

Il Compendio DEAP: una Raccolta delle Migliori Pratiche Europee nel campo delle Arti inclusive e dell'Empowerment dei Giovani

**DEAP – Promuovere lo sviluppo personale e
l'empowerment dei giovani con disabilità visiva
attraverso l'educazione artistica**

Progetto n.: 101185651-DEAP-ERASMUS-YOUTH-2024-YOUTH-TOG



Introduzione

Il presente documento costituisce un'estensione pratica specialistica del progetto **“DEAP: Promuovere lo sviluppo personale e l'empowerment dei giovani con disabilità visiva attraverso l'educazione artistica”** (Progetto n.: 101185651-DEAP-ERASMUS-YOUTH-2024-YOUTH-TOG). Mentre il manuale principale fornisce il quadro metodologico, il presente Compendio offre una selezione curata di **casi di studio convalidati** che dimostrano come l'educazione artistica inclusiva e la formazione psicomotoria siano attuate con successo in tutta Europa.

Ispirazione basata su dati concreti: lo scopo di questa raccolta è andare oltre la teoria e fornire agli operatori giovanili, agli educatori e ai mediatori dell'inclusione prove concrete di “ciò che funziona”. Ogni caso di studio qui incluso è stato scelto perché rappresenta un passaggio da un modello medico di disabilità — incentrato su “ciò che manca” — a un **modello pedagogico** che valorizza “ciò che è presente”.

Diversità delle pratiche: all'interno di questo documento troverete una vasta gamma di iniziative classificate in base alla loro principale area di impatto:

- **Competenze di base e mobilità:** programmi come la **Fondazione ONCE** e **ICEVI Europe**, che si concentrano sull'orientamento, sulla mobilità e sulle basi psicomotorie funzionali necessarie per l'indipendenza.
- **Arti multisensoriali e patrimonio culturale:** modelli innovativi come il **progetto CARE EU** e il **Museum Sensory Tour**, che utilizzano la manipolazione dell'argilla e percorsi museali tattili per colmare il divario tra arte e accessibilità.
- **Arti dello spettacolo ed espressione:** metodologie all'avanguardia di organizzazioni come **Touchdown Dance**, **Theatre EXIT** ed **Extant Theatre Company**, che reinterpretano la danza e il teatro come esperienze sensoriali e corporee piuttosto che puramente visive.
- **Infrastrutture inclusive:** ambienti specializzati come il **Polo Tattile Multimediale** e il **Villaggio dei Suoni**, che dimostrano come l'architettura multisensoriale possa favorire l'esplorazione e l'apprendimento autonomi.

Destinatari: Il presente documento è specificamente pensato per **operatori del settore e responsabili politici** che necessitano di un punto di riferimento di eccellenza per le pratiche inclusive. Fornisce una guida per coloro che intendono replicare modelli di successo di “autonomia guidata” e “partecipazione guidata dai giovani” nelle proprie comunità locali.

Come utilizzare questo documento Ogni voce offre una panoramica strutturata, che include l'ente promotore, il gruppo target, gli obiettivi e, soprattutto, **l'impatto e gli insegnamenti tratti**. Questo Compendio è una **risorsa complementare** alla Piattaforma Digitale DEAP, dove è possibile trovare ulteriore documentazione multimediale e versioni interattive di queste iniziative.

Indice

Introduzione	2
Caso di studio 1: Fondazione ONCE	4
Caso di studio 2: ICEVI	5
Caso di studio 3: Progetto CARE UE	7
Caso di studio 4: Visita sensoriale al museo	9
Caso di studio 5: Programma Touchdown	11
Caso di studio 6: EU Beyond Access	12
Caso di studio 7: Theatre Exit	13
Caso di studio 8: Extant Theatre	17
Caso di studio 9: Polo Tattile Multimediale	20
Caso di studio 10: Laboratori artistici per l'inclusione	23
Caso di studio 11: Villaggio dei Suoni	26

Error! Bookmark not defined.

Caso di studio 1: Fondazione ONCE

Nome completo	Programma di orientamento e mobilità della Fondazione ONCE per bambini e giovani con disabilità visive
Anno di avvio/conclusione	Anni '80 (formalizzato e costantemente sviluppato da allora; i servizi di orientamento e mobilità sono tuttora attivi)
Ente responsabile	Fondazione ONCE
Destinatari	Bambini e giovani con disabilità visive (compresi i partecipanti non vedenti e ipovedenti), famiglie, educatori e professionisti della riabilitazione che operano in contesti di educazione inclusiva e sviluppo giovanile.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo principale del programma è sostenere lo sviluppo della mobilità autonoma, dell'orientamento spaziale e delle abilità psicomotorie funzionali nei giovani con disabilità visive, rafforzando al contempo la fiducia in sé stessi, l'autonomia e la partecipazione sociale. Il programma mira a consentire ai partecipanti di muoversi in modo sicuro e autonomo in diversi ambienti (casa, scuola, spazi pubblici) e a costruire le basi fisiche e psicologiche per una partecipazione attiva alla vita scolastica e comunitaria. L'iniziativa è stata ampiamente implementata ed è considerata un successo per quanto riguarda i suoi obiettivi principali, in particolare nel miglioramento della mobilità autonoma e della fiducia in sé stessi. Tuttavia, i risultati possono variare a seconda dell'età in cui si è manifestata la disabilità visiva, del sostegno familiare e della costanza nella formazione.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	• Valutazione della mobilità, dell'orientamento e delle capacità psicomotorie • Piano individuale con obiettivi di mobilità personalizzati • Formazione psicomotoria di base (equilibrio, postura, consapevolezza del proprio corpo) • Sviluppo delle capacità di orientamento tramite segnali sonori e tattili • Esercitazioni guidate di mobilità in contesti reali • Allenamento graduale all'autonomia nei percorsi e nelle attività quotidiane • Sostegno psicosociale per rafforzare la fiducia in sé stessi e l'autonomia • Formazione per familiari ed educatori a sostegno di una pratica costante

