IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

IN-TOUCH · NAPOLI

Disabilità visiva e contesto culturale

Chi incontriamo, che cosa lo ostacola, come comportarci e perché

Docente: **Irene Croci**, Tecnica della Riabilitazione Psichiatrica

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

Come lavoriamo oggi

Una lezione accessibile è già il primo esempio di quello che vedremo.

Tutto a voce

Descrivo ogni slide: il contenuto è nelle parole, non sullo schermo.

Font leggibile

Atkinson Hyperlegible, alto contrasto, poco testo per slide.

Il nome prima

Chi interviene dice il proprio nome: non tutti vedono le mani alzate.

Esperti in sala

Chi è cieco o ipovedente porta un sapere che nessuna slide contiene.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

In sala e da remoto

Anche una lezione a distanza ha le sue barriere: le togliamo insieme.

Il nome, sempre

In sala e online, prima di parlare.

La chat a voce

Chi facilita legge i messaggi, con il nome di chi scrive.

Descrivere lo schermo

Ciò che si mostra in camera o si condivide va detto a parole.

Una persona di supporto

Segue i collegati, apre le stanze virtuali, dà la parola.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

Lo sguardo di una riabilitatrice

Il mio mestiere è la persona nel suo contesto di vita: per questo parlo di comportamenti, non solo di regole.

Funzionamento

Che cosa la persona fa, vuole e può fare, non solo che cosa le manca.

Partecipazione

Uscire, scegliere, stare con gli altri: la cultura è vita sociale.

Recovery

Un progetto di vita costruito con la persona, non per lei.

MD MOVIMENTO DEI DISABILI EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

La mappa di questa lezione

Parte	Attività
Apertura	
1 · Conoscere la persona	Intervista all'esperto
2 · Barriere e contesto	Caccia alla barriera
Pausa	
3 · La relazione professionale	Guida a coppie, scene
4 · Diritti e modelli europei	
Chiusura	

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 1

Conoscere la persona

Vedere o non vedere non è un'alternativa: è uno spettro. E dall'esterno non si capisce.

MD MOVIMENTO DEGLI OMOSESSUALI EUROPEI

invivo

MUO

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

1 · CONOSCERE LA PERSONA

Uno spettro, non un'alternativa

La disabilità visiva è una costellazione di condizioni percettive diverse.

Cecità totale

Nessuna percezione, o solo luce e ombre. Contano tatto, udito, olfatto, propriocezione.

Cecità parziale

Residuo minimo, fino a 1/20: si localizzano grandi ostacoli con forti contrasti.

Ipovisione

Grave, media o lieve: acuità fino a 3/10, o campo visivo ridotto.

Perché conta

La maggior parte delle persone ha un residuo visivo: ciò che serve cambia da persona a persona.

1 · CONOSCERE LA PERSONA

Ipovisione: due esperienze opposte

Campo centrale compromesso

Maculopatie. Si muove da sola con la visione periferica, ma non legge una didascalia né vede i dettagli.

Aiuta: descrivere i dettagli, ingrandire, luce diretta sul testo, forte contrasto.

Campo periferico compromesso

Glaucoma, visione a tunnel. Può leggere se inquadra bene, ma urta ostacoli laterali e perde la pianta delle sale.

Aiuta: guida negli spostamenti, segnalare ostacoli ai lati, meno bagliore.

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

1 · CONOSCERE LA PERSONA

Chiedere, non indovinare

FAI COSÌ	PERCHÉ
«Come posso esserle utile?»	Dall'esterno non sai quanto vede: il bastone bianco lo usano anche molte persone ipovedenti.
Chiedi come preferisce le informazioni	A voce, ingrandite, in braille, sul telefono: scegliere restituisce il controllo.
Non mettere alla prova il residuo	«Ma questo lo vede?» suona come un esame. E la vista cambia con luce e stanchezza.
Non metterti controluce	Davanti a una finestra il tuo viso diventa una sagoma scura: chi è ipovedente perde l'espressione.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

1 · CONOSCERE LA PERSONA

Nascere ciechi o perdere la vista

Cecità congenita o precoce

Il mondo è sempre stato conosciuto con gli altri sensi. Nessuna «perdita» da elaborare: un modo diverso di conoscere.

Evita di proiettare tristezza o pietà.

Cecità acquisita

Un percorso di adattamento, non per fasi rigide: identità, autonomia, ruoli e relazioni si rinegoziano.

Accogli anche rabbia, tristezza, rifiuto degli ausili: non sono capricci.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Attività 1

Intervista all'esperto

Una o due persone cieche o ipovedenti in sala, se lo desiderano, rispondono. Tutti gli altri ascoltano e annotano.

1

Come descriveresti il tuo modo di percepire lo spazio?

2

Che cosa ti ha fatto sentire accolto in un luogo della cultura?

3

Che cosa ti ha fatto venire voglia di andartene?

DA REMOTO Le domande arrivano in chat: chi facilita le legge a voce, con il nome di chi scrive.

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 2

Barriere e contesto

Che cosa spezza la catena dell'autonomia, e che cosa potete fare voi, già domani.

MD MOVIMENTO DEGLI OMOSESSUALI EUROPEI

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · BARRIERE E CONTESTO

La catena dell'autonomia

Un luogo è accessibile se non spezza mai la catena: basta un anello per interrompere la visita.

Fisiche

Gradini, sporgenze, nessun percorso tattile a terra.

Sensoriali

Luce sbagliata, riflessi, poco contrasto.

Comunicative

Didascalie piccole, siti inaccessibili, segnaletica ambigua.

Comportamentali

Iperprotezione o imbarazzo del personale.

Psicologiche

Ansia, paura di disturbare, stigma, fatica.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

2 · BARRIERE E CONTESTO

Spazio e luce: che cosa puoi fare tu

FAI COSÌ	PERCHÉ
Segnala gli ostacoli sporgenti ad altezza busto o testa	Il bastone esplora il pavimento: bacheche sospese e cartelli a bandiera non li incontra.
Niente porte socchiuse, niente arredi spostati senza avviso	Chi si orienta usa una mappa mentale: un oggetto fuori posto è un ostacolo invisibile.
Annuncia gradini isolati e cambi di pavimento	Un gradino singolo e inatteso è più insidioso di una scala intera.
Chiedi se la luce va bene, e offri di spostarvi	La luce che aiuta una maculopatia abbaglia chi ha un glaucoma; i riflessi sui vetri accecano.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Il giro di controllo prima dell'apertura

CONTROLLA	PERCHÉ
I punti di riferimento sono liberi: bancone, corrimano, panche, angoli	Un cavalletto o un vaso davanti a un riferimento lo cancella: chi si orienta perde la strada.
Percorsi tattili e strisce di pericolo sgombri, senza cavi né arredi	Non sono decorazioni: sono informazioni di sicurezza.
Vetri, gradini e ostacoli bassi hanno un contrasto visibile	Per chi è ipovedente il contrasto segnala i pericoli: è sicurezza, non estetica.
Segnali acustici, ascensore parlante, audio e QR funzionano	Un ausilio guasto è peggio di nessun ausilio: tradisce la fiducia.

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO
inviVo
MUO

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

IN-TOUCH

2 · BARRIERE E CONTESTO

Iperprotezione ed evitamento

Le barriere di comportamento nascono quasi sempre da buone intenzioni, o dalla paura di sbagliare.

Iperprotezione

Decidere al posto della persona, anticiparla, parlare all'accompagnatore, «faccio io».

Effetto: infantilizza e toglie autonomia.

Evitamento

Imbarazzo, silenzio, delegare a un collega, sparire dopo il biglietto.

Effetto: isola e fa sentire un peso.

La terza via

Presenza disponibile: ci sono, chiedo, faccio ciò che mi viene chiesto, resto raggiungibile.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Le barriere che non si vedono

FAI COSÌ	PERCHÉ
Ansia: racconta prima che cosa succederà	Ciò che è prevedibile spaventa meno: l'ansia nasce dall'ignoto.
Paura di disturbare: offri una volta, resta vicino	Chi teme di essere un peso non chiede. Insistere, però, diventa pressione.
Stigma: niente «che coraggio» o «che bravo»	Trasformano una visita normale in un'impresa, e la persona in un'eccezione.
Fatica: proponi pause e sedute	Orientarsi senza vista richiede attenzione continua: ci si stanca prima.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO
invivo
MUO

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

IN-TOUCH

2 · BARRIERE E CONTESTO

Il modello biopsicosociale e l'ICF

La disabilità nasce dall'interazione tra condizione di salute e contesto, non dal deficit in sé.

Barriere

Un quadro barocco dietro un vetro riflettente, senza descrizione né modello tattile: la restrizione è del contesto, non della cecità.

Facilitatori

Una guida formata, un rilievo tattile, una mappa ben fatta, un sito accessibile: la restrizione si riduce o scompare.

Voi

Per l'ICF anche atteggiamenti e sostegno delle persone sono fattori ambientali. Siete un facilitatore, o una barriera.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

La visita comincia a casa

Due livelli di accessibilità, inseparabili (Museo d'Arte di Olomouc).

Informativa

Trovare informazioni chiare e affidabili per decidere e preparare la visita.

Non basta: «il museo è accessibile».

Spaziale

Muoversi sicuri dalla fermata all'ingresso, dalle sale ai servizi.

Non basta: «è vicino alla fermata».

La regola

Un ambiente accessibile non è quello in cui il visitatore è accudito, ma quello in cui ha abbastanza informazioni per muoversi da solo.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Attività 2

Caccia alla barriera

In gruppi di 4, scegliete un luogo della cultura di Napoli che conoscete. Seguite il visitatore tappa per tappa: dove si spezza la catena? Che cosa la ripara?

1
Informarsi e decidere

2
Arrivare ed entrare

3
Visitare

4
Pausa e servizi

5
Uscire e tornare

DA REMOTO In una stanza virtuale: aprite il sito del luogo e la vista stradale dell'ingresso. Tappe 1 e 2.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Pausa

Chi lo desidera può farsi accompagnare: è il momento per chiederlo.

MD MOVIMENTO DEGLI OMOSESSUALI EUROPEI

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 3

La relazione professionale

Accogliere, parlare, orientare, guidare: gesti precisi, ognuno con il suo perché.

MD MOVIMENTO DEGLI OMOSESSUALI EUROPEI

invivo

MUO

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

Empatia emotiva ed empatia professionale

Empatia emotiva

Risposta spontanea: «mi dispiace per lei». Nasce da buone intenzioni, ma guarda al limite.

Porta a: pietà, dipendenza, relazione asimmetrica.

Empatia professionale

Competenza appresa: riconoscere le esigenze concrete e rispondere in modo calibrato.

Porta a: una persona trattata da visitatore alla pari.

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

IN-TOUCH

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Accogliere: i primi trenta secondi

FAI COSÌ	PERCHÉ
Annunciati: «Buongiorno, sono Marco, dell'accoglienza»	Non vede il cartellino né il tuo arrivo: sapere chi parla dà sicurezza.
Parla alla persona, anche se è accompagnata	Rivolgersi all'accompagnatore la rende invisibile e decide al posto suo.
Resta di fronte, orientato verso di lei	Così localizza la tua voce e sa dove sei; parlare girati disorienta.
Chiedi se e come aiutare: «Desidera che la accompagni?»	Un aiuto non chiesto toglie controllo, e può sbilanciare o spaventare.

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

IN-TOUCH

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Corpo, oggetti, cane guida

FAI COSÌ	PERCHÉ
Non toccare braccio, bastone o cane senza consenso	Bastone e cane sono gli strumenti con cui si muove: toccarli è come toglierle il passo.
Cane guida: non chiamarlo, non accarezzarlo, niente cibo	Una distrazione può mettere in pericolo la persona. Per legge può entrare.
Annuncia ciò che porgi: «La mappa, alla sua mano destra»	Un oggetto che arriva all'improvviso spaventa o cade.
Avvisa quando ti allontani, e quando torni	Altrimenti la persona parla nel vuoto, o si sente abbandonata.

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Cosa dire, cosa evitare

Da dire

«Vuole dare un'occhiata a questo modello?» I verbi della vista vanno bene.

«Le descrivo la sala: circolare, ampia, soffitto alto, molta eco.»

«Mi dica se vado troppo veloce.»

Da evitare

Scusarsi per aver detto «guarda».

«È lì, vicino a quel coso»: «qui» e «lì» non informano.

«Poverino, faccio io.» Alzare la voce. Il silenzio negli spostamenti.

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Orientare con le parole

FAI COSÌ	PERCHÉ
Usa la destra e la sinistra della persona, non le tue	Se siete uno di fronte all'altra, la tua destra è la sua sinistra.
Misura in passi e con l'orologio: «tre passi, a ore due»	Le misure del corpo si traducono subito in movimento; i metri no.
Appoggiati a riferimenti stabili: pareti, corrimano, suoni	La mappa mentale si costruisce su ciò che non si sposta.
Non lasciarla mai al centro di una sala vuota	Senza riferimenti si perde l'orientamento: lasciala vicino a una parete o a una sedia.

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

Due strumenti per descrivere gli spazi

Anteprima cognitiva

Prima di partire, una mappa a voce: che cosa visiteremo, quanto dura, scale e pendenze, dove ci si siede.

Perché: toglie l'ignoto e restituisce controllo.

Mappatura sonora

Descrivere acustica, rumori e clima: «questa sala è ovattata dai tendaggi, la prossima ha un proiettore che ronza».

Perché: sono i riferimenti che la persona userà davvero.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

La tecnica della guida vedente

È la persona a prendere il tuo braccio, non il contrario.

1

Offri

Chiedi, poi sfiora il dorso della sua mano con il braccio.

Perché: trova il braccio da sola.

2

Presa

Lei afferra il braccio appena sopra il gomito.

Perché: è lei a decidere quanto stringere.

3

Mezzo passo avanti

Braccio rilassato, lungo il fianco.

Perché: sente in anticipo ogni movimento.

4

Racconta

Dove andate, che cosa arriva, cosa c'è intorno.

Perché: il silenzio toglie i riferimenti.

MD Movimento Democratico Europeo
invivo
MUO

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

IN-TOUCH

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Guidare nei passaggi difficili

FAI COSÌ	PERCHÉ
Passaggio stretto: porta il braccio dietro la schiena	Lei si mette in fila dietro di te: passate uno alla volta senza urti.
Scale: fermati, di' «sale» o «scende», indica il corrimano	La sosta avvisa il corpo, la parola conferma, il corrimano dà sicurezza.
Porte: di' da che parte si aprono, lasciale la mano libera	Così partecipa al passaggio invece di subirlo.
Sedersi: porta la sua mano sullo schienale e lascia fare	Esplorare la sedia da sé è più sicuro e più dignitoso che essere «fatti sedere».

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

IN-TOUCH

Attività 3

Accoglienza e guida a coppie

La prova

Annunciati, chiedi, offri il braccio. Poi un breve percorso: una porta, un passaggio stretto, una sedia. Poi invertite i ruoli.

Chi è guidato tiene gli occhi chiusi solo se lo desidera.

Non è una simulazione

Non serve a «provare che cosa si prova». Serve a imparare un gesto e a costruire fiducia.

Dopo: che cosa ti ha fatto sentire sicuro?

DA REMOTO Guida con la voce: in videochiamata, accompagna l'altro dalla porta a una sedia, solo a parole. Occhi aperti.

3 · LA RELAZIONE PROFESSIONALE

Quattro scene da correggere

LA SCENA	COME CORREGGERLA
L'operatore prende il braccio del visitatore per «aiutarlo»	Presentarsi, chiedere se desidera aiuto, concordare come.
Il mediatore risponde solo all'accompagnatrice	Tornare a parlare con la visitatrice, anche se l'altra risponde per lei.
«È ammirevole che, nonostante la disabilità...»	Parlare dell'esperienza culturale: «Che cosa le è piaciuto di più?»
«Strano, nessuno si è mai lamentato»	Ascoltare, riconoscere il problema, proporre una soluzione, annotarlo.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 4

Modelli europei

Che cosa fanno altrove, e che cosa possiamo copiare domani a Napoli.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

4 · MODELLI EUROPEI

Un diritto, non una gentilezza

Riferimento	Che cosa dice, in breve
Convenzione ONU, artt. 9 e 30 (in Italia L. 18/2009)	Accessibilità di luoghi, informazioni e servizi; partecipazione alla vita culturale alla pari
Convenzione di Faro (Consiglio d'Europa), art. 12	Promuovere l'accesso al patrimonio culturale, soprattutto per chi è svantaggiato
DM 21 febbraio 2018	Livelli minimi di qualità per musei e luoghi della cultura pubblici
Linee guida PEBA (MiC, 2018)	Piano per eliminare le barriere, anche sensoriali e cognitive

4 · MODELLI EUROPEI

Una cornice comune, quattro strade

In Italia: Museo Tattile Statale Omero (Ancona), Museo Anteros dell'Istituto Cavazza (Bologna), Polo Tattile Multimediale di Catania.

Regno Unito

Co-progettazione e protocolli condivisi

Paesi Bassi

Multisensorialità per tutti

Snoezelen

Spazi di decompressione

Europa centrale

Toolkit replicabili

4 · MODELLI EUROPEI

Regno Unito: nulla su di noi senza di noi

Co-progettazione

Consulenti con disabilità visiva coinvolti fin dalle prime fasi di una mostra. RNIB e VocalEyes hanno fissato standard per audiodescrizione e visite.

Protocolli condivisi

Tutto il personale impara la stessa tecnica di guida: chi arriva trova gli stessi gesti in ogni luogo.

DA COPIARE Invitare una persona cieca a rivedere un percorso **prima** che apra, non dopo.

4 · MODELLI EUROPEI · REGNO UNITO

Londra: quattro musei da conoscere



Mappa tattile: pianta in rilievo, legenda in braille, campioni da toccare

British Museum

Percorsi tattili su reperti e calchi segnalati; audiodescrizioni anche online e in app.

Victoria and Albert

Visite tattili e descrittive, audioguide e libri tattili realizzati con RNIB.

Tate Modern e Britain

Touch Tours e visite con audiodescrizione sulle collezioni.

Science Museum

Materiali in braille, testi a caratteri grandi, eventi con audiodescrizione.

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4 · MODELLI EUROPEI

Paesi Bassi: «Feeling Van Gogh»



Universal Design

Non un percorso parallelo per «categorie speciali», ma un'esperienza più ricca per tutti.

Al Van Gogh Museum

Repliche in rilievo dei dipinti, profumi e tracce audio, proposte a tutti i visitatori.

DA COPIARE Mettere gli elementi tattili nel percorso di tutti, non in una saletta a parte.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4 · MODELLI EUROPEI

Snoezelen: spazi per decomprimere

Come funziona

Nato nei Paesi Bassi negli anni Settanta in ambito riabilitativo: angoli con luce soffusa, suoni bassi, materiali diversi.

A che cosa serve

Recuperare dalla fatica di orientarsi e dal rumore, rielaborare ciò che si è esplorato, senza fretta.

DA COPIARE

Un angolo tranquillo con una seduta, luce morbida e silenzio, segnalato all'ingresso.

MD MOVIMENTO DEI GENITORI EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4 · MODELLI EUROPEI · SNOEZELEN

Dentro una stanza Snoezelen



Luce soffusa, vasca di palline, fibre ottiche, cuscini



Proiezioni, colonne di bolle, un'amaca sospesa



Un kit: peluche, oggetti da manipolare, fibre ottiche

PER CHI NON VEDE Contano suoni, consistenze, vibrazioni e il corpo che dondola, più delle luci.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

4 · MODELLI EUROPEI

Europa centrale: il metodo di Olomouc

Il Museo d'Arte di Olomouc (Repubblica Ceca) ha progettato, testato e documentato ogni intervento, tappa per tappa.

Tutto il viaggio

Dal sito alla fermata, dall'ingresso all'opera

Piccoli adattamenti

In un edificio storico, senza stravolgerlo

Test sul campo

Ogni modifica provata con visitatori ciechi e ipovedenti

DA COPIARE Non considerare finito un intervento finché una persona cieca non l'ha provato.

