalla pletora di miti e figure mitologiche della città e ne mostra la storia, il patrimonio culturale, la diversità e gli aspetti multiculturali nel tempo, fino alla cultura moderna di Pafos, Cipro e l'Europa . Al centro di questi eventi c'è il mito di Arodafnousa. Nel 2017, nove artisti hanno collaborato per creare un'opera in otto pannelli, "Arodafnousa", utilizzando la cementografia. Illustra un racconto popolare cipriota del XIV secolo in cui una bella ragazza di nome Arodafnousa è amata da un re e uccisa da una regina gelosa; il re uccide la moglie e dà alla ragazza un funerale degno. Gli otto pannelli possono essere visualizzati in sequenza nella zona della Città Vecchia di Pafos, dove sono stati montati sulle pareti esterne degli edifici. CCIF Cipro, utilizzando l'applicazione "action bound" ha creato il gioco digitale "Arodafnousa". Il gioco fornisce codici QR ai giocatori che hanno bisogno di risalire al mito. Cosa c'è di meglio che scoprire la città mentre giochi? L'iniziativa cerca modalità innovative per far conoscere il patrimonio culturale ai nuovi immigrati e ai rifugiati e per promuovere progetti culturali (spesso al crocevia di arte e tecnologia). I partecipanti possono accedere liberamente al tour sponsorizzato da Cyprus Tourism Organisation. I partecipanti possono avere un maggiore accesso al gioco digitale.
Inclusivo con:	I dati demografici target del gioco Arodafnousa sono tutti cittadini indipendentemente dal livello di istruzione o dallo stato sociale.
Problemi affrontati:	Le principali sfide individuate sono state la promozione su larga scala del gioco e l'esclusione digitale legata all'età.
Testimonianze delle persone partecipanti:	N/A.

CAPITOLO II

Foto:





CAPITOLO II

Links and references:	https://www.facebook.com/cementography/

CONCLUSIONI

Il presente documento fa parte del progetto europeo ARTWIN - Art Welcomes Inclusion through Innovative Technologies, coordinato da Magnetic Professional dalla Lettonia. La presente ricerca sui casi studio di successo della tecnologia per rendere la cultura accessibile alle persone con disabilità è stata coordinata dal partner italiano Co-Labory. Tutti i partner del consorzio hanno contribuito conducendo ricerche sul campo e sul campo, nonché interviste nei loro paesi al fine di fornire un rapporto nazionale sull'oggetto dello studio.

Il risultato finale è un rapporto di sintesi sull'accessibilità alla cultura nei diversi paesi europei che comprende un'ampia raccolta di casi studio, che costituisce un risultato innovativo e trasferibile. Ciascun partner ha condotto una ricerca a tavolino sulle politiche nazionali e sulle buone pratiche sull'uso della tecnologia per rendere il patrimonio culturale più accessibile alle persone con disabilità. Inoltre, le organizzazioni partner hanno condotto ricerche per raccogliere casi di studio da diversi paesi europei in cui la tecnologia è stata utilizzata per migliorare l'accessibilità alla cultura.

Dalla ricerca è emerso chiaramente che, sebbene esistano numerose normative e procedure che incoraggiano l'inclusione delle persone con disabilità nella vita quotidiana, sembra che si debba fare molto di più per garantire la piena e attiva partecipazione delle persone con disabilità alla vita culturale.

Nell'ambito della ricerca, i partner hanno identificato casi di studio in Europa in cui la tecnologia è stata uno strumento chiave per rendere il patrimonio culturale accessibile e inclusivo con le disabilità. Tecnologie come la realtà aumentata e virtuale, l'intelligenza artificiale, offrono la possibilità di esplorare, grazie a speciali visori, ambienti e luoghi del passato, anche perduti, con esperienze immersive a 360 gradi, in spazi animati. Inoltre, la partnership è giunta alla conclusione che i musei traggono vantaggio da una maggiore attenzione alla diversità e all'accessibilità. Buoni risultati possono essere raggiunti da visite personalizzate e interattive, sviluppando le competenze del personale nelle tecnologie, nei servizi educativi e nell'interpretazione del patrimonio, invitando le comunità locali nei musei e attirando nuove partnership.

CONCLUSIONI

Tuttavia, sebbene dalla trasformazione digitale stiano emergendo molte opportunità, attualmente il rischio maggiore è dato da una società poco preparata ad affrontare il futuro e da persone poco qualificate. Il rapido aumento dell'uso delle TIC ha portato nuove forme di esclusione e gli attori culturali devono affrontare questi problemi tecnologici per mantenere un accesso aperto nel campo del patrimonio culturale. La sensibilizzazione aiuta a trovare nuove forme di persuasione da parte della popolazione, cercando di demistificare l'idea di un "Museo chiuso" esclusivo che si rivolge solo a un piccolo target di élite intellettuali e turisti. Inoltre, vale la pena ricordare che la maggior parte dei casi di studio identificati in questa ricerca si concentrano sull'inclusione delle persone con disabilità visive e motorie, mentre altre tipologie di disabilità sono ancora al di fuori dell'ambito di azione.