Impatto, validazione e insegnamenti tratti	Impatto: • Miglioramento della mobilità autonoma e dell'orientamento spaziale • Maggiore consapevolezza del proprio corpo e coordinazione • Maggiore fiducia in sé stessi, autonomia e partecipazione Convalida: • Osservazione da parte di professionisti e valutazioni della mobilità funzionale • Feedback da parte dei partecipanti e delle famiglie • Prestazioni nella vita reale in contesti quotidiani Lezioni apprese: • L'intervento precoce migliora i risultati psicomotori • L'iperprotezione limita lo sviluppo dell'autonomia • È essenziale una pratica coerente in tutti gli ambienti • Lo sviluppo psicomotorio è strettamente legato all'autonomia
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	Sito web: https://www.once.es/

Caso di studio 2: ICEVI

Nome completo	Risorse di ICEVI Europe per l'istruzione inclusiva e lo sviluppo delle competenze funzionali per bambini e giovani con disabilità visive
Anno di avvio/conclusione	Rete in corso (ICEVI Europe fondata nel 1985; risorse aggiornate continuamente)
Ente promotore	ICEVI Europe (Consiglio Internazionale per l'Educazione delle Persone con Disabilità Visiva – regione europea)
Destinatari	• Bambini e giovani con disabilità visive

	• Insegnanti, operatori giovanili, specialisti della riabilitazione • Professionisti dell'educazione inclusiva
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo delle risorse di ICEVI Europe è migliorare l'inclusione educativa, l'autonomia funzionale e le capacità di sviluppo, tra cui l'orientamento, la mobilità e lo sviluppo psicomotorio, per gli studenti con disabilità visive. Supporta i professionisti nell'adattare gli ambienti e i metodi di apprendimento per garantire la partecipazione, l'indipendenza e la parità di accesso all'istruzione e alle attività giovanili.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	- Sviluppo delle conoscenze per i professionisti Materiali di formazione e orientamento sulla disabilità visiva e sull'istruzione inclusiva. - Attenzione alla formazione sulle abilità funzionali Comprende orientamento e mobilità, abilità della vita quotidiana e sviluppo sensoriale. - Sostegno allo sviluppo psicomotorio Enfasi su: • consapevolezza del proprio corpo • orientamento spaziale • fiducia nei propri movimenti • strategie di apprendimento tattile e uditive - Strumenti di adattamento per l'educazione inclusiva Strategie per l'adattamento degli ambienti di apprendimento in classe e non formali. - Sviluppo delle competenze per educatori e operatori giovanili Workshop, conferenze e materiali per lo sviluppo professionale.
Impatto, convalida e insegnamenti tratti	Impatto: • Miglioramento delle competenze professionali nell'ambito dell'educazione inclusiva • Migliore adattamento degli ambienti di apprendimento per gli studenti ipovedenti • Maggiore attenzione all'autonomia funzionale e allo sviluppo psicomotorio • Maggiore consapevolezza degli approcci didattici non visivi Convalida: • Diffusione tra il mondo accademico e i professionisti in tutta Europa • Utilizzo nei programmi di formazione degli insegnanti e nei contesti riabilitativi • Diffusione tramite conferenze e contributi sottoposti a revisione tra pari Lezioni apprese: • Le abilità funzionali (mobilità, orientamento, consapevolezza del proprio corpo) sono essenziali per l'empowerment

	• L'inclusione richiede personale qualificato, non solo materiali adattati • Lo sviluppo psicomotorio deve essere esplicitamente integrato nei sistemi educativi • La collaborazione intersettoriale migliora i risultati (istruzione + riabilitazione + attività con i giovani)
Sono stati sviluppati dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	Sito web: https://www.icevi-europe.org/ • atti di conferenze e articoli di ricerca • linee guida sull'istruzione inclusiva • quadri di riferimento per l'educazione alla visione funzionale e alla cecità • materiali formativi per educatori e specialisti della riabilitazione • pubblicazioni sull'orientamento e la mobilità e sulle competenze per la vita autonoma

Caso di studio 3: Progetto CARE UE

Nome completo	Mobilità mista degli studenti C2
Anno di avvio/conclusione	Ottobre 2024
Ente promotore	Progetto Erasmus Partnership Care. Il presente caso di studio riassume la mobilità formativa CARE - C2 Sardegna , un'iniziativa incentrata sulla creazione artistica inclusiva attraverso la lavorazione dell'argilla per persone ipovedenti (VI).
Destinatari	Giovani discenti IP, operatori giovanili, educatori, esperti in materia di IP, esperti di ceramica.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	Promuovere l'inclusione sociale e l'espressione artistica dei partecipanti ipovedenti attraverso lo sviluppo di un "Artcraft internazionale". Il programma mirava a integrare l'apprendimento non formale con laboratori tattili, consentendo ai partecipanti di passare dall'ideazione creativa alla realizzazione fisica di un'opera in ceramica (lavorazione manuale, smaltatura e colorazione).
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	La rotazione strutturata tra il Gruppo A e il Gruppo B ha garantito che tutti i 77 partecipanti ricevessero sia stimoli teorici e creativi sia tempo dedicato ai laboratori