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4 · MODELLI EUROPEI · MUSEO D'ARTE DI OLOMOUC

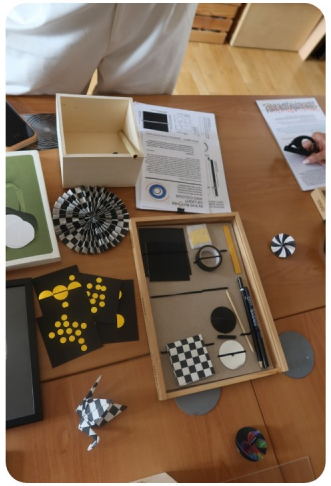
Olomouc dal vivo: strumenti nel percorso di tutti



Valigetta braille in prestito con il biglietto



Disegni alle pareti, il modello in legno da toccare davanti



Un kit sul tavolo: contrasti forti, oggetti da usare



Lenti, specchi e filtri: il kit si porta in sala

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

CHIUSURA

Cinque gesti da portare in sala

1. **Annunciati e chiedi:** «Sono Marco, come posso esserle utile?»
2. **Parla alla persona,** non a chi la accompagna.
3. **Orienta con le sue coordinate:** sua destra, passi, ore dell'orologio.
4. **Offri il braccio:** è lei che prende te.
5. **Non lasciarla mai nel vuoto:** avvisa quando vai, lasciala vicino a un riferimento.

MD MOVIMENTO DEGNO EUROPEO
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Grazie

Progettare con le persone, non per le persone.

Domande ed esperienze?

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

IN-TOUCH · NAPOLI

L'arte come esperienza sensoriale e narrativa

Far vivere un'opera con le mani, le parole e il racconto

Docente: **Irene Croci**, Tecnica della Riabilitazione Psichiatrica

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

Il modello SENSI

Cinque azioni per passare dall'informazione all'esperienza. Sono la mappa di quest'ora.

S
Sentire
Attivare i canali sensoriali

E
Esplorare
Il tatto con un metodo

N
Narrare
La percezione diventa parola

S
Significare
Dare senso all'opera

I
Includere
Ogni modo di percepire è legittimo

MD Movimento Democratico Europeo

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

1 · LE MANI

Il tatto: una via di conoscenza, non un ripiego

La vista coglie l'insieme in un istante; la mano lo ricostruisce pezzo per pezzo. E il tipo di cecità cambia tutto.

Congenita o precoce

Il tatto struttura la realtà: l'oggetto toccato è l'esperienza estetica, non la copia di un'immagine.

Acquisita

Il tatto risveglia immagini e ricordi visivi; a volte anche la nostalgia di vedere.

Ipovisione grave

Tatto e vista lavorano insieme: meno fatica, più sicurezza.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

1 · LE MANI

La grammatica del tatto

L'esplorazione efficace segue un metodo in tre tempi, dal generale al particolare.

1

Globale

Mani aperte: confini, ingombro, temperatura.

Tu dici: che cos'è e come è orientato.

2

Analitica

Polpastrelli: linee, profili, superfici, dall'alto in basso, da sinistra a destra.

Tu: taci, o una domanda aperta.

3

Sintesi

I pezzi si ricompongono in un'immagine mentale.

Tu: aiuti con la descrizione e il racconto.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

1 · LE MANI

Accompagnare l'esplorazione tattile

FAI COSÌ	PERCHÉ
Se l'opera è complessa, prima un campione, poi l'insieme	Conoscere la parte (una conchiglia, il calco di un dito) rende leggibile la composizione.
Mano sotto la mano, mai sopra	Spingere dall'alto la mano di un altro è un'invasione; da sotto, decide lei dove andare.
Due mani: una ferma come punto fisso, l'altra esplora	Il punto fisso permette di misurare distanze e proporzioni.
Mentre tocca, taci; parla nelle pause	Toccare e ascoltare insieme sovraccarica l'attenzione.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

1 · LE MANI

Quando il contatto non è gradito

Proporre in modo invitante e neutro: decide la persona se, quanto e come toccare.

Difese tattili

Fastidio o sovraccarico con certe superfici: ruvide, appiccicose, metalli freddi.

Fattori emotivi

Ansia di «dover capire», paura di rompere, spazio personale invaso.

Abitudini percettive

Preferenza per il residuo visivo, con ingranditori e lenti.

Che cosa fare

Avvisa su materiale e temperatura, accetta il no, passa alla parola.

MD Movimento Democratico Europeo
invivo
MUO

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

IN-TOUCH

1 · LE MANI

Quando l'esplorazione diventa fatica

Segnali da riconoscere

Postura rigida, movimenti ripetuti.

Mani che vanno di fretta, o che si bloccano sull'oggetto.

«Faccia lei», «è lo stesso», «non riesco a capire».

Che cosa fare

Non minimizzare: niente «non si preoccupi, è facile».

Rallentare, proporre una pausa seduta.

Ridefinire l'obiettivo: «Non serve vedere tutto: restiamo su questo dettaglio finché le fa piacere».

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · LE PAROLE

Descrivere un'opera: sei regole

1 · Chiedere prima

Quanto dettaglio? Ha visto in passato? Che cosa le interessa?

2 · Dall'insieme al dettaglio

Che cos'è, quanto è grande, che forma ha. Poi le parti.

3 · Un ordine solo

Da sinistra a destra, o dall'alto in basso, senza saltare.

4 · Misure del corpo

«Alta quanto lei», «larga come le braccia aperte».

5 · Fatti, poi emozioni

Prima ciò che c'è, poi l'interpretazione, dichiarata come tua.

6 · Verificare

«Mi sto spiegando?» Pause, domande, ritmo condiviso.

MD MOVIMENTO DEI NONVEDENTI EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Due registri, due pubblici

Cognitiva

Forme, misure, posizioni: le coordinate per non perdersi.

«Al centro, una figura in piedi.»

Emozionale

Atmosfera e tensione, attraverso indizi osservabili.

«Le sopracciglia sono sollevate», non «è disperato».

Chi ascolta

Dalla nascita: racconto logico, spaziale, geometrico.

Vista persa: colori, analogie visive, dettagli.

MD Movimento Democratico Europeo

invivo

MUO

2 · LE PAROLE

Le parole che fanno immaginare

Invece di...	Prova con...
«La colonna è enorme»	«La base è un blocco squadrato come un grande cubo di ghiaccio, alto fino al suo ginocchio»
«Qui c'è il santo»	«In alto a sinistra, a ore dieci, un uomo in piedi, di profilo, con le braccia aperte»
«Il cielo è blu»	«Un blu intenso e freddo, come l'acqua del mare d'inverno»
«Un panneggio stupendo»	«La stoffa fa pieghe profonde e morbide, come un lenzuolo bagnato appoggiato su una sedia»

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

IN-TOUCH

3 · IL RACCONTO

Descrivere non basta: raccontare

Descrivere

Elenca ciò che si osserva: forme, materiali, posizioni.

«Una scultura in marmo bianco: un giovane in piedi, nudo, con una fionda sulla spalla.»

Raccontare

Dà un contesto, un momento, qualcuno: un'esperienza da interpretare.

«È l'attimo prima della sfida: il ragazzo stringe la fionda e misura l'avversario...»

PERCHÉ Ricordiamo meglio ciò che sta dentro una storia. Accessibile non vuol dire semplificato.

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

IN-TOUCH

3 · IL RACCONTO

L'arco del racconto, in quattro tempi

1

Orientare

Dove siamo, che cosa stiamo per scoprire.

2

Costruire

Dal generale al particolare: prima l'immagine intera.

3

Interpretare

Solo dopo: storia, simboli, ipotesi, dicendo di chi sono.

4

Aprire

Chiudere con una domanda, non con una data.

MISURA GIUSTA Una micro-narrazione per opera, breve, poi spazio al dialogo e alle mani.

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

IN-TOUCH

3 · IL RACCONTO

Quattro tecniche di storytelling

FAI COSÌ	PERCHÉ
Trova un protagonista e un momento preciso	Qualcuno in una situazione dà un filo a cui appendere i dettagli.
Apri con una domanda o un piccolo mistero	La curiosità accende l'ascolto prima ancora dei dati.
Racconta il «perché così» dell'artista	Una scelta spiegata rende l'opera viva: si apprezza, non solo si conosce.
Collega a un'esperienza comune: «Ha presente quando...»	Ciò che tocca un ricordo si capisce prima e resta di più.

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

IN-TOUCH

3 · IL RACCONTO

La voce racconta: ritmo, pause, immaginario

Ritmo

Serrato per una battaglia, disteso per un paesaggio silenzioso.

Pause

Dopo la cornice e mentre le mani esplorano: il silenzio fa parte del racconto.

Immaginario del corpo

Caldo, freddo, movimento, suono.

«La linea si spezza, come un rumore secco nel silenzio.»

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3 · IL RACCONTO

Co-narrare: la persona è coautrice

Domande aperte

«Che cosa sente sotto le dita?»

«A che cosa le fa pensare?»

«Come immagina questo volto?»

Fai spazio

Rispetta i tempi dell'esplorazione.

Accogli immagini diverse dalle tue, senza correggerle.

Riprendi le sue parole nel racconto.

MD Movimento Democratico Europeo

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

3 · IL RACCONTO

Stessa opera, due racconti

Elenco

«Caravaggio, Sette opere di Misericordia, 1607. Olio su tela. Raffigura le sette opere di misericordia corporale.»

Racconto

«È notte, in un vicolo di Napoli. In pochi passi si incrociano sette gesti di aiuto: un cavaliere taglia il suo mantello per un uomo nudo, una giovane nutre un vecchio attraverso le sbarre di un carcere. In alto, due angeli scendono in volo. Caravaggio lo dipinse per questa città, e il quadro è ancora qui. Lei quale gesto sceglierebbe?»

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

IN-TOUCH

4 · GLI ALTRI SENSI

Suono, olfatto, temperatura, corpo

Uno stimolo alla volta, legato all'opera, sempre proposto e mai imposto: un senso in più, non un effetto speciale.

Suono

Il rumore del mare per una marina, una musica dell'epoca.

Olfatto

Un'essenza legata al soggetto: incenso, agrumi, terra bagnata.

Temperatura

Il freddo del marmo, il tepore del legno, un sasso al sole.

Corpo

Assumere la posa di una statua: si capisce dall'interno.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4 · UN ESEMPIO INSIEME

Il Cristo velato: descriviamolo insieme



Giuseppe Sanmartino, Cristo velato, Cappella Sansevero

1 · Cornice

Che cos'è, quanto è grande, come è disposto.

2 · Dettagli

Dalla testa ai piedi, in un ordine solo.

3 · Sensi

Il velo come un lenzuolo bagnato; il freddo del marmo.

4 · Racconto

Una scelta dell'artista, poi: «A lei che cosa arriva?»

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Attività

Descrivere a coppie

1
Descrivi
Un'opera che conosci o un oggetto dalla borsa, senza mostrarlo. Usa le sei regole.

2
Ricostruisci
Chi ascolta racconta che cosa ha immaginato. Che cosa mancava?

3
Racconta
Invertite i ruoli. Ora aggiungi un protagonista e una domanda.

4
In plenaria
Una cosa che ha aiutato, una che ha confuso.

DA REMOTO Telecamera spenta: descrivi un oggetto di casa. Poi accendi e confrontate con ciò che l'altro ha immaginato.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

CHIUSURA

Quattro gesti davanti a un'opera

1. **Prima la cornice,** poi le mani o i dettagli.
2. **Mano sotto la mano,** e silenzio mentre tocca.
3. **Paragoni concreti,** non aggettivi di giudizio.
4. **Una storia e una domanda:** «A lei che cosa arriva?»

MD MOVIMENTO DEI GENITORI EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Grazie

Un'opera non si guarda soltanto: si incontra.

Domande ed esperienze?

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

high touch light

Metodi e strumenti per la modellazione 3D delle immagini fotografiche

Alfredo Spinapolice - Designer - Affinity Design Studio

RE MADE community lab

DIARC

Fondazione Banco di Napoli

Marzia Bertelli PHOTOGRAPHY

DESIGNSTUDIO

Movimento Dehoniano Europeo MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Metodi e strumenti per la modellazione 3D delle immagini fotografiche

METODO

1. Litofania
2. Analisi procedurale
3. Modellazione parametrica
4. Produzione

STRUMENTI

1. Fotografia
2. Intelligenza Artificiale
3. Software parametrico
4. Stampa 3D

high touch light

DESIGNSTUDIO

MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

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

1. Litofania




‘800

sottrattiva

ceramica

artigianale




oggi

additiva

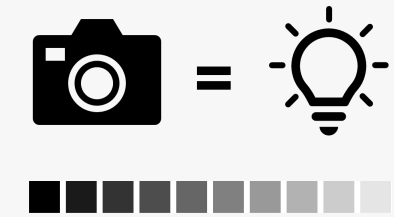
polimeri e resine

processo digitale

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

2. Analisi procedurale - IA

Mappa di profondità





input foto



mappa di profondità

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

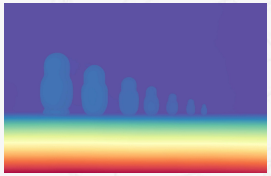
2. Analisi procedurale - IA

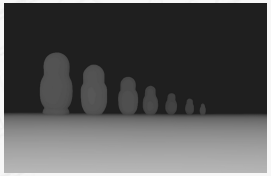












input foto **mappa di profondità** **postproduzione**

high touch light

DESIGNSTUDIO

MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

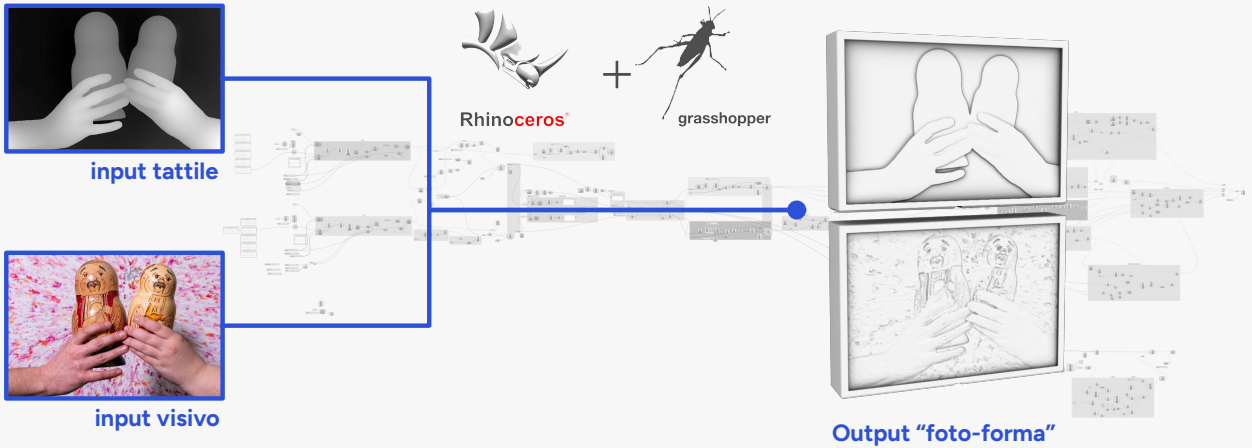
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3. Modellazione parametrica



high touch light

DESIGNSTUDIO

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

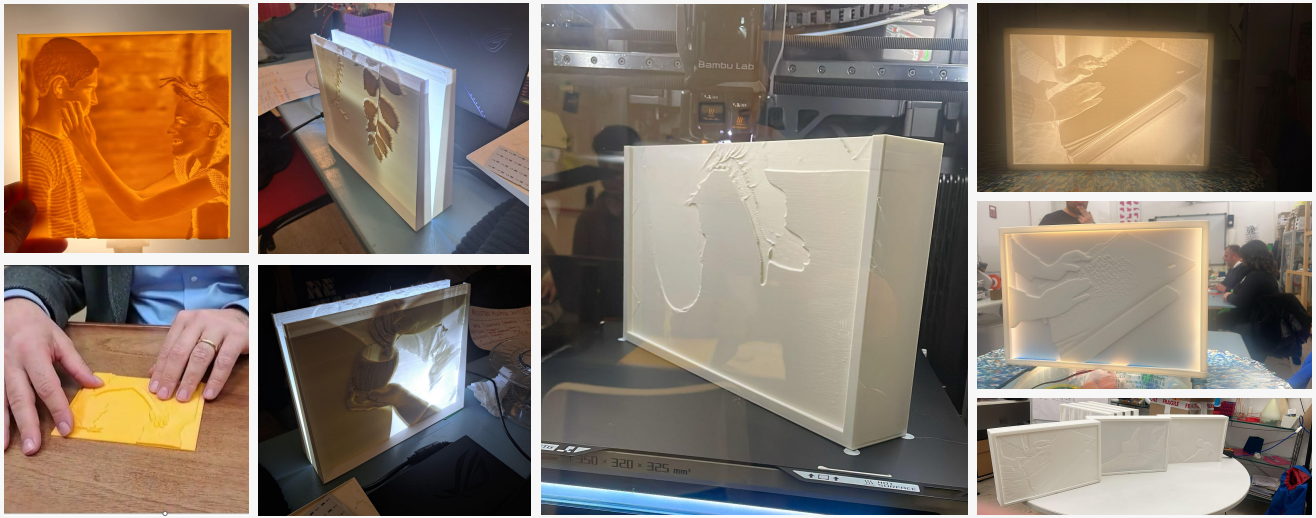
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

4. Produzione - Digital Fabrication



high touch light

Sperimentazione

Prototipazione

Stampa 3D FDM

DESIGNSTUDIO

MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

high touch light

GRAZIE!

Metodi e strumenti per la modellazione 3D delle immagini fotografiche

Alfredo Spinapolice - Designer - Affinity design studio

RE WIDE. community lab

DIARC

Fondazione Banco di Napoli

Marzia Bertelli PHOTOGRAPHY

DESIGNSTUDIO

Movimento Dehoniano Europeo MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

IN-TOUCH · NAPOLI

Tecnologie assistive e digitali per l'accessibilità e l'inclusione

Tecnologie assistive nei luoghi della cultura: la persona prima dello strumento

Docente: **Irene Croci**, Tecnica della Riabilitazione Psichiatrica

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

Ripartiamo da qui

Le tecnologie poggiano su ciò che abbiamo già costruito nelle due lezioni precedenti.

LEZIONE 1

Chiedere, non indovinare

Dall'esterno non si sa quanto e come una persona vede.

LEZIONE 1

Voi siete contesto

Per l'ICF le persone sono facilitatori o barriere, come gli oggetti.

LEZIONE 2

L'opera si vive con più sensi

Tatto, parola e racconto costruiscono l'esperienza estetica.

OGGI

Lo strumento giusto

Per la persona giusta, introdotto nel modo giusto.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

Che cosa porterete a casa

1 **Scegliere uno strumento** a partire dalla persona, non dal catalogo.

2 **Conoscere** tecnologie digitali, tattili e multisensoriali, con i loro limiti.

3 **Introdurle, adattarle e cambiarle** quando non funzionano.

MD Movimento Democratico Europeo

inviVO

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

APERTURA

La mappa della lezione

Parte	Attività
Apertura	
1 · Persona e strumento	
2 · Digitale e orientamento	Prova lo screen reader
Pausa	
3 · Su misura: sensi e piano B	Tre casi
Un'esperienza sul campo	
Chiusura e domande	

MD MOVIMENTO DEI CITTADINI EUROPEI

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 1

Persona e strumento

Che cosa fa funzionare una tecnologia, che cosa la fa abbandonare, e come si introduce.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

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

1 · PERSONA E STRUMENTO

Che cosa vuol dire «assistive»

Assistere, affiancare, facilitare: mai sostituire la relazione umana e la mediazione culturale.

Amplificatori di possibilità

Ingranditori, screen reader, audioguide geolocalizzate, dispositivi a conduzione ossea: protesi che estendono ciò che la persona può fare.

Senza regia umana

Diventano freddi intermediari meccanici: fattori di isolamento e di sovraccarico informativo.

1 · PERSONA E STRUMENTO

Autoefficacia: «ce la posso fare»

Secondo Bandura, la fiducia nelle proprie capacità si costruisce da quattro fonti. Il mediatore può alimentarle tutte.

Riuscire

Un primo compito alla portata: esplorare da soli un oggetto.

Vedere altri

Pari che usano gli strumenti: guide cieche, gruppi misti.

Parole

Rimandi concreti e sinceri, non complimenti generici.

Stato emotivo

Un clima calmo, tempi lenti, nessuna fretta di capire.

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

1 · PERSONA E STRUMENTO

Come si valuta una tecnologia assistiva

Non bastano le specifiche tecniche: conta l'incontro tra persona, ambiente e tecnologia (modello MPT, Scherer).

Soggettiva

Senso di efficacia e autonomia: sentirsi veri visitatori.

Relazionale

Interazione con gli altri visitatori, senza isolamento.