Pertanto, all'interno del progetto ARTWIN, questa partnership mira a fornire nuove competenze digitali e di accessibilità per le persone legate alla cultura e coinvolte nell'adozione di servizi culturali per le persone disabili. Le conclusioni tratte da questa ricerca costituiranno la base su cui verrà sviluppato il materiale di formazione come risultato del prossimo progetto ARTWIN.

CHI SIAMO

The ARTWIN Guidebook of Good Practices along EU has been developed within the European project ARTWIN – L'arte accoglie con favore l'inclusione attraverso tecnologie innovative. Il consorzio è formato da 5 organizzazioni provenienti da Lettonia, Finlandia, Italia, Cipro e Grecia che sono responsabili della creazione e dello sviluppo di tutti i risultati del progetto. ARTWIN è un progetto coordinato dall'organizzazione lettone Magnetic Professional.

La Guida ARTWIN delle buone pratiche lungo l'UE è il primo risultato del progetto ed è stata coordinata dal partner italiano Co-Labory. Tutta l'organizzazione partner ha lavorato in cooperazione sotto la sua guida al fine di fornire il proprio contributo per l'adempimento del presente documento.

Co-Labory (Italy)

CO-LABORY nasce a Trani - Italia, nel 2017. Nasce grazie al finanziamento ottenuto dall'avviso pubblico della regione Puglia "PIN - Pugliesi Innovative". CO-LABORY è uno spazio di coworking impegnato a promuovere una nuova cultura imprenditoriale basata sulla responsabilità sociale personale, sulla centralità della persona, sui rapporti di reciprocità e sulla funzione sociale del profitto d'impresa; contribuire a unire le forze per aggregare tutte le realtà associative, imprenditoriali e istituzionali che condividono gli stessi valori, al fine di rafforzare la cultura e la progettazione per un mondo migliore e avviare percorsi di promozione della cultura dell'innovazione e dello sviluppo sostenibile per la co- economia dello sviluppo dei territori, per sostenere l'occupazione e l'imprenditorialità in una prospettiva partecipata.

Autori di questi documenti: Ainhoa Gandariasbeitia e Fabiola Porcelli.

Magnetic Porfessional (Lettonia)

“Magnetic Professional” Ltd Learning Center MP è un'istituzione privata fondata nel 2018 e finalizzata allo sviluppo e all'erogazione di corsi di apprendimento per discenti adulti, fornendo consulenze nei settori della digitalizzazione, attuazione di progetti e lavori di ricerca nei settori della digitalizzazione, della trasformazione digitale e studi a distanza.

Liepajas Universitate (Lettonia)

Magnetic Professional" Ltd Learning Center MP è un'istituzione privata fondata nel 2018 e finalizzata allo sviluppo e all'erogazione di corsi di apprendimento per discenti adulti, fornendo consulenze nei settori della digitalizzazione, attuazione di progetti e lavori di ricerca nei settori della digitalizzazione, della trasformazione digitale e studi a distanza.

Modus (Finlandia)

Fondata a Tampere, in Finlandia, nel 2001, l'associazione di design, arti e artigianato Pirkanmaa Modus ry (Pirkanmaan muotoilu- ja taideteollisuusyhdistys Modus ry) si è affermata come un'associazione riconosciuta a livello nazionale che promuove il design professionale, le arti e l'artigianato.

CCIFC (Cipro)

I giovani della CCIF Cipro sono stati istituiti nel 2016 per promuovere società locali inclusive, pacifiche e giuste, libere da odio, paura e violenza. La CCIF Cipro è attiva nel campo dell'istruzione, dell'integrazione interculturale, dello sviluppo del pubblico, della formazione e dei seminari informativi per giovani e adulti.

Innovation Hive (Grecia)

The Innovation Hive è un'organizzazione privata senza scopo di lucro, con sede a Larissa, in Grecia. La sua missione principale è portare l'innovazione aperta in diverse aree delle applicazioni, sulla base della grande partnership degli stakeholder. Attraverso la creazione di un'alleanza simbiotica tra la società, il mondo accademico e l'industria, l'obiettivo di Innovation Hive è trovare soluzioni alle nuove sfide dell'innovazione, per raggiungere la crescita, la sostenibilità e massimizzare l'impatto sulla società.