	pratici, culminando nella consegna dei certificati e in una valutazione finale. Nello specifico: Fase 1: Integrazione e inserimento (domenica): attività iniziali di rompicapello e non formali presso l'Hotel Califfio per creare un clima di fiducia tra i diversi gruppi. Fase 2: Ideazione e iniziazione tattile (lunedì): mentre un gruppo partecipava a sessioni di "pensiero creativo", l'altro iniziava la manipolazione "pratica" dell'argilla, concentrandosi sull'esperienza sensoriale del materiale. Fase 3: Creazione e sviluppo delle competenze (martedì): approfondimento del lavoro. I partecipanti hanno utilizzato i propri sensi (laboratorio "Usa i tuoi sensi") per tradurre idee astratte in forme concrete con il supporto di ceramisti ed esperti di VI. Fase 4: Ispirazione sensoriale (mercoledì): una visita sul campo al "Giardino dei Suoni" (Museo Pinuccio Sciola) ha fornito stimoli sensoriali esterni, collegando l'esperienza uditiva della pietra e delle sculture al proprio lavoro con l'argilla. Fase 5: Perfezionamento e rifinitura (giovedì): completamento dell'"International Artcraft" attraverso la smaltatura e la colorazione. Una sessione dedicata al feedback ("Touch and Feel Feedback") ha permesso una revisione tattile dei progressi compiuti. Fase 6: Scambio professionale e valutazione (venerdì - sabato): condivisione delle migliori pratiche tra esperti internazionali sul miglioramento delle esperienze tattili, seguita da una valutazione finale e da una riflessione sul percorso di apprendimento.
Impatto, validazione e lezioni apprese - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	Impatto: il programma è riuscito a creare un "ponte" tra diverse organizzazioni europee. I partecipanti hanno segnalato una maggiore fiducia nelle proprie capacità artistiche e un miglioramento delle competenze interpersonali grazie alle dinamiche dei gruppi misti. Convalida: la convalida è stata ottenuta tramite: ● Il prodotto finale: il completamento degli oggetti artistici in ceramica smaltata. ● Certificazione: riconoscimento formale delle competenze acquisite. ● Apprendimento tra pari: Le sessioni di "Condivisione delle migliori pratiche" hanno confermato che le metodologie utilizzate da Ierfop, Ardmore e altri sono state efficacemente trasferite ai formatori.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	https://youtu.be/HMILPXfwpg0

Caso di studio 4: Visita sensoriale al museo

Nome completo	Il tour sensoriale del museo permette ai visitatori di sperimentare le opere d'arte attraverso il tatto: è un viaggio nel mondo dell'arte
Anno di avvio/conclusione	In corso (in linea con la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006 e con i "Concetti chiave di museologia" dell'ICOM).
Organizzatore	CITISLAB (Laboratorio per soluzioni accessibili e multisensoriali).
Destinatari	* Persone con disabilità visive (non vedenti e ipovedenti). Persone con disabilità uditive o cognitive. Pubblico in generale ("Design for All") alla ricerca di un'esperienza culturale multisensoriale.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	Obiettivo prefissato: trasformare il museo da un luogo in cui vige il divieto di toccare in uno spazio in cui è «vietato non toccare». L'obiettivo è garantire il diritto alla cultura creando percorsi multisensoriali (visivo-tattile-uditivo) che colleghino il museo al suo contesto urbano e paesaggistico. Risultato: Sì. L'obiettivo è stato raggiunto integrando supporti fisici tattili con tecnologie interattive, consentendo una profonda "comprensione estetica" anche in assenza della vista.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Analisi del contesto: identificazione dello scenario — che si tratti di un "itinerario di collegamento" tra più istituzioni in una città o di un "itinerario museale unico". Accoglienza e orientamento: installazione di microarchitetture sostenibili (paesaggio integrato) alimentate da pannelli solari. Queste fungono da punti informativi dove i visitatori possono ricaricare i propri dispositivi ed esplorare una mappa tattile dell'intero itinerario. Ingresso al museo: collocazione di un totem tattile o di un tavolo tattile all'ingresso, con un modello 3D dell'edificio e una planimetria per aiutare l'utente a costruire una «mappa mentale» degli spazi. Sviluppo dell'itinerario: collocazione strategica di strumenti specifici in base all'importanza delle opere d'arte:

	Tavoli/pannelli tattili: per l'esplorazione dettagliata di specifici capolavori. Targhe tattili: per un rapido orientamento e informazioni essenziali. Integrazione tecnologica: utilizzo di un'app supportata da beacon o tecnologia NFC per fornire descrizioni audio precise che guidino le mani durante l'esplorazione tattile. Dialogo contestuale: progettazione del percorso museale per mantenere un dialogo con il mondo esterno (paesaggi e panorami), assicurando che il museo non sia un "contenitore impenetrabile" ma parte integrante dell'ambiente
Impatto, validazione e insegnamenti tratti	Impatto: la democratizzazione dell'arte. Il visitatore non è più un soggetto passivo, ma un esploratore autonomo in grado di muoversi in uno "spazio controllato". Si crea così un ponte tra la percezione fisica e l'apprezzamento estetico. Convalida: Convalidato attraverso l'uso di grafica e testi chiari (di facile lettura) e l'implementazione di successo dei "Tavoli Tattili" (ad esempio, presso il Museo Diocesano di Brescia), che consentono diversi livelli di approfondimento delle informazioni (tramite codici QR o NFC).
Impatto, convalida e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	Fattori di successo: la multisensorialità (tatto + audio + vista) migliora l'apprendimento per tutti, non solo per le persone con disabilità. Descrizioni audio precise sono essenziali per «educare al tatto» e fornire un contesto a ciò che viene percepito. Sfide: l'ostacolo principale è la cultura museale tradizionale incentrata su «sicurezza e conservazione», che spesso considera il contatto fisico un rischio. La lezione appresa è che l'accessibilità culturale è un diritto umano e che, con un corretto bilanciamento (strumenti multisensoriali), conservazione e inclusione possono coesistere.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	https://citislabs.it/itinerari/itinerari-museali/