Ambientale

Meno carico cognitivo e meno stress da orientamento.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

1 · PERSONA E STRUMENTO

Perché gli ausili restano nel cassetto

1 su 3

circa, degli ausili abbandonati in uno studio classico (Phillips e Zhao, 1993)

- **Scelto da altri:** la persona non è stata coinvolta
- **Funziona male** o è difficile da usare
- **I bisogni cambiano** e lo strumento no
- **Stigma:** lo strumento rende «visibile» la disabilità

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

Come si introduce uno strumento

FAI COSÌ	PERCHÉ
Presentalo prima della visita, in un posto tranquillo	Imparare davanti all'opera, con altri che aspettano, crea ansia da prestazione.
Un comando alla volta, facendolo provare in mano	La memoria di lavoro si satura in fretta; un gesto fatto si ricorda più di una spiegazione.
Proponi, non imporre: «Vuole provarlo?»	Scegliere protegge l'autoefficacia; dire di no deve essere facile.
Se si inceppa, la colpa è dello strumento	«Quest'app a volte fa così», mai «non ha capito»: il fallimento non va attribuito alla persona.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 2

Digitale e orientamento

La visita comincia online, e molti visitatori hanno già in tasca la loro tecnologia assistiva.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO

invivo

MUO

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Il primo accesso: screen reader e web accessibile

Le linee guida WCAG si reggono su quattro principi: l'acronimo inglese POUR.

Percepibile

Testo alternativo per le immagini delle opere, contrasti elevati.

Utilizzabile

Sito navigabile da tastiera o con la voce, senza mouse.

Comprensibile

Linguaggio lineare, lingua del testo dichiarata per la sintesi vocale.

Robusto

Contenuti leggibili da programmi e tecnologie assistive diverse.

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

IN-TOUCH

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Il sito è la prima sala del museo

FAI COSÌ	PERCHÉ
Titoli, sezioni e pulsanti con un nome chiaro	Per lo screen reader sono le pareti e le porte: senza, la pagina è una sala senza riferimenti.
Prenotazione e biglietti online accessibili	Un modulo illeggibile obbliga a chiedere aiuto o a rinunciare: è il punto di non ritorno.
Programmi e locandine come testo, non solo come immagine o PDF	Un'immagine senza testo alternativo, per chi non vede, è una pagina vuota.
Testo alternativo che dice il significato, non solo «foto»	Un buon testo alternativo è una piccola audiodescrizione; usate lo stesso linguaggio delle audioguide.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Prima della visita: la prevedibilità riduce l'ansia

Una pagina «Accessibilità» chiara è già una tecnologia assistiva.

Come arrivare
Fermate, ingresso, punti di riferimento sonori e tattili.

Un nome, un contatto
Chi accoglie, come prenotare, numero diretto.

Il percorso
Durata, scale, sedute, opere da toccare.

Gli strumenti
Audioguide, mappe tattili, app: che cosa c'è e come si usa.

Testo e audio
Tutto anche da ascoltare, aggiornato, diffuso con le associazioni.

Accompagnatori
Ingresso, biglietti e cani guida: regole chiare.

MD MOVIMENTO DEGHENIANO EUROPEO
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

La tecnologia che hanno già in tasca

Lo smartphone è spesso l'ausilio più usato: il museo può accoglierlo invece di sostituirlo.

Screen reader

Integrati nel telefono: VoiceOver su iPhone, TalkBack su Android.

Ingrandimento

Lente, zoom, contrasto e colori invertiti, per chi ha un residuo visivo.

App con AI

Fotografano e leggono testi, descrivono oggetti e ambienti.

Che cosa offrire

Wi-Fi stabile, una presa per ricaricare, testi digitali, QR sempre nello stesso punto e segnalati al tatto.



MD Movimento Democratico Europeo

invivo

MUO

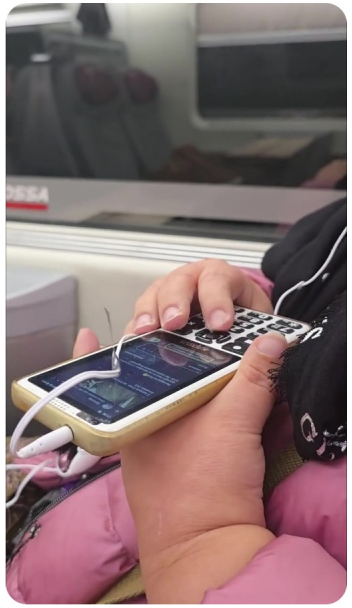
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO · DAL VIVO

La tecnologia in tasca, in viaggio



In treno, con tasti e auricolari

Che cosa notare

Tasti fisici: si trovano con le dita, senza guardare lo schermo.

Auricolari: la voce del telefono resta privata e non disturba chi è accanto.

Sempre con sé: lo stesso strumento serve in treno, per strada, al museo.



Anche una lente è tecnologia assistiva

MD MOVIMENTO DEFICIENZA EUROPEO

inviyo

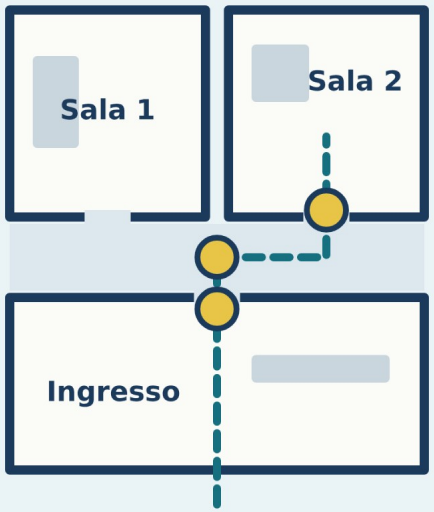
MUO

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

IN-TOUCH

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Orientarsi dentro il museo



Gli strumenti

Tag NFC, beacon Bluetooth, QR «parlanti», codici leggibili da lontano come NaviLens, segnali acustici all'ingresso.

Sempre nei **punti di decisione**: ingresso, bivi, inizio sala.

Il messaggio

«Sei nella Sala 2. Davanti a te c'è una vetrina. A sinistra il passaggio verso la Sala 3.»

Dove sono? Che cosa ho intorno? Come proseguo?

La regola

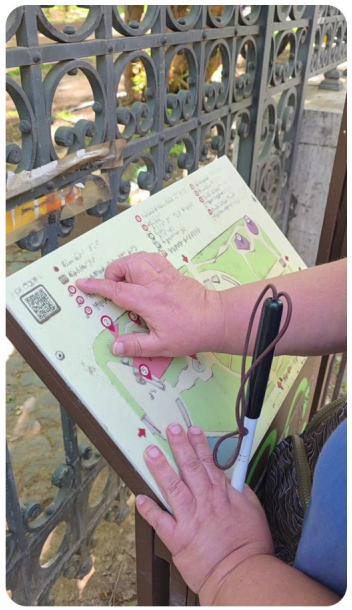
La prevedibilità conta più della quantità. Un codice messo dove non serve a scegliere non orienta: è solo un oggetto in più.

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

IN-TOUCH

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO · DAL VIVO

Una mappa tattile all'ingresso



Due mani, una mappa, il «tu sei qui»

Che cosa notare

Una mano ferma, una che esplora: la prima tiene il punto di partenza, la seconda cerca la meta.

Leggio inclinato: ad altezza di mani, con spazio per avvicinarsi.

Legenda doppia: braille e caratteri grandi, più un QR per la voce.

Se accompagni

Porta la mano sul «tu sei qui», poi lascia fare: non guidare tu le dita.

Aspetta in silenzio e rispondi alle domande. Chi costruisce da sé la mappa mentale la ricorda.

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

IN-TOUCH

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Audioguide: dare il controllo

FAI COSÌ	PERCHÉ
Lascia scegliere percorso, durata e livello di dettaglio	L'audio diventa inclusivo quando decide chi ascolta, non chi l'ha registrato.
Tracce brevi, divise in sezioni, riascoltabili	Si torna sul punto perso senza ripartire da capo.
Un'opzione senza smartphone: cuffia che parte quando la sollevi	Non tutti usano il telefono in mostra; zero pulsanti, zero menu.
QR dell'app separato da quelli delle singole opere	Due funzioni diverse in un solo codice confondono.

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

2 · DIGITALE E ORIENTAMENTO

Intelligenza artificiale: facilitatore, non sostituto

Supervisione umana e validazione dei contenuti sono un requisito etico e scientifico.

Vantaggi

Scalabilità: testi alternativi e descrizioni per grandi cataloghi.

Personalizzazione: livello di dettaglio e registro per ogni profilo.

Limiti e rischi

Inesattezze: dati storici inventati, iconografia fraintesa.

Nessuna sensibilità estetica: non coglie pathos né scelte poetiche.

TRE REGOLE

Trasparente (il visitatore sa che è automatica) · **verificata** da una persona · **progettata con** chi la userà

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Attività 1

Prova lo screen reader

1 · Attiva

iPhone: «Ehi Siri, attiva VoiceOver». Android: «Hey Google, attiva TalkBack».

2 · Cerca

Sul sito del tuo museo trova l'orario e il prezzo. Scorri a destra per andare avanti, doppio tocco per aprire.

3 · Disattiva

«Ehi Siri, disattiva VoiceOver». «Hey Google, disattiva TalkBack».

4 · Racconta

Dove ti sei perso? Che cosa ha letto male? Che cosa mancava?

DA REMOTO Stessa prova sul vostro telefono, a microfono aperto: raccontate a voce, non in chat.

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Pausa

Chi lo desidera può farsi accompagnare: è il momento per chiederlo.

MD MOVIMENTO DEI GENITORI EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

PARTE 3

Su misura: sensi e piano B

Offrire opzioni, osservare, e cambiare strada quando lo strumento non funziona.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

3 · SU MISURA

Nessuna soluzione vale per tutti

Profilo	Che cosa può aiutare	Attenzione a
Ipovisione centrale (maculopatia)	Ingranditori, alto contrasto, luce diretta, audio per i dettagli	Testi piccoli, didascalie lontane dall'opera
Ipovisione periferica (glaucoma)	Guida negli spostamenti, filtri antiriflesso, schermi opachi	Bagliori, ostacoli laterali, app da guardare camminando
Cecità totale	Modelli tattili, descrizione verbale, audio, screen reader	Soluzioni solo «ingrandite»
Poca familiarità digitale	Pulsanti fisici, audioguida semplice, la voce del mediatore	App e touch come unica opzione

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

IN-TOUCH

3 · SU MISURA

Tecnologie tattili

Semplificare, enfatizzare le linee portanti, ingrandire i dettagli: un modello tattile non è una copia.

Repliche e modelli 3D

Di sculture, architetture, oggetti. Scala adatta alle mani.

Rilievi su carta

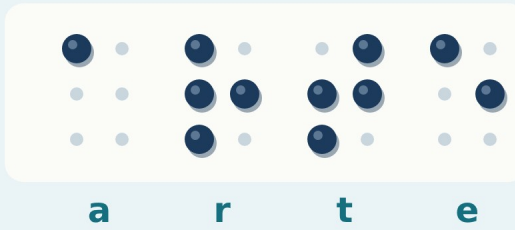
Microcapsule e termoformati: dipinti e piante in linee e superfici.

Mappe tattili

La pianta del museo da esplorare prima di muoversi.

Percorsi a terra

Pavimentazioni tattili (in Italia il sistema LOGES) da seguire con il bastone.





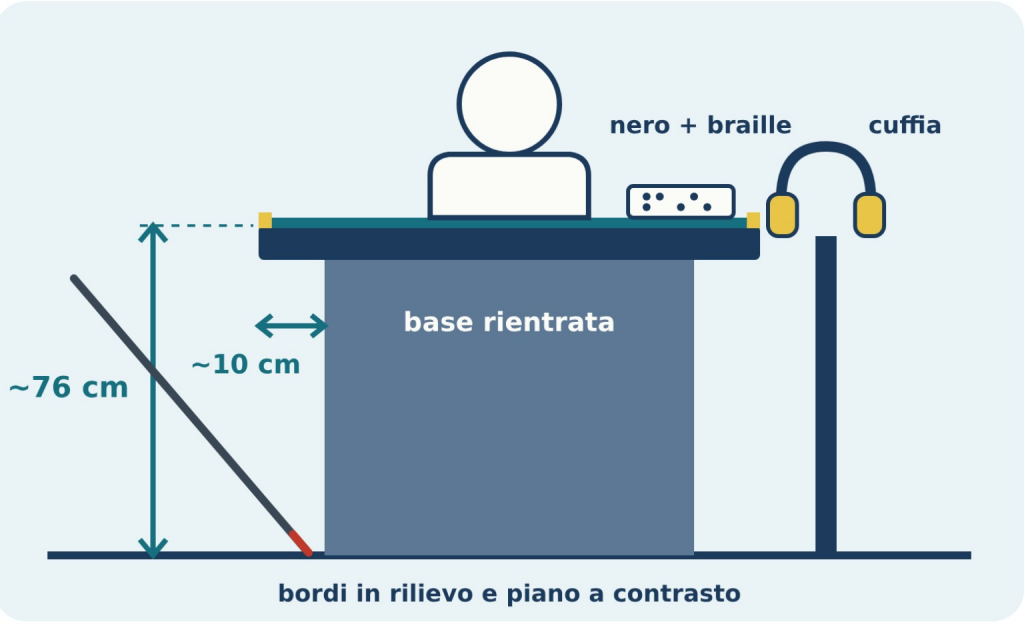
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

IN-TOUCH

3 · SU MISURA

La postazione tattile: l'esempio di Olomouc

Ogni tavolo è un'unità informativa completa: il visitatore sceglie che cosa usare.



I testi

Didascalia in nero (circa 20 punti) e in braille, uguali e sempre nello stesso punto. Descrizione breve: circa quattro frasi.

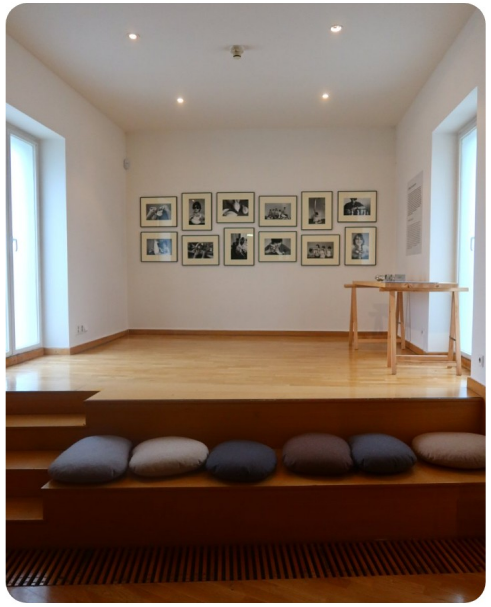
Il resto

Modello 3D lavabile, audio in cuffia, QR, modellino da prendere in mano, campioni di materiale.

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

3 · SU MISURA · MUSEO D'ARTE DI OLOMOUC

Dal vivo: spazi che invitano a toccare



Sedute morbide per fermarsi



Foto di un laboratorio con bambini e, sul tavolo, sculture in metallo da toccare



Il laboratorio: materiali ordinati e pronti

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3 · SU MISURA · MUSEO D'ARTE DI OLOMOUC

Dal vivo: modelli da toccare



Disegni di architettura e, davanti, il modello in legno del luogo



Plastico in bronzo: edifici, mura, dislivelli

Che cosa notare

Lo stesso luogo raccontato in più modi: disegno per chi vede, legno e bronzo per le mani.

Modelli su supporti stabili, nel percorso di tutti.

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3 · SU MISURA

Il Toolkit multisensoriale del mediatore

Osservare sul campo e cambiare strada al volo: una cassetta degli attrezzi flessibile e modulare.

Materiali e superfici

Legno, pietra, metallo, tessuti, frammenti ceramici.

Sussidi ottici

Fogli a contrasto, lenti illuminate, filtri antiabbagliamento.

Stimoli uditivi

Tracce brevi, paesaggi sonori, descrizioni evocative o spaziali.

Olfatto e temperatura

Essenze, aromi, elementi a temperatura variabile.



Lenti, specchi e filtri in un kit di Olomouc

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3 · SU MISURA · MUSEO D'ARTE DI OLOMOUC

Il toolkit dal vivo: i kit del museo



Un kit sul tavolo: contrasti forti, materiali, schede



Due kit: c'è anche un foulard per «spegnere» un senso



Valigetta braille: in prestito gratis con il biglietto

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

3 · SU MISURA

Prima di comprare, e quando si guasta

FAI COSÌ	PERCHÉ
Chiediti: che problema risolve? Chi lo gestisce e aggiorna?	Beacon e tablet senza manutenzione diventano inutilizzabili in pochi mesi.
Una checklist settimanale: audio, QR, NFC, modelli, cuffie	Il buon design funziona anche quando qualcosa va storto.
Se si guasta: alternativa subito, dal toolkit o con la voce	La visita non si ferma per un QR che non legge.
Annota e segnala, senza dare la colpa a chi lo usava	Ogni guasto documentato è un miglioramento; ogni colpa data è un visitatore perso.

MD MOVIMENTO DEGNIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Attività 2

Tre casi: scegli, introduci, prevedi il piano B

Giovanna, 72 anni

Maculopatia da cinque anni. Viene con la figlia, ama la pittura del Seicento, non usa lo smartphone.

Luca, 28 anni

Cieco dalla nascita, usa VoiceOver ogni giorno. Arriva da solo con il cane guida.

Marta, 45 anni

Glaucoma, perde la vista da due anni. Viene con amiche e non vuole «farsi notare».

Quali strumenti proponi? Come li introduci? Che cosa fai se non funzionano?

DA REMOTO Un gruppo in stanza virtuale con un caso a scelta, e un documento condiviso per le tre risposte.

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

SUL CAMPO

Un'esperienza sul campo: accompagnare a Roma





Il viaggio

Roma, con l'accompagnamento di Pronto Percorso: un viaggio pensato per la persona.

La personalizzazione

Percorso, ritmo e strumenti tarati sulle preferenze di Rita, non su un programma standard.

MOVIMENTO DEI DISABILI EUROPEO MD
inviyo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

CHIUSURA

Cinque cose da fare al prossimo turno

1. Chiedere **«Come preferisce visitare?»** prima di proporre uno strumento.
2. Leggere la pagina accessibilità del vostro sito **con lo screen reader**.
3. Preparare un **mini toolkit**: tre materiali, un filtro, una traccia audio.
4. Introdurre gli strumenti **un comando alla volta**, prima della visita.
5. A fine visita, chiedere: **«Che cosa ha funzionato? Che cosa cambierebbe?»**

MD MOVIMENTO DEI GENITORI EUROPEI
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Grazie

La tecnologia assiste, la relazione include.

Domande ed esperienze?

PRONTO PERCORSO

www.prontopercorso.it
Instagram: @prontopercorso
prontopercorso@gmail.com

MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO MD

invivo

MUO

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



IN-TOUCH

Increasing Tactile and Oral Understanding of through Cultural Heritage

2023- 1-IT01-KA210-VET-000153881

Small-scale partneships in vocational education and training

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Tecnologie assistive: oltre l'aiuto

Le tecnologie assistive non sono solo aiuti per superare difficoltà: sono strumenti che **aumentano autonomia e indipendenza**. Valorizzano le capacità delle persone, riducono le barriere e favoriscono una partecipazione più piena alla vita sociale, rendendo l'ambiente più accessibile e inclusivo per tutti.



Ragazza che guarda uno smartphone

> Come affermato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, le tecnologie assistive mirano a "raggiungere il massimo livello possibile di funzionamento e partecipazione sociale".