Caso di studio 5: Programma Touchdown

Nome completo	Programma di danza Touchdown
Anno di avvio/conclusione	2014 – in corso
Ente promotore	Touchdown Dance (Regno Unito)
Destinatari	Persone non vedenti o ipovedenti, gruppi inclusivi (partecipanti non vedenti e vedenti)
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo era quello di sviluppare una metodologia di danza inclusiva accessibile alle persone con disabilità visive, eliminando la dipendenza dalla dimostrazione visiva e promuovendo l'apprendimento multisensoriale. Il programma mirava inoltre ad aumentare la partecipazione, la fiducia in sé stessi e l'espressione creativa. → L'obiettivo è stato raggiunto con successo e il metodo è ora utilizzato a livello internazionale.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	1. Presentazione dei partecipanti e orientamento verbale allo spazio 2. Riscaldamento incentrato sulla consapevolezza del corpo e sull'attivazione sensoriale 3. Insegnamento del movimento tramite istruzioni verbali, ritmo e contatto fisico 4. Uso del contatto tattile e del lavoro in coppia 5. Esercizi di improvvisazione guidati da immagini e stimoli sonori 6. Attività di gruppo per sviluppare la consapevolezza spaziale e l'interazione 7. Sessione di riflessione e feedback
Impatto, convalida e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) -Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	• I partecipanti hanno dimostrato maggiore fiducia, indipendenza e coinvolgimento • È stato dimostrato che la danza può essere insegnata efficacemente senza una dimostrazione visiva • È stata sottolineata l'importanza di una comunicazione verbale chiara e del feedback tattile • Convalidato tramite workshop, feedback dei partecipanti e diffusione a livello internazionale

Sono stati sviluppati dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	Sito web: https://touchdowndance.co.uk Le risorse sviluppate includono: ● Linee guida sulla metodologia della danza inclusiva ● Seminari di formazione e materiali didattici ● Video e documentazione delle esercitazioni ● Sessioni internazionali di condivisione delle conoscenze
---	---

Caso di studio 6: EU Beyond Access

Nome completo	"Europe Beyond Access"
Anno di inizio/fine	2019 – 2023
Ente promotore	Consorzio europeo di organizzazioni culturali (ad es. Onassis Stegi, Holland Dance Festival, Skånes Dansteater, Sadler's Wells e altri)
Destinatari	Artisti con disabilità (compresi quelli con disabilità visive), professionisti della danza, pubblico, istituzioni culturali
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	Il progetto mirava ad aumentare la visibilità, le opportunità e lo sviluppo professionale degli artisti con disabilità nel campo della danza e del teatro, nonché a rimuovere le barriere strutturali nel settore delle arti dello spettacolo. Si è inoltre concentrato su: ● sostenere le carriere internazionali dei ballerini con disabilità ● migliorare l'accessibilità agli spettacoli e alle istituzioni ● creare un pubblico per opere inclusive → L'obiettivo è stato raggiunto con successo, grazie a una collaborazione europea su larga scala e a risultati misurabili.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Identificazione delle barriere nel settore delle arti dello spettacolo Selezione e sostegno di artisti e produzioni con disabilità Organizzazione di spettacoli e tournée internazionali Sviluppo di formati accessibili (audiodescrizione, tour tattili)

	Formazione e condivisione delle conoscenze tra le organizzazioni partner Sviluppo del pubblico e campagne di sensibilizzazione Valutazione e diffusione dei risultati
Impatto, convalida e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) -Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	• Maggiore visibilità dei ballerini con disabilità in tutta Europa • Rafforzamento delle opportunità professionali e della mobilità • Dimostrazione che la danza inclusiva può essere di alta qualità e rilevante a livello internazionale • Convalidato attraverso spettacoli, coinvolgimento del pubblico e partnership istituzionali
Sono stati sviluppati dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, video e audio documenti e/o siti web sono stati sviluppati?)	• Sito web: https://www.europebeyondaccess.com • Risorse sviluppate: ○ Relazioni e documentazione sulle arti dello spettacolo inclusive ○ Pratiche di spettacolo accessibili (audiodescrizione, tour tattili) ○ Opportunità di sviluppo professionale per gli artisti ○ Reti internazionali e condivisione delle conoscenze

Caso di studio 7: Theatre Exit

Nome completo	<i>Theatre EXIT</i> - Il teatro inclusivo come spazio di espressione artistica, partecipazione sociale ed emancipazione
Anno di avvio/conclusione	2016
Organizzazione	Teatro EXIT è una compagnia teatrale inclusiva polacca con sede a Cracovia, fondata nel 2016 da Maciej Sikorski nell'ambito delle attività dell'Associazione cattolica delle persone con disabilità e dei loro amici "Klika". L'aspetto organizzativo e di raccolta fondi dell'attività di Theatre Exit è sostenuto dalla Fundacja Budzenie Pasji. La compagnia riunisce persone con diversi tipi e gradi di disabilità, tra cui attori con disabilità visive, paralisi cerebrale e disabilità intellettive, oltre ad artisti e musicisti professionisti.

Destinatari	Il principale gruppo target del Teatro Exit comprende persone con disabilità e artisti senza disabilità che collaborano in un processo creativo condiviso, nonché un pubblico più ampio a contatto con la pratica artistica inclusiva. Nel contesto di questo modulo, il caso è particolarmente rilevante per i giovani con disabilità visive, gli operatori giovanili, gli educatori teatrali, i facilitatori e i professionisti della cultura interessati al teatro accessibile e socialmente impegnato.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo principale di Theatre Exit era quello di creare uno spazio artistico professionale in cui persone con e senza disabilità potessero lavorare insieme come creatori alla pari, utilizzando mezzi teatrali di alta qualità, musica dal vivo e una solida direzione artistica. L'iniziativa mirava non solo a produrre spettacoli e film, ma anche a costruire una comunità inclusiva basata sul sostegno reciproco, sulla dignità e sul riconoscimento del potenziale interiore. Questo obiettivo è stato ampiamente raggiunto. Fin dalla sua fondazione, Theatre Exit ha sviluppato un'identità artistica coerente, ha realizzato numerosi spettacoli e progetti cinematografici teatrali e ha dimostrato che il teatro inclusivo può essere al tempo stesso artisticamente ambizioso e socialmente trasformativo. La compagnia ha inoltre dimostrato che le persone con disabilità, comprese quelle con esigenze di sostegno complesse, possono partecipare attivamente a un lavoro artistico impegnativo e contribuire in modo significativo al settore culturale. Dal punto di vista del progetto DEAP, il Theatre Exit rappresenta inoltre un esempio importante grazie alla sua collaborazione a laboratori teatrali internazionali tenutisi in Polonia, dove una pratica inclusiva è diventata uno spazio di scambio interculturale, apprendimento ed empowerment.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Il lavoro di Theatre Exit si basa su un processo artistico accuratamente strutturato ma profondamente umano. In primo luogo, la compagnia crea un ambiente di lavoro inclusivo in cui attori con e senza disabilità collaborano come membri di un unico gruppo artistico. L'obiettivo non è separare i partecipanti in base alle loro capacità, ma identificare e valorizzare i punti di forza, i talenti e le forme di espressione di ciascuno. In secondo luogo, il processo creativo ruota attorno a produzioni teatrali progettate in modo professionale. Theatre Exit sviluppa spettacoli e film che combinano recitazione dal vivo, musica dal vivo, teatro delle ombre, immagini simboliche e una narrazione fortemente emotiva. Questi mezzi artistici non vengono semplificati per renderli accessibili, ma piuttosto ripensati in modo che artisti con diverse capacità possano contribuire in modo autentico. In terzo luogo, la compagnia promuove relazioni interpersonali profonde all'interno del gruppo. L'ensemble non è solo un team di produzione, ma anche una comunità solidale in cui i partecipanti si accompagnano a vicenda nella vita artistica e personale di tutti i giorni. Questa dimensione relazionale è centrale nella filosofia inclusiva del teatro. In quarto luogo, Theatre Exit estende l'impatto di ogni evento artistico oltre lo spettacolo stesso. Dopo gli spettacoli e le proiezioni, i creatori coinvolgono regolarmente il pubblico in conversazioni, riflessioni e dialoghi, consentendo agli

	spettatori di comprendere meglio i temi dell'opera e il valore della collaborazione artistica inclusiva. In alcuni casi vengono organizzati anche laboratori, che rendono il pubblico parte integrante del processo creativo ed educativo. Infine, il teatro promuove la collaborazione con artisti professionisti provenienti da diverse discipline artistiche e presta particolare attenzione alla coerenza visiva e simbolica delle proprie produzioni, dei manifesti e dei materiali di comunicazione. Ciò rafforza il messaggio secondo cui l'arte inclusiva non è una pratica marginale, ma un contributo serio e prezioso alla vita culturale.
Impatto, validazione e insegnamenti tratti	L'impatto del Theatre Exit può essere osservato su diversi livelli interconnessi: artistico, sociale, educativo e personale. A livello artistico, il teatro ha dimostrato che lo spettacolo inclusivo può mantenere un'elevata qualità estetica e professionale pur rimanendo radicato nell'accessibilità e nel significato sociale. L'uso del teatro delle ombre, della musica dal vivo e della narrazione simbolica ha creato un linguaggio artistico distintivo che è al tempo stesso accessibile ed emotivamente potente. A livello sociale, il Theatre Exit ha sfidato gli stereotipi sulla disabilità presentando gli attori con disabilità come partner artistici a pieno titolo piuttosto che come beneficiari passivi di sostegno. Ciò ha contribuito a rimodellare le percezioni del pubblico e a promuovere una maggiore apertura verso l'inclusione nella cultura. A livello personale, la partecipazione al teatro ha aiutato gli artisti a sviluppare fiducia in sé stessi, capacità comunicative, espressione emotiva e senso di appartenenza. Per gli attori d e con disabilità, comprese quelle visive, il teatro è diventato uno spazio di visibilità, autonomia e contributo significativo. Da un punto di vista educativo, il caso conferma che il teatro inclusivo funziona al meglio quando l'accessibilità viene affrontata non come un'aggiunta tecnica, ma come un principio artistico e relazionale fondamentale. Dimostra inoltre che sostegno e autonomia devono andare di pari passo: i partecipanti dovrebbero ricevere la guida di cui hanno bisogno, ma sempre in modi che rafforzino l'indipendenza e la dignità. Una lezione importante che ne deriva è che l'inclusione nel teatro richiede tempo, fiducia e coerenza. Si ottengono risultati artistici di grande valore quando i partecipanti vengono trattati con serietà, le aspettative rimangono elevate e l'ambiente si basa sul rispetto reciproco piuttosto che sulla pietà o sull'iperprotezione.
Impatto, convalida e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	Il successo di Theatre Exit può essere convalidato dalla sua attività costante dal 2016, dal numero e dalla diversità delle sue produzioni, dalla continuità del suo team artistico e dal coinvolgimento del pubblico generato dagli spettacoli, dalle proiezioni e dalle discussioni post-spettacolo. Il teatro ha costruito un modello riconoscibile di pratica artistica inclusiva in Polonia e ha ampliato il proprio impatto attraverso film, laboratori e dialogo pubblico. Il suo valore è inoltre confermato qualitativamente dalla visibilità che offre agli artisti con disabilità, dalla risposta emotiva e riflessiva del pubblico e dalla sua capacità di mantenere una cooperazione significativa tra artisti di diversa provenienza e abilità. Nel contesto del DEAP, la collaborazione a workshop internazionali in Polonia