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

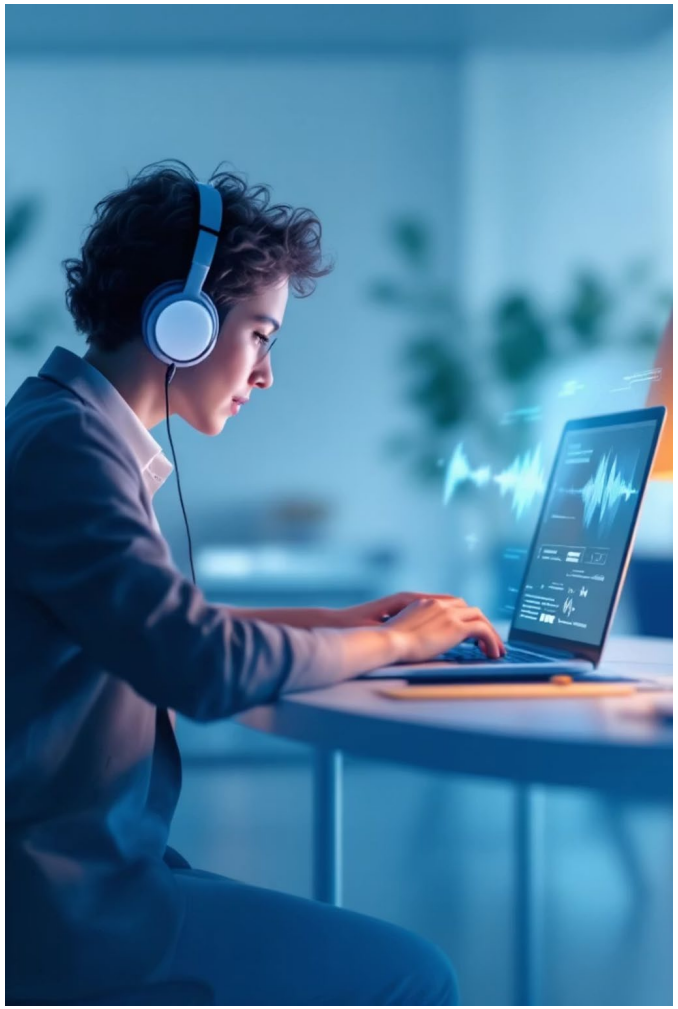
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Ragazza al PC con cuffie

Screen Reader: leggere il digitale

Gli screen reader, come VoiceOver e TalkBack, trasformano contenuti visivi in voce o Braille, permettendo a persone cieche o ipovedenti di navigare nel digitale.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

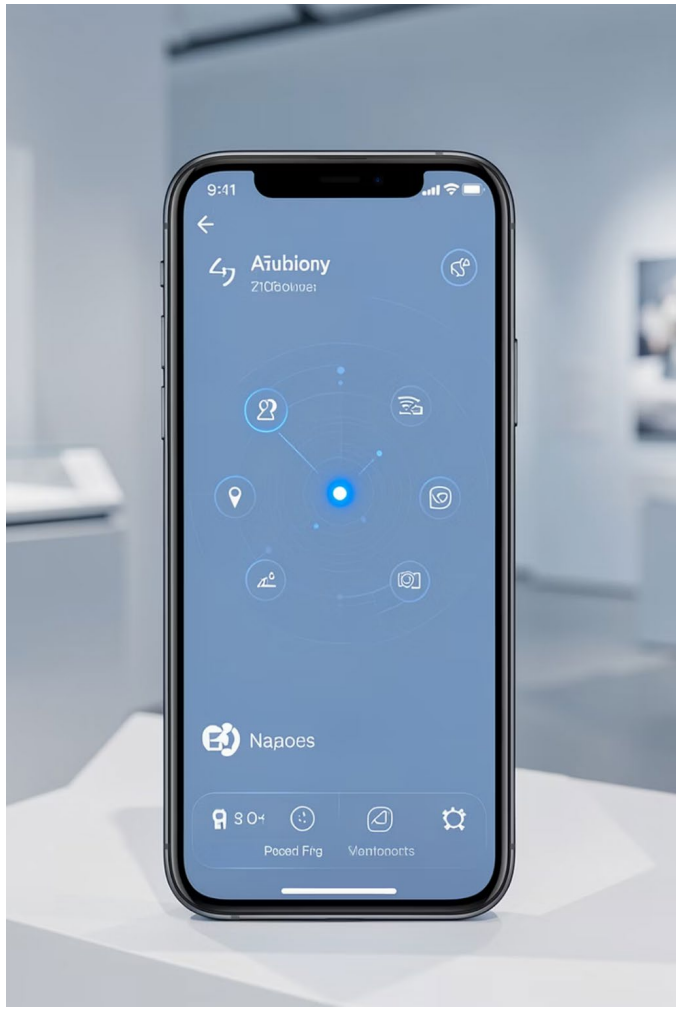
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Smartphone con mappa digitale

Wayfinding: navigare gli spazi fisici

Il wayfinding indoor aiuta a orientarsi in luoghi complessi come musei o ospedali. Con beacon, NFC e QR parlanti indica posizione, punti d'interesse e percorsi, rendendo la visita più semplice e inclusiva

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Ragazza con cuffie e smartphone in ambiente museale

Audioguide: ascoltare, scegliere, controllare

Le audioguide diventano davvero inclusive quando offrono controllo e flessibilità: navigazione non lineare, interazione anche senza usare le mani e contenuti legati alla posizione, per un'esperienza più semplice e personalizzata.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

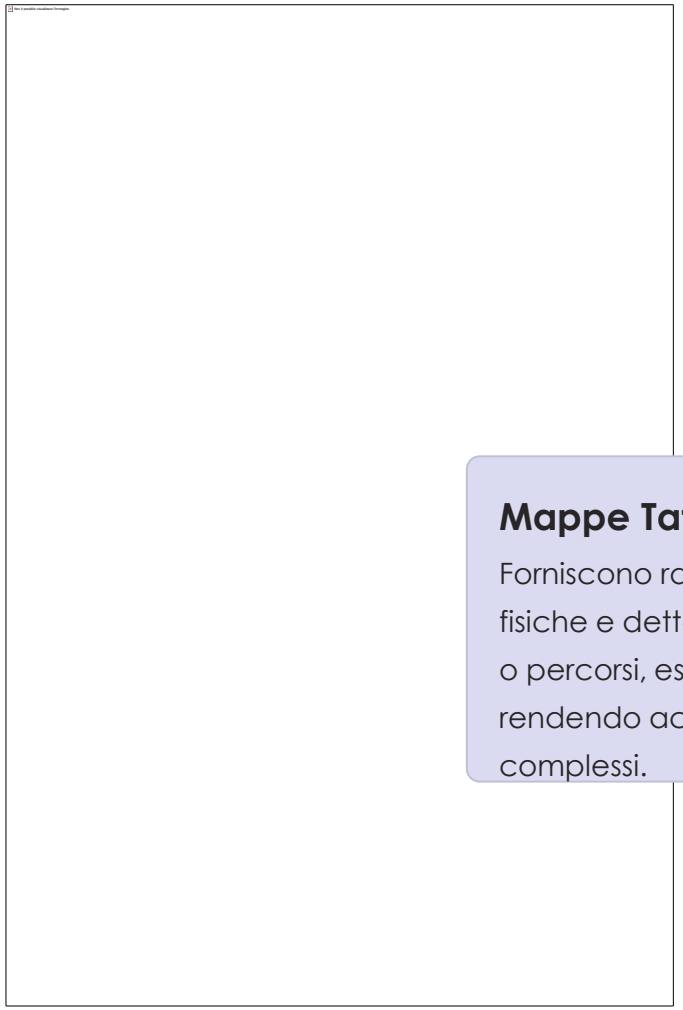
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Mani che toccano mappa in rilievo

Tattilità: costruire immagini mentali

Mappe Tattili Digitali

Forniscono rappresentazioni fisiche e dettagliate di planimetrie o percorsi, esplorabili con le mani, rendendo accessibili layout complessi.

Feedback Vibro-tattile

Traduce dati spaziali complessi, come distanze, direzioni o ostacoli, in vibrazioni che offrono una guida dinamica e intuitiva all'utente.

Display Braille Dinamico

Consente di accedere a descrizioni testuali immediate di punti di interesse, etichette o dettagli specifici direttamente sotto le dita.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Persone ad un tavolo durante un “brainstorming”

Scegliere le tecnologie:

strategia e sostenibilità

La scelta di tecnologie assistive richiede una strategia integrata tra strumenti, organizzazione e competenze. È fondamentale rispondere a bisogni reali, garantire gestione e aggiornamento nel tempo. Soluzioni semplici e integrate, come l’uso degli smartphone personali nei musei, possono ridurre costi e migliorare efficacia e adozione.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

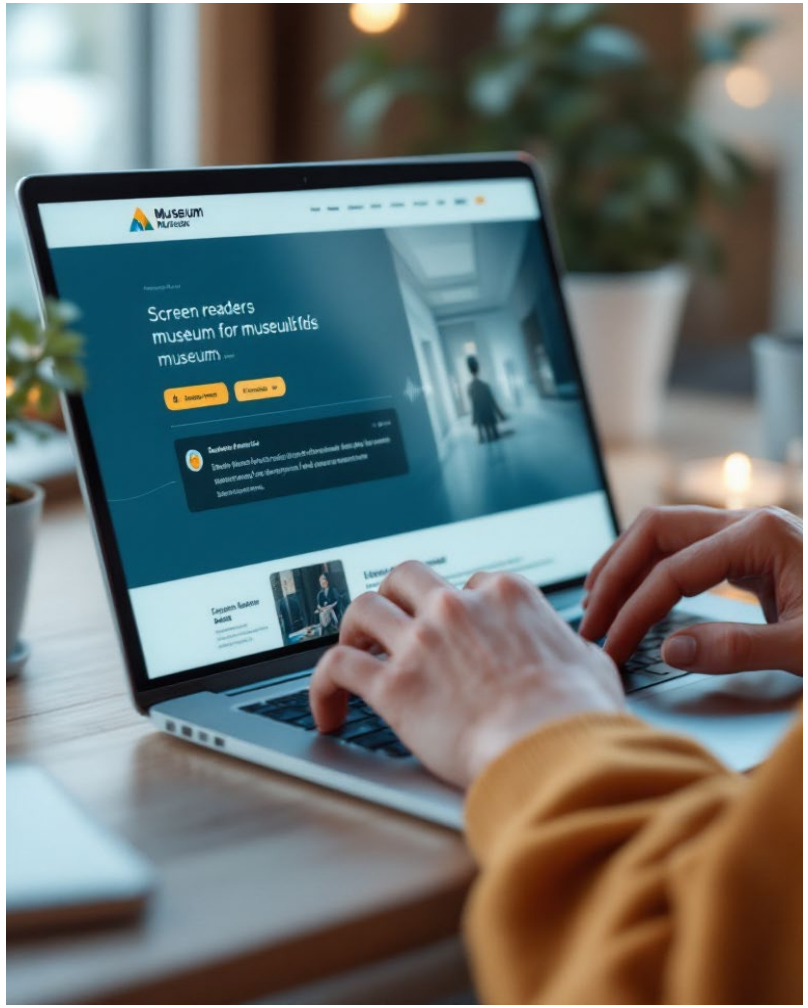
IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Il digitale come primo spazio di accoglienza

Per persone non vedenti o ipovedenti, il primo contatto con musei e gallerie avviene online, rendendo siti e app un test di inclusione. Le tecnologie assistive funzionano solo con contenuti progettati accessibili, basati su struttura semantica e standard come WCAG 2.2, fondamentali per garantire un accesso reale a tutti.



Persona al PC con schermata prenotazione museo

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

muo

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Struttura semantica: la mappa invisibile

Nel digitale, la struttura semantica guida l'utente come una mappa: titoli, sezioni e pulsanti offrono orientamento e contesto. Senza di essa, per gli screen reader una pagina diventa un labirinto. Un'organizzazione logica consente navigazione efficace, migliorando accessibilità ed esperienza inclusiva per tutti.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

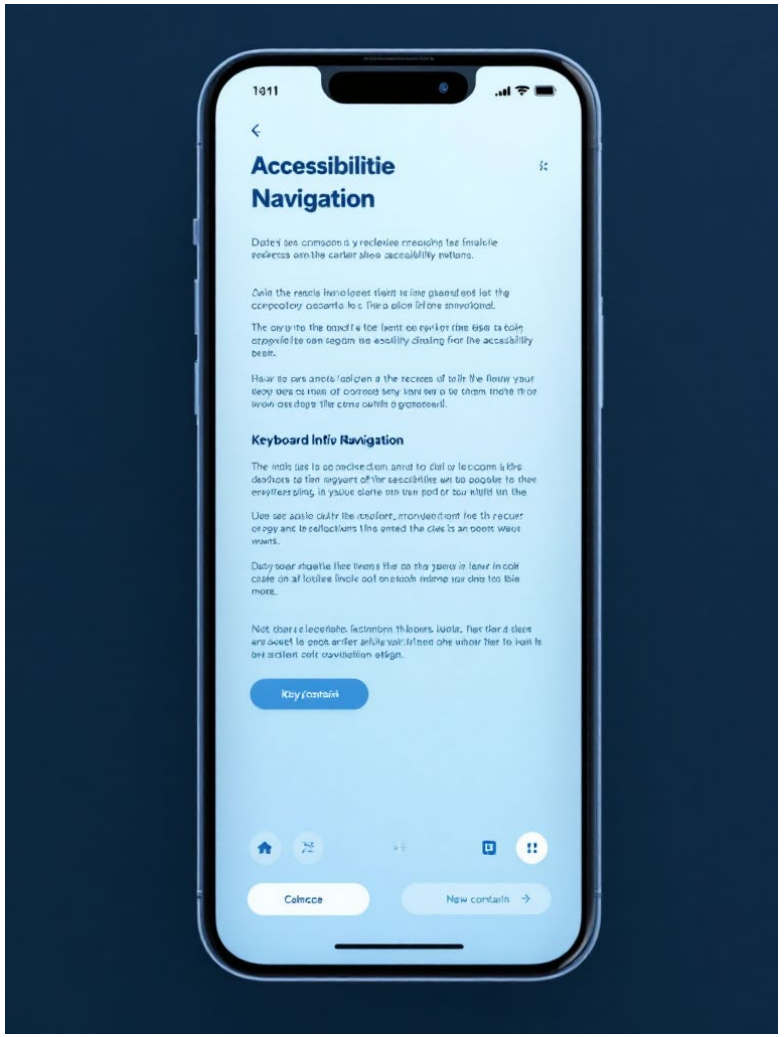
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Smartphone con schermata “Navigazione Accessibile”

Requisiti minimi: quando il dettaglio diventa inclusione

L’accessibilità digitale è fondamentale per un’esperienza inclusiva. Elementi come contrasto cromatico, testo scalabile, navigazione da tastiera e ALT text sono requisiti essenziali, non opzionali. Garantendo leggibilità, usabilità e comprensione dei contenuti visivi, permettono a tutti gli utenti di accedere in autonomia alle informazioni.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

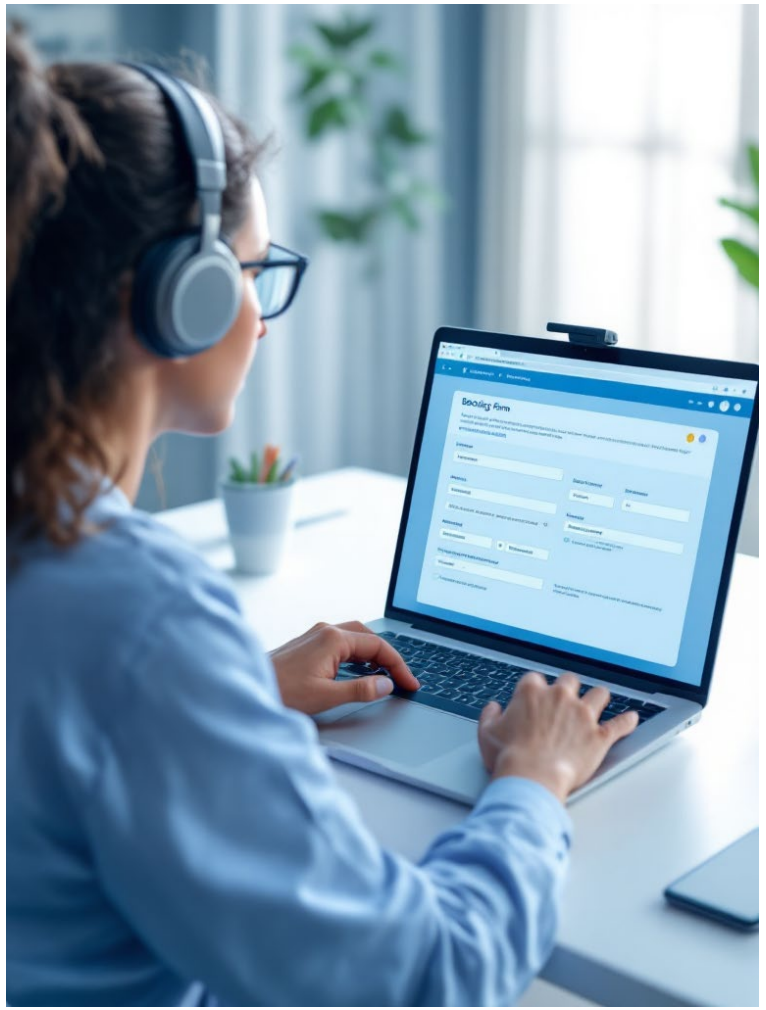
IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Biglietteria: il punto di non ritorno

La prenotazione online è un momento cruciale: moduli non accessibili possono escludere gli utenti. Form mal progettati diventano barriere per chi usa screen reader. Etichette corrette, errori vocalizzati e navigazione logica garantiscono autonomia, semplificando l'acquisto e rendendo l'esperienza inclusiva fin dal primo contatto digitale.



Ragazza con cuffie al PC con schermata di prenotazione biglietti

MD Movimento Dehoniano Europeo

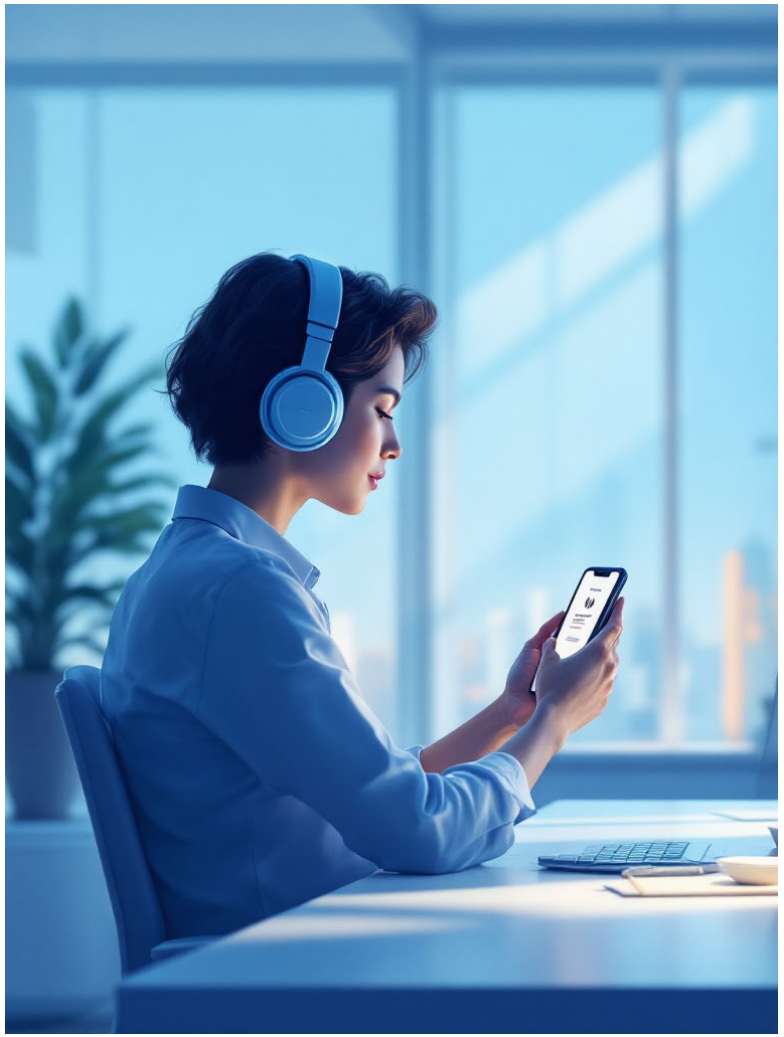
inviVO

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Ragazza con cuffie e smartphone

Multimedia: una continuità, non un'aggiunta

Il multimedia accessibile non è un contenuto speciale, ma una forma più chiara e inclusiva. Video con audiodescrizione, podcast strutturati e player accessibili estendono strumenti fisici.
L'audiodescrizione, in particolare, è un processo interpretativo che trasmette significato ed esperienza, garantendo piena comprensione a tutti gli utenti.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

L'Intelligenza Artificiale nei musei

Una presenza progressiva, non una rivoluzione improvvisa

L'Intelligenza Artificiale nei musei si è diffusa gradualmente, dai cataloghi ai chatbot. Tuttavia, innovazione non significa automaticamente inclusione: per persone cieche e ipovedenti può essere un grande strumento di autonomia, ma anche una barriera, se non progettata e utilizzata responsabilmente.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

L'AI come infrastruttura silenziosa della visita

Nel museo contemporaneo, l'AI opera come infrastruttura invisibile: analizza immagini, genera testi, risponde alle domande e personalizza contenuti. Pur non essendo visibile, supporta attivamente l'esperienza di visita, trovando applicazione in diversi ambiti chiave dell'interazione e dell'accessibilità:

1. Sintesi vocale

Trasforma testi in audio naturale, centrale in audioguide, app e lettura di contenuti digitali

2. Riconoscimento delle immagini

Analizza opere, ambienti e oggetti, producendo descrizioni automatiche

3. Chatbot e assistenti virtuali

Rispondono alle domande dei visitatori, orientano, suggeriscono

4. Sistemi di raccomandazione

Personalizzano percorsi e contenuti

La lezione è chiara: l'AI funziona quando rafforza il lavoro umano, non quando lo sostituisce.

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

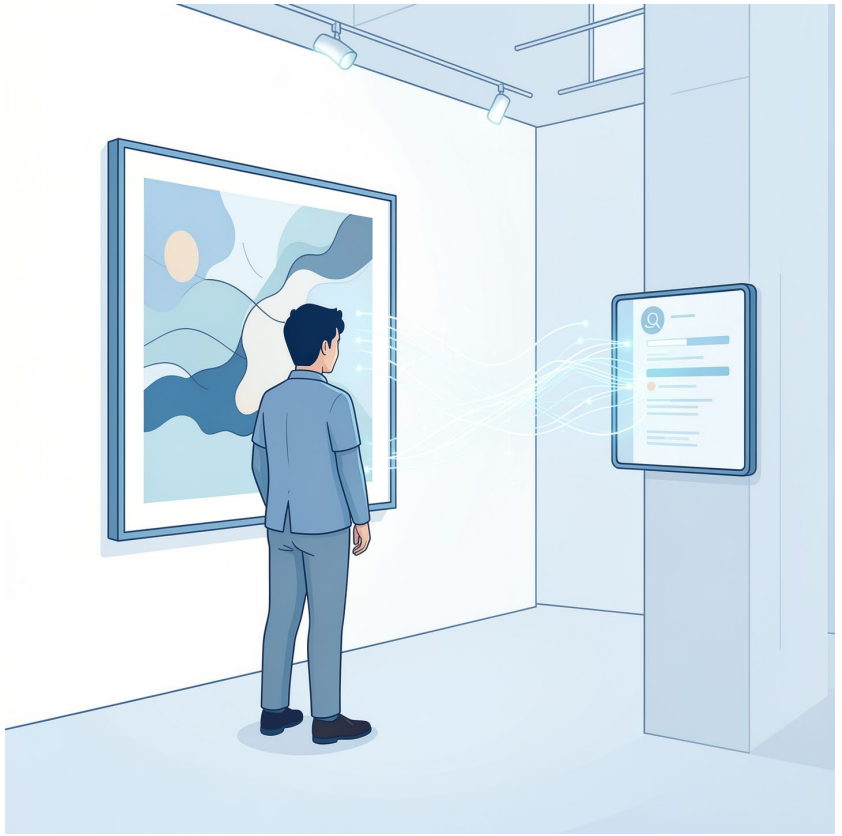
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Descrivere le opere con l'AI

Opportunità e responsabilità

L'AI nei musei supporta la creazione di descrizioni accessibili per opere e immagini, come in Microsoft Seeing AI. Tuttavia, l'arte richiede interpretazione: esperienze come quelle del Tate mostrano che l'AI genera bozze, ma il contributo umano resta essenziale per una narrazione accessibile e significativa.



Persona in un museo davanti ad un'opera

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Persona in un museo che scrive su un tablet

I limiti dell'AI nel contesto culturale

Quando la tecnologia rischia di tradire il museo

Nel contesto culturale, i limiti dell'AI sono anche etici: può generare descrizioni imprecise o non sensibili al contesto. Progetti europei lo dimostrano. La Commissione Europea promuove il principio "human-in-the-loop": l'AI va sempre supervisionata, poiché nei musei ogni contenuto implica responsabilità culturale e interpretativa.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

AI, archivi digitali e app

Quando l'integrazione fa la differenza

L'AI è efficace se integrata in ecosistemi accessibili: in archivi come Europeana migliora ricerca e indicizzazione. Nelle app museali personalizza contenuti e percorsi, garantendo autonomia. Studi europei mostrano che scegliere ritmo e approfondimento aumenta la soddisfazione, rendendo la personalizzazione parte essenziale dell'accessibilità.



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Etica e cultura: l'AI come scelta di valore

L'uso dell'AI nei musei non è neutro. Per questo l'UNESCO, nella sua Raccomandazione sull'Etica dell'Intelligenza Artificiale, invita le istituzioni culturali a considerare l'impatto sociale, simbolico e umano delle tecnologie adottate.
Nel contesto museale inclusivo, alcune linee guida emergono con chiarezza:

1. Trasparenza

Il visitatore deve sapere quando interagisce con un sistema automatico

2. Controllo

Ogni contenuto generato va verificato

3. Co-design

Deve essere progettata con le persone, non solo per le persone

Musei che hanno dichiarato apertamente l'uso dell'AI, spiegandone limiti e finalità, hanno registrato un aumento della fiducia del pubblico, soprattutto tra le comunità di persone con disabilità.

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Gruppo di persone con diverse disabilità e assistenti in un museo

Accessibilità come valore culturale

Tecnologie assistive e AI per un'esperienza inclusiva

Tecnologie assistive e AI nei musei sono strumenti universali che migliorano l'esperienza per tutti, rendendola più accessibile e comprensibile. Integrano tecnologia, contenuti e persone, promuovendo inclusione e responsabilità sociale. L'accessibilità diventa così un valore culturale, mentre l'AI, guidata eticamente, contribuisce a rendere il museo più umano.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Stampa 3D: dalla prototipazione all'accessibilità

La stampa 3D è una tecnologia che crea oggetti tridimensionali partendo da modelli digitali, costruendoli strato dopo strato. Usa solo il materiale necessario, riducendo gli sprechi, e oggi trova applicazione in design, medicina, ingegneria, architettura e patrimonio culturale.



Stampante 3D futuristica

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Stampa 3D: applicazioni e impatto

La stampa 3D è passata dalla semplice prototipazione a una tecnologia versatile che cambia il modo di progettare e creare oggetti:
Educazione: modelli didattici, strumenti scientifici e supporti inclusivi per studenti.
Vita quotidiana: accessori personalizzati e ricambi difficili da trovare.
Industria: prototipi, componenti complessi e produzione su richiesta.
Arte e artigianato: sculture, repliche e oggetti di design creativi.

Questa democratizzazione della produzione permette a chiunque, dall'inventore al piccolo imprenditore, di trasformare idee digitali in realtà fisiche, abbattendo barriere e promuovendo l'innovazione.



Oggetti e sculture stampanti in 3D

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Medicina: protesi e pianificazione chirurgica

La stampa 3D rivoluziona la medicina con modelli per pianificazione chirurgica, protesi personalizzate e strumenti per formazione e ricerca. Consente interventi più precisi, dispositivi su misura e apprendimento sicuro, migliorando efficacia delle cure, tempi di recupero e qualità della vita dei pazienti.



Protesi mano

MD Movimento Dehoniano Europeo

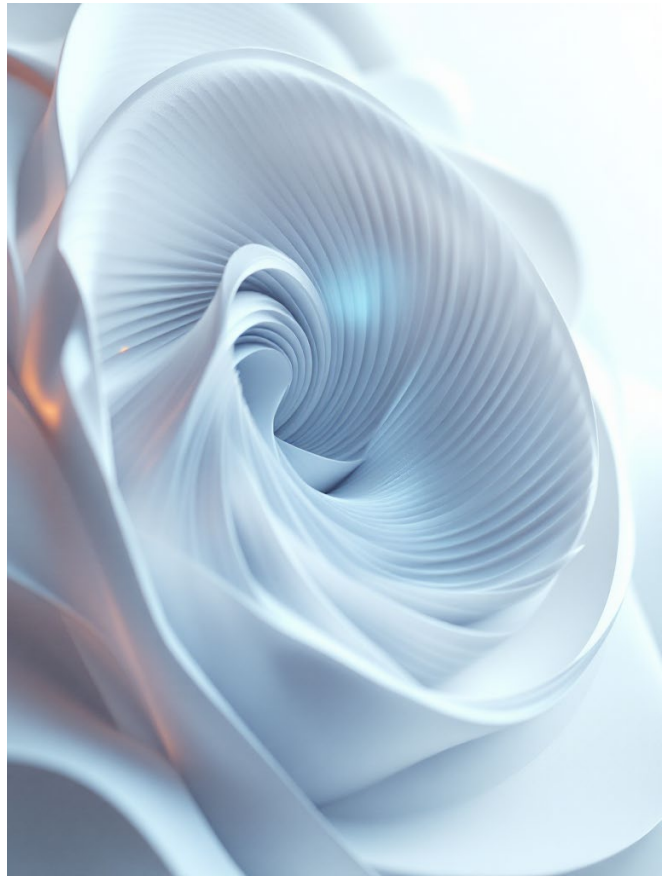
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Qualità della stampa: calibrazione e parametri

Per ottenere stampe 3D di qualità servono calibrazione accurata, corretti parametri di stampa e gestione ottimale di infill e supporti. Anche la post-produzione è fondamentale per estetica e funzionalità. La padronanza di questi elementi, interconnessi tra loro, garantisce risultati precisi, resistenti e affidabili.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD
invivo
MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

GRAZIE

INVIVO – INVIVO APS - DESIGN_ARTE_FABLAB

EMAIL@INTOUCHPLUS.EU - ASSOCIAZIONEINVIVO@GMAIL.COM - MDEODV@GMAIL.COM -

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



IN-TOUCH

Increasing Tactile and Oral Understanding of through Cultural Heritage

2023- 1-IT01-KA210-VET-000153881

Small-scale partneships in vocational education and training

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Introduzione alle tecnologie additive

Dalla prototipazione rapida alla democratizzazione della produzione

La stampa 3D, nota anche come manifattura additiva, rappresenta un paradigma rivoluzionario nella produzione. A differenza dei metodi tradizionali 'sottrattivi' – che scolpiscono un oggetto rimuovendo materiale da un blocco più grande – la stampa 3D costruisce gli oggetti aggiungendo progressivamente strati di materiale, uno alla volta.

Questa innovativa tecnica permette la creazione di geometrie complesse con spreco minimo. Negli ultimi anni, la drastica riduzione dei costi ha democratizzato l'accesso a questa tecnologia, rendendola disponibile non solo in ambito industriale e professionale, ma anche per hobbisti, scuole e piccole imprese, aprendo scenari impensabili per la prototipazione e la produzione personalizzata.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

FDM: le tecnologia più diffusa

La tecnologia **FDM (Fused Deposition Modeling)** è la più diffusa nella stampa 3D: utilizza filamento fuso estruso da un ugello per creare oggetti strato su strato. Materiali comuni includono PLA, facile ed ecologico; ABS, resistente ma più complesso; e PETG, che offre un buon equilibrio tra facilità e prestazioni.

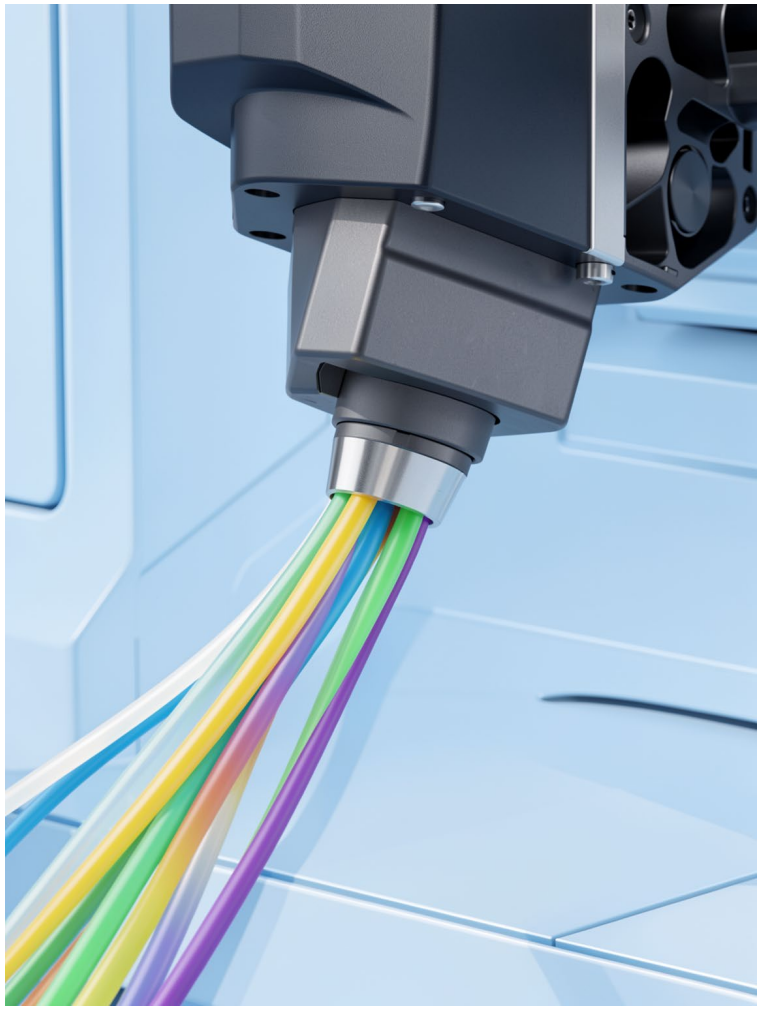


Immagine astratta di Noozle di una stampante 3D con filamenti colorati

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

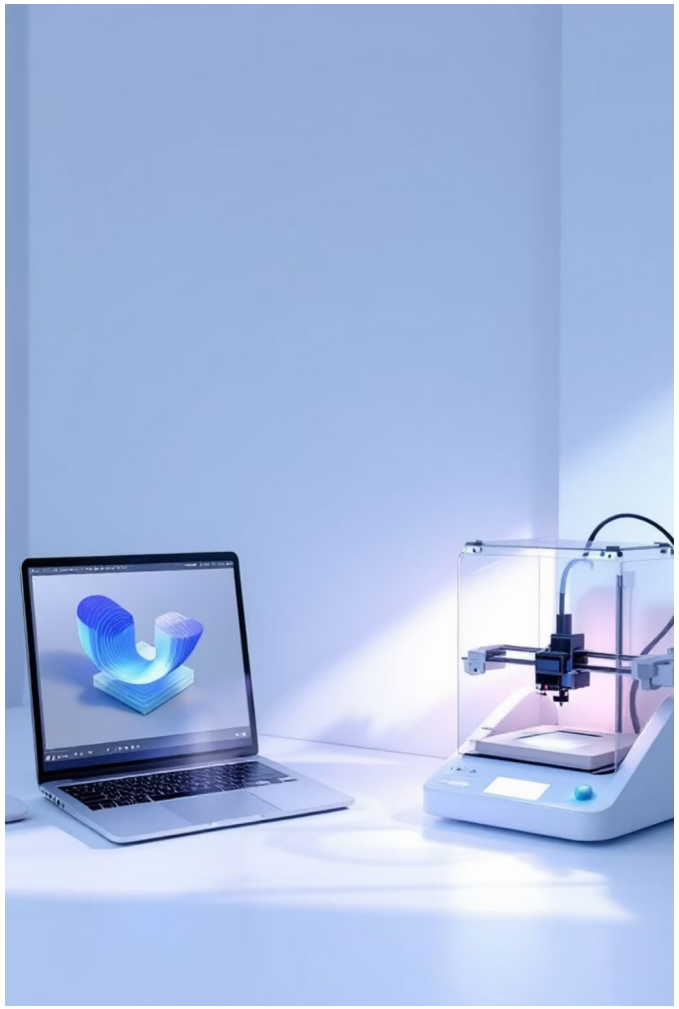
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Il processo di stampa 3D: tre fasi fondamentali

La stampa 3D trasforma un'idea digitale in un oggetto reale attraverso alcune fasi fondamentali:

- **Modello 3D:** creazione con software CAD, scansione o download da librerie online.
- **Slicing:** il modello viene convertito in istruzioni per la stampante, impostando parametri di stampa.
- **Stampa e finitura:** l'oggetto viene costruito strato dopo strato e poi rifinito con eventuali lavorazioni.



PC e stampante 3D

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Le tre fasi fondamentali della stampa 3D

01

Acquisizione del modello 3D

Utilizzo di software CAD per la modellazione, creazione artistica, scansione 3D di oggetti esistenti o download da piattaforme online.

02

Preparazione del file

Software di slicing per la generazione del G-code, impostazione di parametri essenziali come altezza layer, temperatura, velocità, infill e supporti.

03

Stampa e post-produzione

Deposizione del materiale strato per strato, rimozione dell'oggetto dal piano di stampa e operazioni finali di post-produzione per rifinire il pezzo.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Come ottenere buone stampe 3D: consigli pratici

Calibrazione della stampante

livellamento del piano, regolazione altezza ugello

Infill

bilanciamento tra resistenza, peso e consumo di materiale

Post-produzione

pulizia, levigatura, stuccatura, verniciatura

Parametri di stampa

temperatura adeguata al materiale, velocità di stampa

Gestione dei supporti

essenziale per modelli complessi



Stampante 3D con oggetti stampati

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Piattaforme online per il download di modelli 3D

Questi siti permettono di accedere a una vasta libreria di progetti gratuiti, facilitando l'apprendimento e la sperimentazione anche per chi è alle prime armi.

Thingiverse

https://www.thingiverse.com

Printables

https://www.printables.com

MakerWorld

https://www.makerworld.com

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Rappresentazioni tattili e accessibilità culturale

Le rappresentazioni tattili, spesso realizzate con stampa 3D, rendono l'arte accessibile anche alle persone non vedenti:

- **Esplorazione tattile:** modelli e mappe permettono di comprendere opere e architetture.
- **Progettazione semplificata:** forme chiare evidenziano volumi e relazioni spaziali principali.