	conferma ulteriormente la sua rilevanza come pratica ispiratrice per l'educazione artistica inclusiva. Per quanto riguarda le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.? Una sfida strutturale è rappresentata dalla mancanza di una sede permanente e stabile per gran parte dell'esistenza del teatro. Lavorare in spazi diversi potrebbe aver creato difficoltà logistiche e organizzative. Il teatro inclusivo richiede inoltre un notevole investimento emotivo, organizzativo e finanziario, specialmente quando si lavora contemporaneamente con esigenze di accessibilità diverse e standard artistici professionali. Un'altra sfida riguarda il contesto sociale più ampio: gli stereotipi sulla disabilità e la frequente sottovalutazione dell'arte inclusiva possono rendere più difficile ottenere finanziamenti, riconoscimento e visibilità presso il grande pubblico. Ciononostante, il Theatre Exit sembra aver superato queste barriere grazie alla coerenza, alla qualità artistica e alla collaborazione orientata alla propria missione.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	È possibile accedere a Theatre Exit tramite i suoi canali di comunicazione ufficiali e il contatto diretto con il suo team. L'organizzazione mantiene una presenza online attiva, fornendo informazioni su spettacoli, progetti e attività in corso. Sito web: https://teatredit.pl/ Facebook: https://www.facebook.com/teatredit/ Referenti: - Maciej Sikorski – Direttore / Direttore artistico / Fondatore del teatro  m.sikorski@teatredit.pl  +48 530 719 801 - Kamil Padlikowski – Addetto stampa  kamil.padlikowski@gmail.com  +48 534 185 122 - Paweł Rajda – Webmaster  pjrajda@teatredit.pl Il Teatro Exit ha sviluppato una serie di risorse artistiche ed educative a sostegno del proprio approccio inclusivo, tra cui: - spettacoli teatrali dal vivo che combinano teatro delle ombre, recitazione dal vivo e musica - produzioni cinematografiche teatrali con una forte struttura narrativa e simbolica - dibattiti con il pubblico al termine degli spettacoli - formati basati su laboratori che integrano creazione artistica e partecipazione - materiali audiovisivi disponibili online (registrazioni, interpretazioni poetiche, documentari)

	materiali di comunicazione visiva (manifesti, contenuti promozionali) caratterizzati da un'identità artistica forte e coerente Queste risorse costituiscono una preziosa fonte di ispirazione per educatori e operatori che lavorano nel campo delle arti inclusive e possono fungere da esempi di come combinare eccellenza artistica, accessibilità e impatto sociale all'interno di un unico modello integrato.
--	---

Caso di studio 8: Extant Theatre

Nome completo	Extant Theatre Company - Pratica all'avanguardia nel teatro sensoriale e accessibile per partecipanti ipovedenti
Anno di avvio/conclusione	1997 – in corso
Organizzatore	Extant Theatre è la principale compagnia professionale di arti performative del Regno Unito dedicata alla creazione di spettacoli teatrali realizzati da e per artisti ipovedenti. Fondata nel 1997, l'organizzazione si concentra sullo sviluppo di pratiche teatrali innovative e inclusive che mettono in discussione il tradizionale predominio visivo nelle rappresentazioni. Extant opera all'incrocio tra arte, accessibilità e istruzione, realizzando spettacoli, programmi di formazione e metodologie basate sulla ricerca che sostengono la partecipazione delle persone ipovedenti nel settore artistico. La compagnia collabora con teatri, istituzioni culturali ed educatori in tutto il Regno Unito e a livello internazionale.
Destinatari	Il gruppo target principale di Extant Theatre comprende artisti, interpreti e partecipanti con disabilità visiva, dai giovani agli adulti. L'organizzazione lavora anche con educatori, facilitatori e professionisti della cultura, supportandoli nello sviluppo di pratiche inclusive. Nel contesto del progetto DEAP, questo caso di studio è particolarmente rilevante per: - giovani con disabilità visive - operatori giovanili e animatori teatrali - educatori che adottano approcci di teatro sensoriale - organizzazioni interessate all'accessibilità nelle arti e nella cultura

Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo principale di Extant Theatre è quello di creare pari opportunità per le persone con disabilità visive nelle arti dello spettacolo, sia come creatori che come pubblico. L'organizzazione mira a rimuovere le barriere alla partecipazione sviluppando metodi innovativi di teatro accessibile che vadano oltre gli adattamenti tradizionali. Ciò comporta ridefinire il teatro attraverso approcci sensoriali, basati sull'audio e immersivi, garantendo che i partecipanti ipovedenti possano interagire pienamente con i processi artistici e contribuire ad essi. Questo obiettivo è stato raggiunto con successo e viene continuamente sviluppato. Extant è diventata un leader riconosciuto nel teatro accessibile, influenzando sia la pratica artistica che gli standard di accessibilità nel settore culturale. Attraverso le sue produzioni, i programmi di formazione e le iniziative di ricerca, l'organizzazione ha dimostrato che il teatro inclusivo può essere sia artisticamente innovativo che socialmente incisivo.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Il lavoro di Extant Theatre si articola attorno a un approccio globale e integrato alla rappresentazione inclusiva. In primo luogo, l'organizzazione sviluppa produzioni teatrali progettate fin dall'inizio per essere accessibili. Anziché adattare spettacoli già pronti, l'accessibilità è integrata nel processo creativo. Ciò include l'uso dell'audiodescrizione come strumento creativo, la progettazione del suono spaziale e le tecniche di narrazione sensoriale. In secondo luogo, Extant attua programmi di formazione strutturati per i partecipanti ipovedenti. Questi programmi si concentrano sullo sviluppo di competenze relative alla recitazione, al movimento, alla voce e alla consapevolezza spaziale, sostenendo al contempo la fiducia in sé stessi e lo sviluppo professionale. I partecipanti sono incoraggiati a esplorare il proprio linguaggio artistico e ad assumere ruoli attivi nel processo creativo. In terzo luogo, l'organizzazione sviluppa e promuove metodologie innovative, quali il «teatro sensoriale» e l'«estetica dell'accessibilità», in cui l'accessibilità diventa parte integrante dell'espressione artistica anziché un'aggiunta esterna. Questo approccio mette in discussione le gerarchie tradizionali nel teatro e apre nuove possibilità per lo spettacolo inclusivo. In quarto luogo, Extant si dedica ad attività di ricerca e condivisione delle conoscenze. La compagnia collabora con università, istituzioni culturali e operatori del settore per sviluppare e diffondere le migliori pratiche nel teatro accessibile. Offre inoltre formazione ai professionisti del teatro, sostenendo l'intero settore nel diventare più inclusivo. Infine, Extant garantisce che il proprio lavoro raggiunga un pubblico diversificato attraverso spettacoli, laboratori e attività di coinvolgimento del