Mano che si avvicina a scultura di un semibusto femminile

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Modellazione 3D per l'accessibilità tattile

Dalla fedeltà estetica alla trasmissione di informazioni spaziali

La modellazione 3D tattile privilegia chiarezza e comprensione spaziale rispetto all'estetica. I modelli devono essere esplorabili e privi di eccessi informativi. Si realizzano con software CAD o poligonali, oppure tramite scansione 3D, poi semplificata per garantire un'esperienza tattile efficace e accessibile.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Criteri di semplificazione per la lettura tattile

Riduzione del rumore visivo

Eliminazione di elementi decorativi secondari, superfici eccessivamente articolate e dettagli di dimensioni inferiori alla soglia di percezione tattile

Enfasi sulle linee strutturali

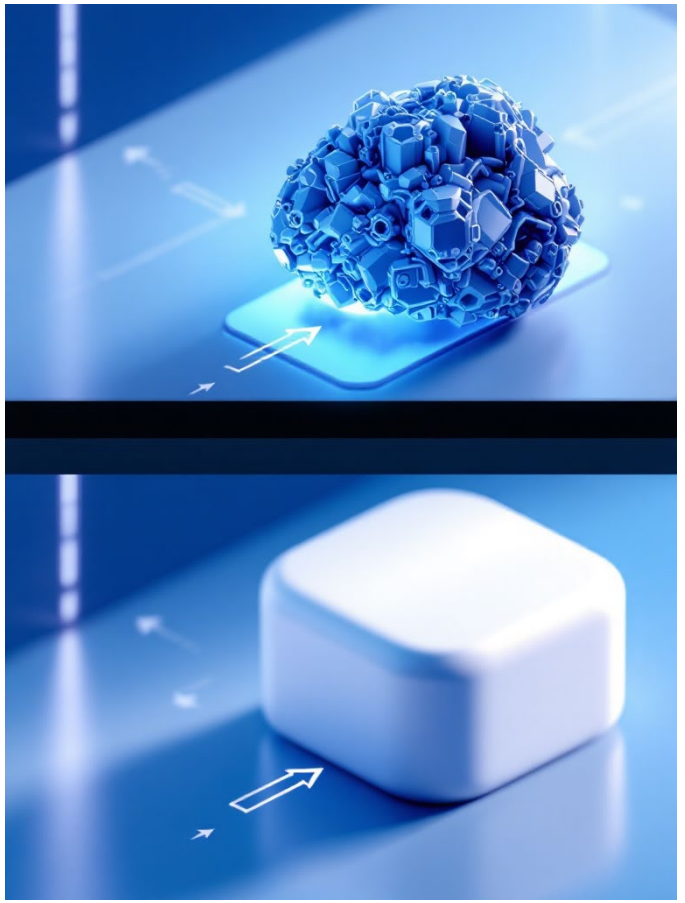
Profili architettonici, spigoli, cornici, archi e aperture devono essere messi in evidenza

Ingrandimento selettivo

Dettagli significativi ma di dimensioni ridotte possono essere isolati e riprodotti in scala maggiore

Bilanciamento tra semplificazione e completezza

Richiede test ripetuti e coinvolgimento degli utenti finali



Caos di oggetti semplificati in un parallelepipedo

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Tipologie di rilievi tattili su supporti piani

Mappe tattili

Favoriscono l'orientamento all'interno di ambienti complessi (musei, edifici storici, spazi urbani), permettono di individuare percorsi, punti di interesse, ingressi, uscite e servizi

Planimetrie tattili

Permettono di comprendere la distribuzione interna degli spazi, la disposizione delle sale e le relazioni tra i diversi ambienti

Riproduzioni artistiche in bassorilievo

Trasposizione tattile di opere pittoriche, affreschi e decorazioni bidimensionali

Vantaggi della stampa 3D

Precisione, ripetibilità, costi contenuti, elevata flessibilità progettuale e produttiva

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Processo di stampa 3D per il patrimonio culturale

Dalla scansione alla finitura

01

Acquisizione dati geometrici

Scansione 3D, fotogrammetria o modellazione CAD diretta

02

Rielaborazione digitale

Semplificazione, ottimizzazione, adattamento alla lettura tattile

03

Elaborazione tramite software di slicing

Generazione del codice macchina, impostazione parametri

04

Stampa

Deposizione del materiale strato per strato

05

Post-Produzione

Rimozione supporti, levigatura, trattamenti chimici/meccanici, verniciatura

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

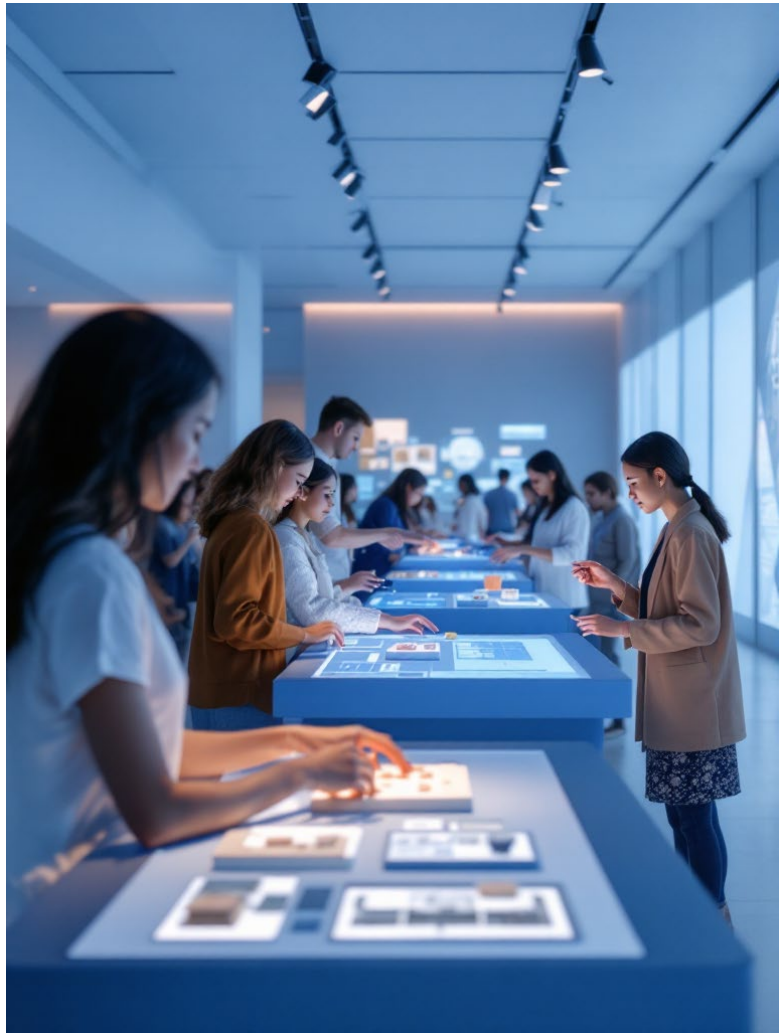
invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Persone in un museo che toccano pannelli a rilievo

Integrazione dei modelli 3D nel percorso di visita

L'integrazione dei modelli tattili nei musei favorisce un'esperienza inclusiva, tramite postazioni dedicate, tavoli esperienziali o kit educativi. È essenziale affiancarli a strumenti di mediazione come audioguide, descrizioni, Braille e supporti digitali, per garantire un accesso completo e comprensibile a tutti.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Stampa 3D FDM: abilitatore culturale

Ruolo strategico nei progetti di accessibilità

La stampa 3D FDM è ideale per l'accessibilità culturale grazie a costi ridotti, semplicità e flessibilità. Permette produzione interna e miglioramento continuo. Materiali come PLA e PETG garantiscono modelli durevoli e replicabili, favorendo la diffusione e contribuendo ad abbattere le barriere sensoriali.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Rappresentazioni tattili e accessibilità culturale: casi studio



Catacombe San Gennaro
Napoli





Museo Mann
Napoli



Chiesa San Giovanni Maggiore
Napoli



Chiesa San Giovanni Maggiore
Napoli

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

GRAZIE

INVIVO – INVIVO APS - DESIGN_ARTE_FABLAB

EMAIL@INTOUCHPLUS.EU - ASSOCIAZIONEINVIVO@GMAIL.COM - MDEODV@GMAIL.COM -

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Contesti museali e accessibilità: per una cultura senza barriere



Dott.ssa Fernanda Cerrato

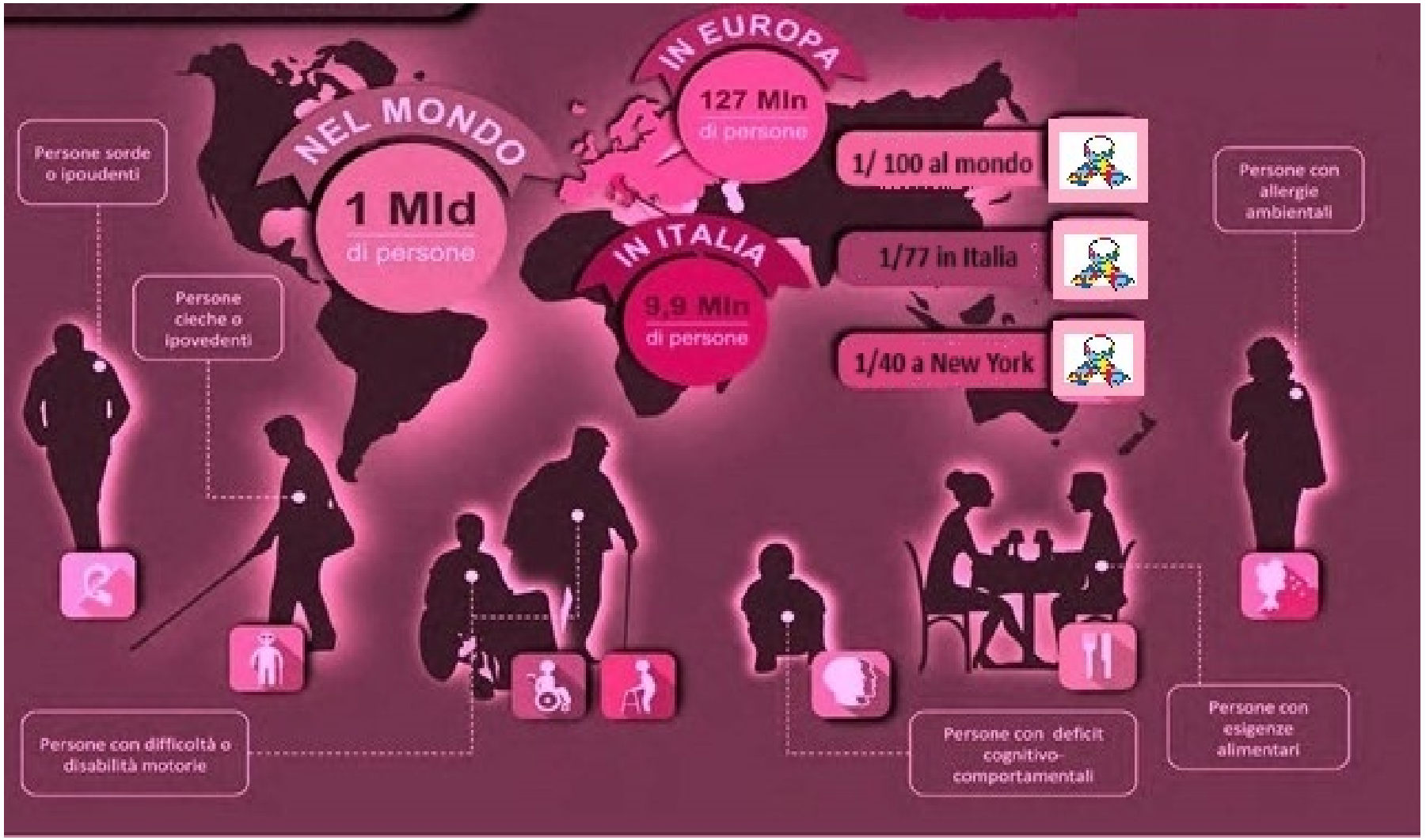
MD MOVIMENTO DEFICIENTE EUROPEO

invivo

MUO

I NUMERI DELLA DISABILITA'

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



IL CAMBIO DI PARADIGMA

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



Fino ai primi anni ‘70 prevaleva un **Modello Medico della disabilità**:
MENOMAZIONE > DISABILITA’ > HANDICAP
ossia
Deficit individuale > condizione di svantaggio individuale > condizione di svantaggio sociale
Come si vede, si tratta di processi consequenziali e unidirezionali

Con l’affermarsi del **Modello Bio-Psico-Sociale** (verso la metà degli anni ’70) il paradigma si evolve così:
MENOMAZIONE < > DISABILITA’
ossia
Deficit individuale < > possibile condizione di disabilità (causata dalla società)

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

Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità

In applicazione della **Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità**, l'accessibilità diviene una delle priorità per la piena realizzazione dei **diritti fondamentali** di queste persone. In particolare, infatti, la Convenzione delinea all'**art.9** un ampio **concetto di accessibilità** che comprende l'accesso all'ambiente fisico, sociale, economico e culturale, ai trasporti, alle informazioni e alla

fruizione vera e propria dei servizi pubblici.



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

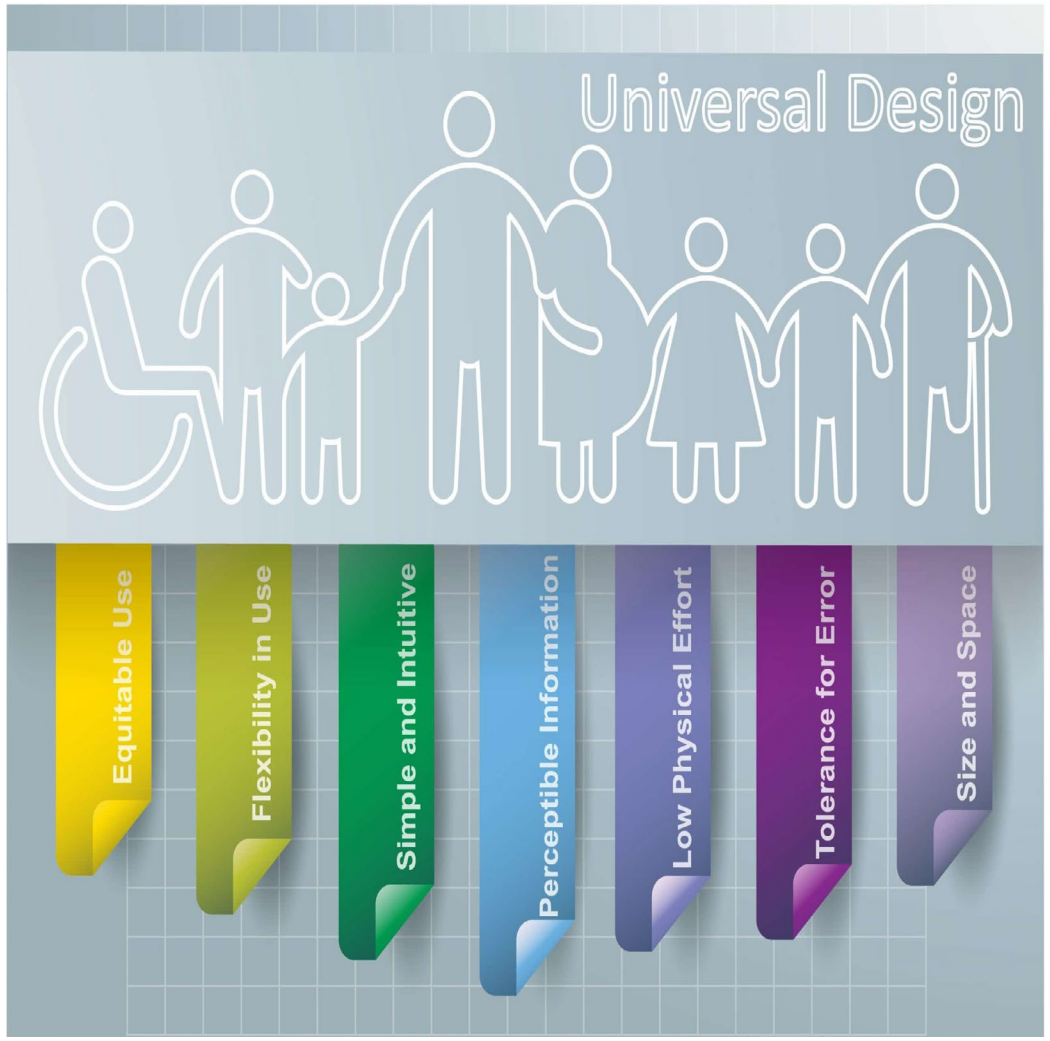


ART. 12

È necessario "*promuovere azioni per migliorare l'accesso all'eredità culturale, in particolare per i giovani e le persone svantaggiate, al fine di aumentare la consapevolezza sul suo valore, sulla necessità di conservarlo e preservarlo e sui benefici che ne possono derivare*".

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

Universal Design o Design for all

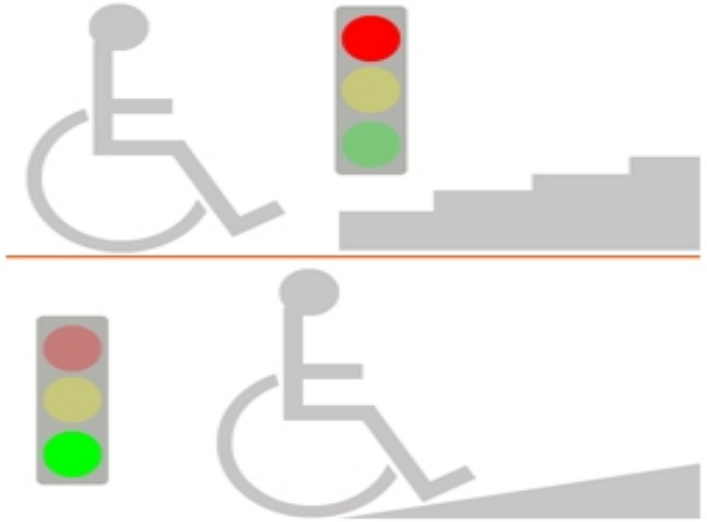


Nasce, dunque, un nuovo concetto di **accessibilità** ampio, multidimensionale e che necessita l'applicazione di diversi strumenti come la **progettazione universale (Universal Design o Design for all)**, meccanismi di monitoraggio, il coinvolgimento e la consultazione delle associazioni rappresentative degli interessi delle persone con disabilità e un sistema di formazione e aggiornamento continuo del personale.

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

Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018

Normativa italiana: è importante prendere in considerazione il Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018, entrato in vigore ad aprile dello stesso anno, recante l'«Adozione dei **livelli minimi uniformi di qualità** per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica» e attivazione del «**Sistema museale nazionale**», che pone come principale obiettivo quello del superamento delle barriere architettoniche.



P.E.B.A.

Stesso obiettivo hanno anche le
«**Linee guida per la redazione di un Piano di eliminazione delle barriere architettoniche**»
(P.E.B.A.) consistente in un piano strategico per l'accessibilità nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici,
pubblicato nel luglio 2018.



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

Digitalizzazione dei beni culturali

La **digitalizzazione** dei beni culturali permette di fruire liberamente, gratuitamente e virtualmente del nostro ricco patrimonio, una misura sicuramente non paragonabile alla visita "dal vivo" dei poli museali, ma che ha sicuramente una grande potenzialità nell'avvicinare tutte le persone al mondo dell'arte e nel sottolineare la grande importanza che la cultura riveste nel nostro Paese.



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

La sfida digitale



La **sfida digitale** è la chiave di volta per lo sviluppo di una nuova **cultura partecipativa** (o *sharing culture*) nella quale, grazie alle nuove modalità di trasmissione del sapere, il patrimonio culturale da sempre considerato come "fatto nazionale", diviene **patrimonio mondiale dell'umanità**

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

Legge Stanca

La legge italiana n.4 del 9 gennaio 2004 (Legge Stanca) sancisce:

«1. Ai fini della presente legge, si intende per:
a) «accessibilità»: la capacità dei sistemi informatici, nelle forme e nei limiti consentiti dalle conoscenze tecnologiche, di erogare servizi e fornire informazioni fruibili, senza discriminazioni, anche da parte di coloro che a causa di disabilità necessitano di tecnologie assistive o configurazioni particolari;

b) «tecnologie assistive»: gli strumenti e le soluzioni tecniche, hardware e software, che permettono alla persona disabile, superando o riducendo le condizioni di svantaggio, di accedere alle informazioni e ai servizi erogati dai sistemi informatici»

(accessibilità = efficienza + civiltà)
Per maggiori informazioni www.cnipa.gov.it www.pubbliaccesso.gov.it)



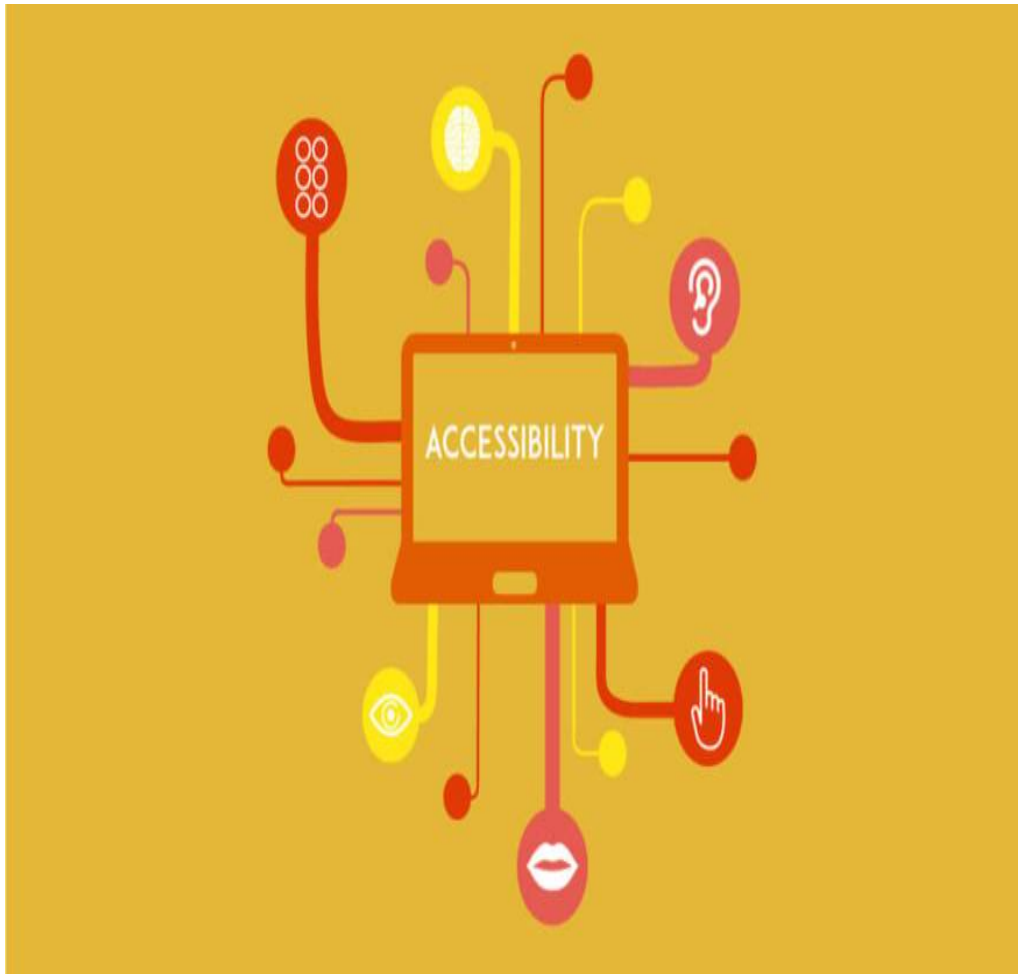
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Web Accessibility

L’informare sulle condizioni di accessibilità favorisce inevitabilmente la fruizione dei servizi turistici in funzione delle aspettative ed esigenze del singolo.