	pubblico. Ciò contribuisce a sensibilizzare l'opinione pubblica e a cambiare le percezioni sulla disabilità visiva nel mondo delle arti.
Impatto, validazione e insegnamenti tratti	L'impatto di Extant Theatre è osservabile a diversi livelli: innovazione artistica, inclusione sociale e trasformazione a livello settoriale. A livello artistico, Extant ha sviluppato nuove forme di teatro che sfidano il predominio della percezione visiva e ampliano il linguaggio della rappresentazione. Integrando il suono, il tatto e la consapevolezza spaziale nel cuore dell'espressione teatrale, l'organizzazione ha creato un modello distintivo e influente di teatro sensoriale. A livello sociale, Extant ha aumentato in modo significativo la visibilità e la partecipazione degli artisti con disabilità visiva. Ha dimostrato che le persone con disabilità visiva non solo possono partecipare al teatro, ma anche guidare, innovare e plasmare le pratiche artistiche. A livello educativo, l'organizzazione ha contribuito allo sviluppo di metodologie inclusive applicabili in laboratori, programmi di formazione e contesti di animazione giovanile. Il suo lavoro offre una preziosa fonte di ispirazione per progetti come DEAP, in particolare per quanto riguarda l'empowerment, l'autonomia e la partecipazione creativa. Una lezione fondamentale appresa è che l'accessibilità non dovrebbe essere considerata un requisito tecnico, ma un'opportunità creativa. Quando l'accessibilità viene integrata nel processo artistico, arricchisce l'esperienza di tutti i partecipanti e del pubblico.
Impatto, validazione e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato? Il successo di Extant Theatre è confermato dalla sua attività a lungo termine, dal suo riconoscimento come organizzazione leader nel teatro accessibile nel Regno Unito e dalla sua influenza sulle pratiche sia artistiche che istituzionali. L'organizzazione ha sviluppato numerose produzioni, programmi di formazione e collaborazioni, dimostrando la sostenibilità e la rilevanza del proprio approccio. Le sue metodologie sono state adottate e citate da altre organizzazioni, a conferma del suo ruolo di pioniere nel campo del teatro inclusivo e sensoriale. L'impatto è visibile anche nella maggiore partecipazione delle persone ipovedenti alle arti dello spettacolo e nella crescente consapevolezza dell'accessibilità all'interno del settore. Per quanto riguarda le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.? Una delle principali sfide affrontate da Extant Theatre riguarda le più ampie barriere strutturali all'interno del settore culturale, tra cui i finanziamenti

	limitati per le arti inclusive e il persistere di approcci tradizionali al teatro, orientati alla vista. Inoltre, l'implementazione di pratiche innovative e accessibili richiede tempo, risorse e formazione continua, il che può limitarne la scalabilità. Vi è anche la necessità costante di trovare un equilibrio tra la sperimentazione artistica e i requisiti di accessibilità. Nonostante queste sfide, Extant ha superato con successo tali ostacoli mantenendo una missione forte, costruendo partnership e sviluppando continuamente le proprie metodologie.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	Sito web: https://extant.org.uk/ Extant Theatre ha sviluppato un'ampia gamma di risorse a sostegno della pratica teatrale inclusiva e sensoriale, tra cui: • produzioni teatrali professionali progettate con accessibilità integrata • programmi di formazione e workshop per partecipanti ipovedenti • kit di strumenti e quadri metodologici per il teatro inclusivo • risultati di ricerca e pubblicazioni sull'accessibilità nelle arti dello spettacolo • materiali didattici per facilitatori e operatori culturali • eventi di coinvolgimento del pubblico e iniziative di condivisione delle conoscenze Queste risorse forniscono una guida preziosa per educatori e operatori che intendono attuare approcci teatrali inclusivi e possono essere applicate direttamente in progetti come DEAP.

Caso di studio 9: Polo Tattile Multimediale

Nome completo	Polo Tattile Multimediale , che comprende il Museo Tattile "Borges" , realizzato dalla Stamperia Regionale Braille di Catania
Anno di avvio/conclusione	// Polo Tattile Multimediale è stato inaugurato nel marzo 2008. Nel 2011 ha lanciato il Polo Tattile Itinerante con il sostegno della Regione Siciliana .