L'informazione deve essere oggettiva, verificata e attendibile e non deve limitarsi ad una valutazione di generica accessibilità.

La comunicazione è uno strumento per far conoscere, incentivare scelte, creare atteggiamenti favorevoli. La comunicazione sull'accessibilità e la fruibilità di strutture e luoghi turistici deve essere inserita negli ordinari strumenti di informazione.



Per maggiori info: WAI - Web Accessibility Initiative

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

La progettazione accessibile

Come si rende accessibile una struttura museale o, in generale, un bene culturale?

✓ascoltando i bisogni del pubblico e seguendo le «Linee guida per la redazione di un Piano di eliminazione delle barriere architettoniche» (P.E.B.A.)

✓ricorrendo ad una buona dose di creatività per ovviare a costi spesso molto elevati di un allestimento



La progettazione accessibile è una sfida, non un problema!

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

Fruibilità

Ingressi e segnaletica: si pensi ai parcheggi dedicati all'esterno, all'ingresso principale di edifici storici con monumentali scalinate, alla necessità di segnaletica e mappe accessibili per tutti.

Servizi igienici: necessari ausili sensoriali

Arredi: perché anche una semplice panchina va progettata con criterio.

La normativa di sicurezza e antincendio con indicazioni multisensoriali

Allestimento di spazi espositivi: laddove manchino le condizioni di accessibilità, è opportuna la predisposizione di adeguate misure compensative (postazioni multimediali, telecamere in presa diretta, pubblicazioni, modelli tridimensionali) in grado di valorizzare e favorire la conoscenza dei luoghi.



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

Segnaletica

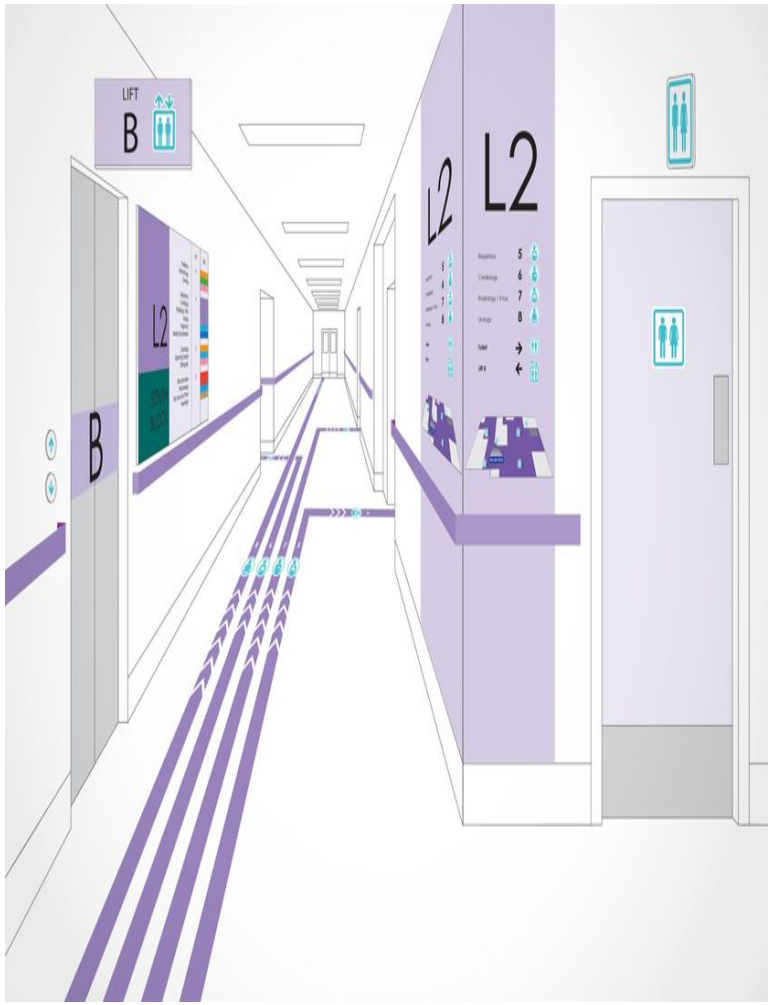


In un luogo di interesse culturale la segnaletica riveste un ruolo fondamentale per l'**orientamento** dei visitatori (***wayfinding***).
Un insieme di segnali coordinati, con la funzione di guidare il visitatore, comunicando con un linguaggio universale, fatto di segni, pittogrammi e brevi parole, per aiutarlo a individuare accessi e uscite, i servizi e i percorsi desiderati.

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

Tre livelli di informazioni

- *La segnaletica informativa*, o di orientamento
- *La segnaletica direzionale*, o di smistamento
- *La segnaletica identificativa*, o di conferma



La normativa di sicurezza e antincendio

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



La segnaletica per favorire l'orientamento durante le fasi di esodo deve comprendere un sistema integrato di informazioni visive, sonore e tattili: cartellonistica con indicazioni semplici e chiare, dispositivi acustici e luminosi, indicazioni tattili a pavimento, uso di fasce colorate per individuare i diversi percorsi, segnalazione dei dislivelli, semplici o complessi, con marcagradino che renda più sicura la discesa, ecc.

Ovviamente tali misure non sono utili solo per le persone con disabilità: in condizioni di emergenza diventano fondamentali per chiunque, si pensi, ad esempio, ai casi di evacuazione in condizioni di scarsa luminosità
(fumo, black-out elettrici, ecc.).

Documenti elaborati dai VVFF con la Consulta Nazionale delle Persone Disabili e loro famiglie:

- "Linee guida per la valutazione della sicurezza antincendio nei luoghi di lavoro ove siano presenti persone disabili" (Circolare del Ministero dell'Interno n. 4 del 1 marzo 2002);

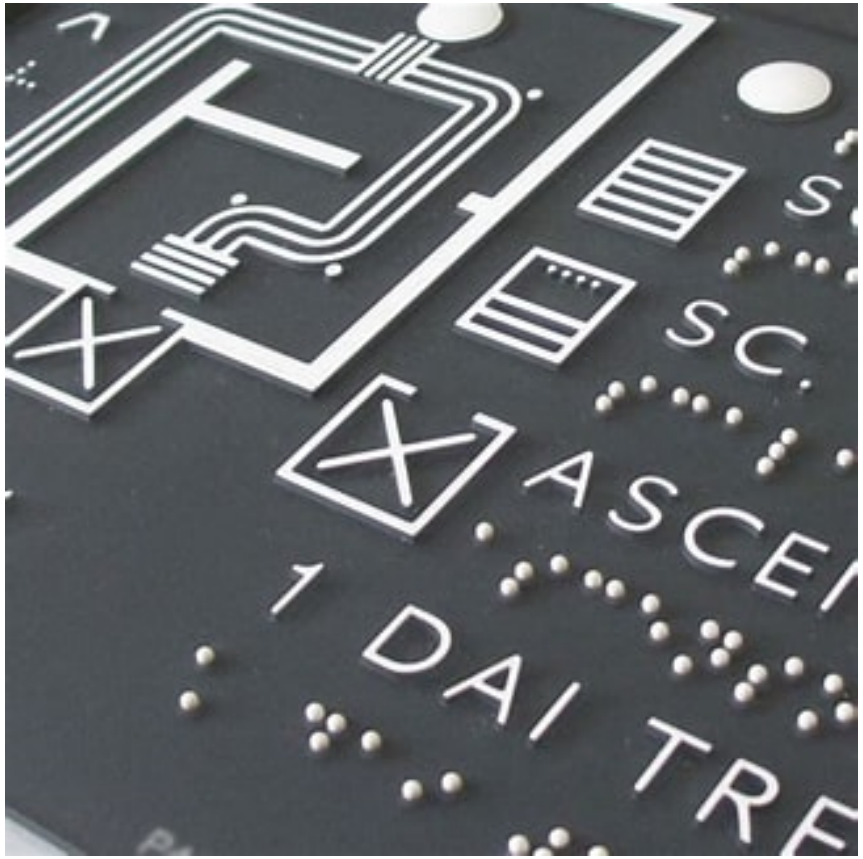
- "La sicurezza antincendio nei luoghi di lavoro ove siano presenti persone disabili: strumento di verifica e controllo (check-list)" (Lettera Circolare n. 880/4122 del 18 agosto 2006);

- "Il soccorso alle persone disabili: indicazioni per la gestione dell'emergenza" (pubblicazione).

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

Mappe “per tutti”

Nell’ottica del **Universal Design**, è auspicabile progettare e realizzare mappe tattilo-visive “per tutti”, con accorgimenti aggiuntivi per la lettura dello spazio anche da parte dei non vedenti: spessori e linee a rilievo, scritte in braille e “in nero” a rilievo, texture riconoscibili al tatto.
In siti particolari quali parchi, giardini storici, chiese, ecc., inoltre, può essere efficace per i non vedenti, ma anche per tutti gli altri visitatori, l’utilizzo della rappresentazione tridimensionale del luogo (plastici o modelli in scala);
tale modalità di lettura rinforza nel non vedente la concretezza dell’esperienza esplorativa, agevola la rappresentazione mentale dello spazio e la creazione di un patrimonio immaginativo aderente alla realtà.



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

Superamento delle distanze e dei dislivelli

Le distanze possono costituire una significativa barriera architettonica per tutte le persone con ridotta capacità motoria, tra cui gli anziani e i cardiopatici, per i quali anche un percorso superiore ai 50 metri, pur privo di pendenza, può risultare molto difficoltoso. Al contrario, le persone su sedia a ruote sono spesso in grado di superare anche notevoli distanze



Molto utili i percorsi con pavimentazioni il più possibile omogenee ed antisdrucciolevoli, prevedendo inoltre opportune zone di riposo e di servizi ogni 50-100 metri, possibilmente al coperto e dotate di sistemi di seduta (panchine) o appoggi ischiatici, anche al fine di ridurre gli effetti negativi indotti da una visione monotona ed omogenea, che accentua psicologicamente le sensazioni di affaticamento e di disagio.



Quattro diversi sistemi di superamento di dislivelli: **la rampa, l'ascensore, la piattaforma elevatrice ed il servoscala**. Spesso, è opportuno immaginare soluzioni articolate e complesse, di "sistema", utilizzando cioè un insieme di dispositivi al fine di raggiungere il risultato da perseguire



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

Servizio igienico

Al posto della scontata soluzione a tre (uomo-donna-disabile), si dovrebbero realizzare semplicemente due bagni di dimensioni più ampie dello standard, attrezzati anche per l'utilizzo da parte di persone su sedia a ruote, ma comunque fruibili da tutti e quindi comodamente utilizzabili anche da persone obese, genitori con bambini piccoli, persone con bastoni o stampelle e quant'altri che, pur non utilizzando una sedia a ruote, hanno comunque difficoltà a muoversi in spazi molto ristretti.



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

Diversi tipi di “pubblico

Dopo il riconoscimento dei diversi tipi di “pubblico”, il numero degli interlocutori si è ampliato e la considerazione dei visitatori nella loro identità umana e sociale è divenuta importante altrettanto quanto i problemi di idoneità della collezione, di conservazione e di allestimento.

“Ogni museo affianca al dovere della conservazione del proprio patrimonio la missione, rivolta a varie e diversificate fasce di utenti, di renderne possibile la fruizione a scopo educativo, culturale, ricreativo e altro ancora. Interpretare il suo patrimonio e renderlo fruibile da parte dei visitatori, specialmente esponendolo, è dunque parte integrante della sua ragion d’essere.”

(premessa all’Ambito VII del Decreto del Ministero per i Beni e le Attività Culturali del 10 maggio 2001)



IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

BEST PRACTICES





Polo Tattile multimediale di Catania:
VIETATO NON TOCCARE

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

BEST PRACTICES







L'Opera della Primaziale Pisana

MD MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

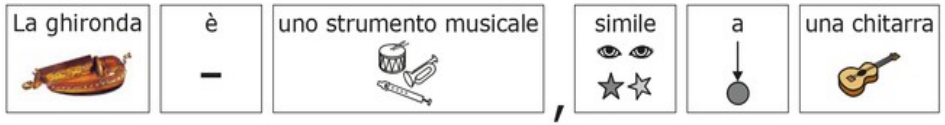
invivo

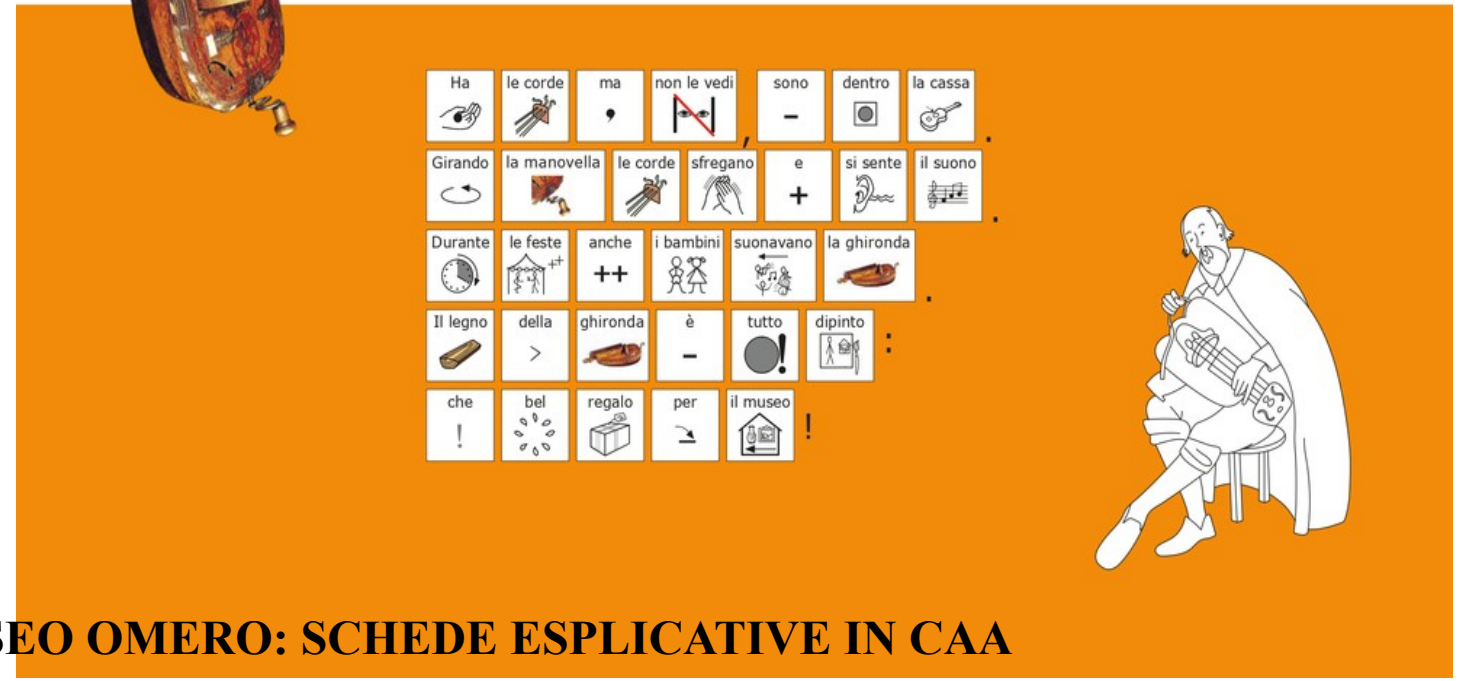
MUO

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

IN-TOUCH







MUSEO OMERO: SCHEDE ESPLICATIVE IN CAA

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Quali sono le evidenze del ruolo delle arti nel miglioramento della salute e del benessere nella Regione Europea dell'OMS?



- La questione
- La domanda della sintesi
- Tipi di evidenze
- Risultati
- Considerazioni di interesse politico

MD Movimento Democratico Europeo

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

Che cosa suggeriscono le evidenze che hanno un impatto più positivo?

Le evidenze indicano associazioni tra attività culturali legate all'arte e risultati positivi per la salute. Tra i benefici ci sono: miglioramento della qualità della vita; benessere generale e psicologico; aumento del coinvolgimento sociale; riduzione delle esperienze personali di depressione e ansia; miglioramento della qualità della vita correlata alla salute nei pazienti con condizioni croniche; prevenzione del declino cognitivo negli anziani; sviluppo di competenze cognitive, emotive e sociali.

Che caratteristiche hanno le attività culturali che giovano alla salute?

Le attività possono essere, sia ricettive (come l'ascolto di musica o la visione di opere d'arte visiva), **sia attive** (i partecipanti sono coinvolti nel processo creativo). Allo stesso modo, mentre alcuni degli studi esaminati

Il contesto: sfide per l'UE per le quali sono necessarie nuove soluzioni

La buona salute e il benessere sono un pilastro fondamentale delle società prospere. Tuttavia, la politica sanitaria dell'UE tende a concentrarsi sul trattamento delle malattie. **È quindi necessario un approccio più ambizioso e olistico alla salute e al benessere, che integri il modello biomedico, spostando l'attenzione sulla promozione della salute e sulla prevenzione delle malattie**. Il rapporto suggerisce che se questo approccio a lungo termine si combinasse agli sforzi di ridurre le disuguaglianze esistenti in materia di salute, il risultato dovrebbe favorire la salute individuale, il benessere soggettivo e il benessere della comunità. Nel complesso, ciò potrebbe promuovere un'economia del benessere, come descritto dall'OCSE [2].

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

CONCLUSIONI

Alla luce delle evidenze raccolte, il report porta diverse considerazioni politiche all'attenzione dei membri della Regione Europea dell'OMS per favorire lo sviluppo di politiche e strategie a lungo termine che facilitino una collaborazione più organica tra il settore delle arti e quello della salute, in grado di realizzare il potenziale contributo dell'arte al miglioramento della salute globale.



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

Riferimenti

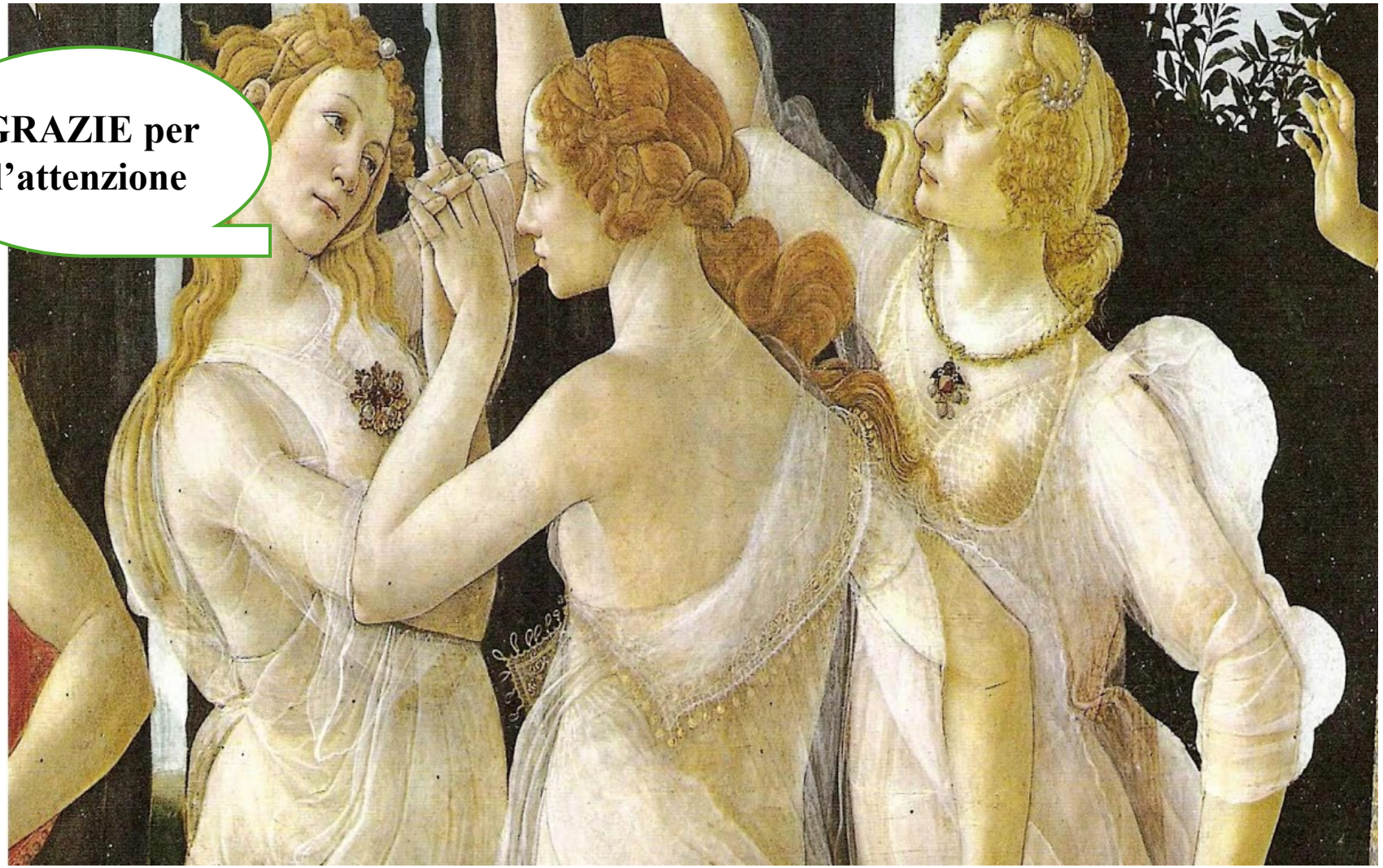
1. European Commission. (2021). Preparatory action – Bottom-up Policy Development for Culture & Well-being in the EU. Retrieved from https://culture.ec.europa.eu/calls/preparatory-action-bottom-up-policy-development-for-culture-well-being-in-the-eu
2. 2. OECD. (2019). The Economy of Well-Being. Retrieved from https://www.oecd.org/ocialdocuments/publicdisplaydocumentpdf/?cote=SDD/DOC(2019)2&docLanguage=En
3. 3. EPRS. (2021). Mental health and the Pandemic. European Parliament. Retrieved from https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2021/696164/EPRS_BRI(2021)696164_EN.pdf
4. 4. Fancourt, D., & Finn, S. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. In Health Evidence Network (HEN) synthesis report 67. WHO Regional Oce for Europe. Retrieved from https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/329834/9789289054553-eng.pdf
5. 5. Eurostat. (2021). 3% of Healthcare Expenditure Spent on Preventive Care. Retrieved from https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/-/ddn-20210118-1
6. 6. WHO. (2019). Political Symposium on the Arts and Health in the Nordic Region: State of the Evidence: Copenhagen, Denmark, 22 March 2019. Retrieved from https://apps.who.int/iris/handle/10665/346086
7. 7. Hagemann, V. (2021). Benets of Collective Singing: An International Systematic Review on “Choral Research”.8.
8. 8. Kaltsatou, A., Kouidi, E., Fountoulakis, K., Sipka, C., Theochari, V., Kandylis, D., & Deligiannis, A. (2015). Eects of exercise training with traditional dancing on functional capacity and quality of life in patients with schizophrenia: a randomized controlled study. Clinical Rehabilitation, 29[1] A. K(9), 882–891. https://doi.org/10.1177/0269215514564085
9. 9. Thompson, I., & Tawell, A. (2017). Becoming other: social and emotional development through the creative arts for young people with behavioural diculties. Emotional and Behavioural Diculties, 22(1), 18–34. https://doi.org/10.1080/13632752.2017.1287342
10. 10. Daykin, N., Byrne, E., Soteriou, T., & O’Connor, S. (2008a). The impact of art, design and environment in mental healthcare: A systematic review of the literature. Journal of The Royal Society for the Promotion of Health, 128(2), 85–94. https://doi.org/10.1177/1466424007087806
11. 11. UK Health and Security Agency. (2016). Investing in Prevention: is it Cost-eective? Retrieved from https://ukhsa.blog.gov.uk/2016/02/29/investing-in-prevention-is-it-cost-eective/

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

GRAZIE per l'attenzione



CONTATTI
Mail: cerratofernanda@gmail.com
Cell: 349 7858822

MOVIMENTO DEMOCRATICO EUROPEO

invivo

MUO

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



IN-TOUCH

2025-1-IT01-KA210-VET-000352621

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

DOVE SIAMO



MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

muo

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Il ponte

CATACOMBE NAPOLI

LA PARANZA



- Costruito nel 1806 per fornire un collegamento più veloce tra il centro di Napoli e il Palazzo Reale di Capodimonte.
- Isola socialmente il quartiere dal resto della città.

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Vision



- Arrivo di **Padre Antonio** nel **2001**
- La **vision**: un nuovo orizzonte per il Rione Sanità
- Il **viaggio** come un modo per **scoprire** il mondo e **noi stessi**
- La **fiducia** e la luce riportati nella comunità

MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

Rispondere all'impossibile con l'imprevedibile

CATACOMBE NAPOLI

LA PARANZA







MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MD Movimento Dehoniano Europeo

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

BUDGET PER IL PROCESSO DI RIGENERAZIONI

CATACOMBE NAPOLI — LA PARANZA



€ 1,860,000
Importo totale dei fondi privati spesi

Fondazione di Comunità **San Gennaro**

La Fondazione di Comunità San Gennaro, nata nel 2014, riunisce più di **30 enti no-profit**

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD — invivo — MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

LE PIETRE SCARTATE

CATACOMBE NAPOLI — LA PARANZA

42% **dei dipendenti ha migliorato le proprie qualifiche** dopo l'arrivo in cooperativa

50% dei **lavoratori della Paranza** provengono dai **centri educativi** del quartiere

35 **Giovani assunti** dopo la **pandemia**

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

La riqualifica

Oltre 14.000 metri quadrati di patrimonio culturale restituiti alla comunità.

- Catacombe di S. Gennaro
- Catacombe di S. Gaudioso
- Chiesa di S. Aspreno ai crociferi
- Chiesa di S. Maria Maddalena ai Cristallini
- Chiesa di S. Maria della Sanità
- Chiesa di S. Severo fuori le mura
- Cimitero delle Fontanelle
- Chiesa di S. Gennaro Extramoenia










MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE



Problemi & Soluzioni

Abbandono scolastico	Mancanza di relazioni	Disoccupazione	Necessità di competenze	Persistenza dei problemi ambientali
Centri educativi	Spazi comunitari	Lavoro	Potenziamento	Stakeholders

MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

CATACOMBE NAPOLI

LA PARANZA

Ecco perché prendersi cura del Patrimonio Culturale significa prendersi cura delle persone

MOVIMENTO EUROPEO MD

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

CATACOMBE NAPOLI

LA PARANZA

Grazie per la vostra attenzione!

www.catacombedinapoli.it

MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

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



IN-TOUCH

2025-1-IT01-KA210-VET-000352621

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

INTRODUZIONE

- Oltre a preparare il visitatore su cosa si andrà a vedere, è molto importante descrivere il percorso che si fa nell'arrivare all'ingresso del sito.
- Nel caso della Catacombe di San Gennaro, ad esempio, è importante anticipare la presenza di numerosi gradini per arrivare all'entrata ed evidenziare la presenza di corrimano per facilitare la discesa.



MD MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO

invivo

MUO

IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

GEOLOCALIZZARSI

- La localizzazione è sicuramente importante per introdurre al luogo. Molte volte però ci troviamo a persone che non conoscono la nostra città. Un racconto descrittivo più efficace si potrebbe immaginare anche per la città.
- Prossimamente alle Catacombe di San Gennaro sarà possibile avere all'ingresso una mappa tattile del sito per rendere tutto ancora più chiaro.



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

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

IN-TOUCH

FORMESEMPLICI

- Nel contesto delle catacombe è molto importante anticipare ciò che si andrà a esplorare con mano: non tutti sono disposti a toccare una tomba, anche perché molto spesso si ha il timore di trovare qualche brutto scherzo (ossa!). Quindi anche qui è importantissimo introdurre a ciò che si fa.



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

IN-TOUCH

IL PRIMO AFFRESCO DI SAN GENNARO

- È sempre molto interessante notare come il supporto realizzato per questo affresco così importante sia in realtà uno strumento per la spiegazione a 360 gradi. Il fatto che la tavola tattile sia mobile fa si che tutti si possano rendere conto, in maniera più approfondita, di ogni singolo dettaglio.



IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

LA FAMIGLIA DI TEOTHECNUS E LA BASILICA ADIECTA

- Molte volte si sottovaluta l'importanza del sentire la «camminata». La catacomba offre la possibilità di camminare su una moquette che rende il tutto perfettamente agevole. È interessante come però, di tanto in tanto, sotto i piedi si avverta qualche depressione, dovuta alla presenza di tombe. Nulla di pericoloso ovviamente ma utile a far capire che in questo cimitero le tombe si estendono su ogni superficie.



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO

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

TOMBA DI SAN GENNARO

- La tomba di San Gennaro è il classico esempio di «esperienza sul campo». La similitudine con la scarpa non è una mia invenzione ma è stato un suggerimento raccolto durante le mie visite guidate. Una persona non vedente, sentendomi in difficoltà nel descrivere questo spazio, lo paragonò ad una scatola di scarpe. Utilissimo!



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

IL VESTIBOLO INFERIORE

- Il livello inferiore è, in generale, uno degli ambienti più suggestivi ed importanti di questa catacomba e restituire questa maestosità non è semplice. Dove mancano quindi supporti possiamo utilizzare lo spazio da percorrere con i visitatori, come ad esempio le gallerie che si trovano in quest'area.



IN-TOUCH

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

INAPP
ISTITUTO NAZIONALE PER L'ANALISI DELLE POLITICHE PUBBLICHE

LA CHIESA DI SAN GENNARO EXTRA MOENIA

- Il plastico in questione è un validissimo supporto alla visita e può essere sempre integrato da una narrazione semplice e, soprattutto, da un esperienza tattile. Li infatti sono presenti dei pilastri in piperno che si possono toccare per far comprendere a pieno la differenza di consistenza rispetto al tufo giallo napoletano.



MOVIMENTO DEHONIANO EUROPEO MD

invivo

MUO



Dalla barriera all'Esperienza

Antonio Aprea

IN-TOUCH

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

INAPP
PUBLIC POLICY INNOVATION

Dalla Barriera all'esperienza

Progettare eventi culturali immersivi e accessibili per persone con disabilità visiva



Simulazione evento immersivo accessibile
Analisi di buone pratiche europee

Antonio Aprea

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

PROMESSA FORMATIVA

Saper progettare, non solo “aggiungere strumenti”

La tecnologia è utile quando sostiene orientamento, comprensione, scelta e autonomia.

Capire il bisogno

La disabilità visiva non è una condizione uniforme: cambiano residuo visivo, autonomia, ausili, memoria, età e contesto.

Leggere il percorso

La visita comincia prima dell’ingresso: sito, tragitto, ingresso, orientamento, accoglienza e contenuti.

Integrare soluzioni

Webapp, QR/NFC, NaviLens, audio, Braille, 3D, IA e personale formato devono funzionare come sistema.

Esperienza → **Autonomia** → **Dignità**

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

“ DOMANDA DI APERTURA

**Quando comincia
davvero la visita a un museo?**

- Quando cerco informazioni online?
- Quando valuto il tragitto?
- Quando devo riconoscere l’ingresso?
- Quando capisco se potrò partecipare?

La visita comincia, quando si decide se vale la pena provarci.



Antonio Aprea

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

IN-TOUCH

INAPP PUBLIC POLICY INNOVATION

CAMBIO DI PROSPETTIVA

La barriera può nascere prima della barriera fisica

Un sito non accessibile o un'informazione vaga possono far rinunciare alla visita.

1. **Sito Web** Informazioni leggibili da screen reader, audio, contatti chiari
2. **Tragitto** Indicazioni pratiche da fermata, stazione o parcheggio
3. **Ingresso** Punto riconoscibile, libero, segnalato, anche acusticamente
4. **Spazio** Orientamento interno coerente e prevedibile
5. **Opera** Audio, tatto, testo, Braille, digitale e scelta personale

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

IN-TOUCH

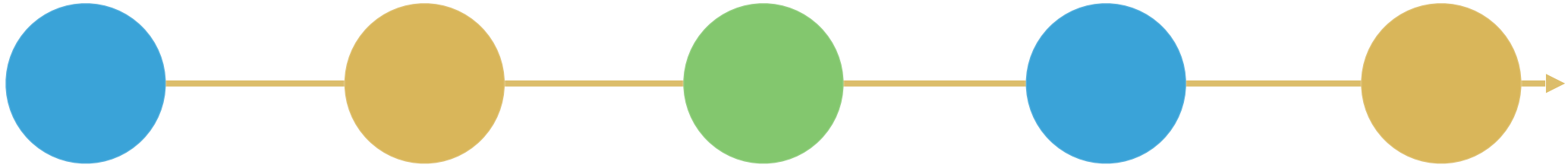
INAPP
PUBLIC POLICY INNOVATION

AUTONOMIA E DIGNITÀ

Accessibilità non significa assistenza continua

Un ambiente accessibile riduce la dipendenza e permette alla persona di scegliere come partecipare.

Cecità, ipovisione, perdita acquisita, età e ausili modificano il modo di vivere lo spazio.



Informazioni **Orientamento** **Scelta** **Esperienza** **Dignità**

L'obiettivo non è "prendersi cura" del visitatore,
ma metterlo nelle condizioni di vivere la cultura da protagonista.

TECNOLOGIE

Non esiste la tecnologia unica: serve un'architettura di soluzioni

Le esperienze più avanzate combinano strumenti personali, sistemi del museo e assistenza umana.

Digitale	Siti Web accessibili, WebApp, QR, NFC, Audio
Indoor	NaviLens, Waymap, GoodMaps, eZwayZ, beacon, UWB
Outdoor	come arrivare da casa al museo
IA visiva	Seeing AI, Lookout, Be My AI, Envision, OrCam
Tatto	mappe tattili, bassorilievi, scansione/stampa 3D
Ipovisione	contrasto, ingrandimento, luce, anti-riflesso
Assistenza	personale formato, Aira, Be My Eyes

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

IN-TOUCH

INAPP PUBLIC POLICY INNOVATION

ACCESSIBILITÀ DIGITALE

Dal museo al Sito: l'accessibilità comincia online

Siti, webapp, prenotazioni, PDF e contenuti digitali devono essere fruibili con screen reader, tastiera, testi leggibili e contrasto adeguato.

European Accessibility Act

Dal 28 giugno 2025: requisiti comuni UE per prodotti e servizi digitali accessibili.

WCAG / EN 301 549

Struttura, navigazione, alternative testuali e compatibilità assistiva.

Contenuti accessibili

Info pre-visita, audio, QR/NFC, documenti leggibili, moduli e percorsi chiari.

Includo

Soluzione operativa: widget e strumenti per personalizzare lettura, contrasto e usabilità.

Fonte: European Accessibility Act / AgID, accessibilità servizi digitali 2025

Esempio: https://www.coopdelante.it

Antonio Aprea

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

ACCESSIBILITÀ DIGITALE

Esempio di soluzione operativa



INCLUDO

- migliora leggibilità e contrasto
- aiuta l'utente a personalizzare la navigazione
- integra il percorso di adeguamento, senza sostituire progettazione e verifica

Accessibilità digitale = contenuti corretti + tecnologia + controllo umano

Fonte: European Accessibility Act / AgID, accessibilità servizi digitali 2025

Esempio: https://www.coopdelante.it

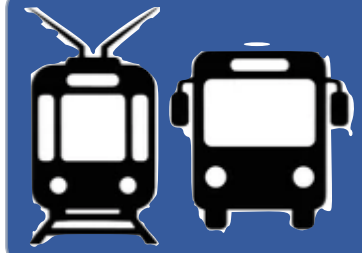
TRAGITTO OUTDOOR

L'importanza delle informazioni che devono ricevere le persone con disabilità visiva sono:

come arrivare da casa al museo







- Fermata in attesa
- Tempo di attesa
- Fermata successiva (direzione)
- indicazioni per accessibilità



- Tempo di attesa
- Tempo di percorrenza

ORIENTAMENTO DIGITALE

Dal codice al percorso: quando lo smartphone aiuta a muoversi

Le soluzioni indoor funzionano solo se i contenuti e i flussi sono progettati bene.

NaviLens

Codici rilevabili anche a distanza; utile per ingresso, sale e opere.

Waymap / GoodMaps

Navigazione indoor e mappe digitali per edifici complessi.

Beacon / UWB

Attivano contenuti o localizzano con precisione variabile.

eZwayZ / NEMO

Caso utile: tecnologia + revisione complessiva dell'esperienza.



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

WAYFINDING

Non è solo segnaletica: è progettare il modo in cui le persone trovano la strada

Il wayfinding mette insieme
orientamento, informazione, navigazione e percezione dello spazio.

Segnaletica

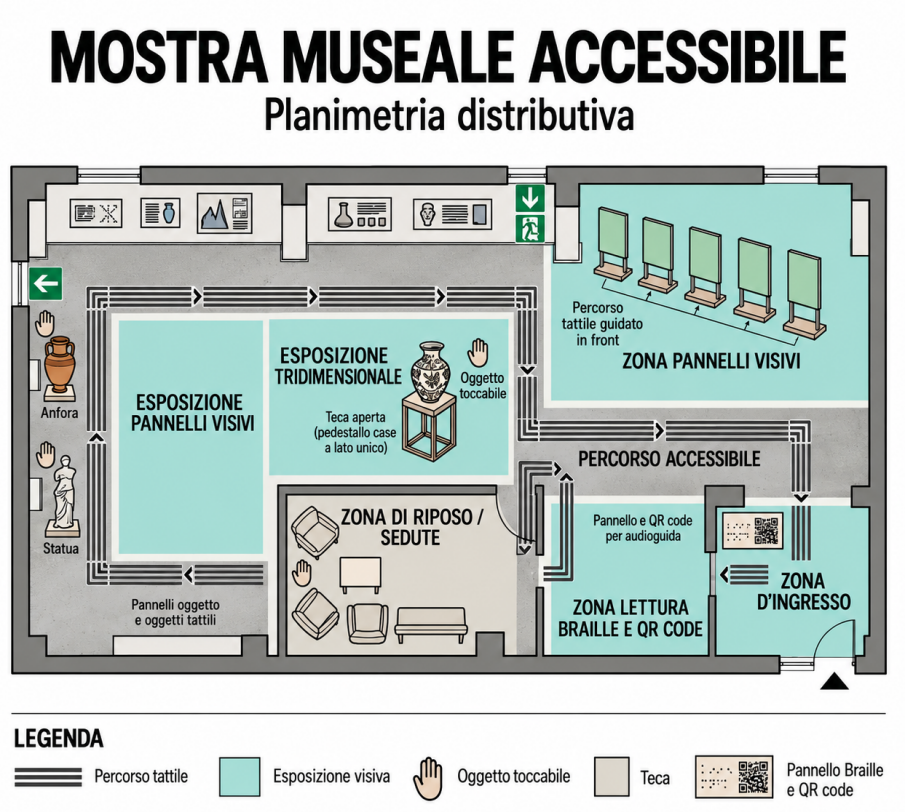
Cartelli, frecce, pittogrammi, mappe e nomi dei luoghi.

Wayfinding

Sistema completo che guida decisioni, movimenti e sicurezza.

Il visitatore non “legge cartelli”: prende decisioni mentre si muove.

Nel museo questo significa:
dare possibilità di sapere dove sono, dove vado, cosa posso fare, cosa posso toccare e a chi posso chiedere.



METODO PROGETTUALE

La piramide del wayfinding accessibile

Tre livelli da tenere insieme: contenuti, forma visiva e supporti fisici/digitali.



Prima si analizzano flussi, utenti e decisioni.
Poi si scelgono strumenti, segni, codici e tecnologie.

Diventa Ambassador

di



INCLUDO

Clicca qui e compila il FORM

Fonte: European Accessibility Act / AgID, accessibilità servizi digitali 2025