Ente promotore	Stamperia Regionale Braille ETS (Ente del Terzo Settore) – Unione Italiana dei Ciechi, Catania Telefono: +39 095500177
Destinatari	L'iniziativa si rivolge esplicitamente non solo ai visitatori non vedenti e ipovedenti, ma anche ai visitatori vedenti, alle scuole e al pubblico in generale. Questa è una delle sue caratteristiche principali: non si tratta di un servizio separato, ma di un ambiente culturale condiviso progettato per promuovere l'accessibilità, la sensibilizzazione e l'integrazione sociale attraverso una pratica museale multisensoriale.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'obiettivo prefissato era quello di estendere l'attività della Stamperia Regionale Braille oltre i servizi di produzione e creare un punto d'incontro culturale e sociale all'insegna della conoscenza, della sensibilizzazione, dell'informazione e dell'integrazione. Le pagine dedicate alle visite guidate descrivono l'esperienza come un'occasione che invita alla riflessione sulla disabilità visiva e sull'integrazione culturale e sociale. Il Museo Tattile "Borges" aggiunge un obiettivo più specifico: consentire l'accesso all'arte, ai monumenti e alla bellezza attraverso il tatto, oggetti etichettati in Braille e modelli tridimensionali, tra cui i monumenti della Sicilia.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Il Polo Tattile Multimediale di Catania è stato inaugurato nel 2008 come naturale prosecuzione del lavoro di lunga data della Stamperia Regionale Braille nell'ambito dell'inclusione sociale e culturale delle persone non vedenti e ipovedenti. Le sue attività comprendevano già la trascrizione di testi in Braille, a caratteri grandi e in formati elettronici, nonché lo sviluppo di soluzioni di progettazione accessibili e di risorse museali specializzate. L'iniziativa è stata istituita come polo culturale e di accessibilità permanente all'interno di uno storico edificio del XVIII secolo in Via Etnea. La prima fase dell'iniziativa è consistita nella creazione di uno spazio che fungesse contemporaneamente da sede culturale, centro per l'accessibilità e punto d'incontro tra conoscenza e diversità. Fin dall'inizio, il gestore ha concepito il Polo non semplicemente come un museo, ma come un ecosistema più ampio in cui l'accesso all'arte, all'informazione e alle risorse assistive potesse essere integrato all'interno di un ambiente condiviso, aperto sia ai visitatori ipovedenti che a quelli vedenti. La seconda fase ha comportato l'organizzazione dell'esperienza dei visitatori attorno all'accesso guidato a diverse aree tematiche. Il materiale informativo del gestore mostra che il Polo comprende il Museo Tattile "Borges", lo showroom Frammenti di Luce, il Giardino Sensoriale e il Bar al Buio, creando così un itinerario multisensoriale progressivo piuttosto che una singola sala espositiva isolata. Questa organizzazione " " trasforma la visita in un'esperienza a più livelli in cui l'esplorazione tattile, la consapevolezza sensoriale, la mediazione culturale e la conoscenza pratica dell'accessibilità sono interconnesse. La terza fase si è concentrata sulla mediazione tattile dell'arte e del patrimonio culturale. All'interno del Museo Tattile "Borges" (Museo Tattile "Borges"), i visitatori possono esplorare opere e modelli realizzati dalla Stamperia Regionale Braille, tra cui rappresentazioni tattili di importanti monumenti e siti del patrimonio culturale quali il Teatro Massimo Bellini di Catania, la Valle dei Templi di Agrigento, Stonehenge, il Colosseo e altri luoghi di interesse culturale. In questo modo, il museo trasforma il patrimonio visivo in un'esperienza accessibile attraverso il tatto, la percezione spaziale e l'interpretazione guidata. La quarta fase ha ampliato la dimensione educativa e pratica dell'esperienza attraverso lo showroom «Frammenti di Luce». Secondo il gestore, questo spazio offre un'ampia gamma di strumenti a sostegno dell'autonomia delle persone non vedenti e ipovedenti, tra cui libri, ausili didattici, dispositivi per l'autonomia personale e domestica, giochi e attrezzature informatiche. Lo showroom è concepito non solo come spazio espositivo, ma anche come luogo in cui

	insegnanti, genitori e utenti ipovedenti possano esplorare, provare e accedere a materiali di supporto. Ciò amplia significativamente la portata dell'iniziativa, passando dal semplice accesso culturale al sostegno pratico all'istruzione e all'autonomia quotidiana. La quinta fase ha consistito nel consolidamento del Polo (Centro) come piattaforma culturale in continua evoluzione. Materiali più recenti prodotti dall'ente gestore documentano l'apertura di spazi aggiuntivi come la Sala Frazzetto, dedicata all'arte contemporanea tattile. Ciò dimostra che l'offerta museale si è ampliata nel tempo e che l'istituzione continua ad arricchire la propria collezione tattile con nuove opere ritenute particolarmente adatte alla fruizione tattile grazie alle loro forme, texture e dettagli. La sesta fase ha esteso l'iniziativa oltre la sede fissa attraverso la programmazione pubblica e le attività di sensibilizzazione. L'ente gestore segnala eventi ricorrenti come «Una Domenica al Museo» e, a partire dal 2011, la creazione del Polo Tattile Itinerante, lanciato a seguito del riscontro positivo da parte dei visitatori. Ciò dimostra che il progetto si è evoluto da centro permanente a un modello più ampio di divulgazione e coinvolgimento del pubblico intorno alla cultura accessibile. Nel complesso, il Polo Tattile Multimediale può essere descritto come un modello integrato di accessibilità e mediazione culturale, in cui l'interpretazione tattile del patrimonio, gli ambienti multisensoriali, le tecnologie assistive e la sensibilizzazione del pubblico si combinano all'interno di un quadro istituzionale coerente e permanente.
Impatto, validazione e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	L'iniziativa dimostra un impatto a più livelli: accesso culturale, sostegno educativo e sensibilizzazione del pubblico. A livello di accessibilità culturale, il museo tattile consente agli utenti non vedenti e ipovedenti di accedere al patrimonio artistico e architettonico attraverso il tatto, l'esplorazione spaziale e la mediazione guidata. Ciò rappresenta un passaggio da misure di accessibilità passive a una forma attiva e autonoma di partecipazione culturale. A livello educativo, l'integrazione di materiali tiflodidattici (<i>materiali progettati per l'istruzione di studenti non vedenti e ipovedenti</i>) e di tecnologie assistive all'interno dello stesso ambiente estende l'impatto oltre la visita al museo. La disponibilità di strumenti per l'apprendimento, l'orientamento e l'autonomia quotidiana supporta sia gli utenti che i professionisti quali insegnanti, educatori e famiglie, creando un ecosistema più ampio di sostegno e trasferimento di conoscenze. Un terzo livello di impatto riguarda la consapevolezza e la percezione sociale. Aprendo l'esperienza a un pubblico eterogeneo, il Polo (Centro) facilita gli incontri tra visitatori ipovedenti e vedenti, contribuendo a una comprensione più inclusiva della disabilità e alla riduzione di stereotipi. La natura multisensoriale dell'esperienza permette agli utenti vedenti di interagire con modalità di percezione non visive, rafforzando l'empatia e la consapevolezza. La validazione dell'impatto è supportata dalla continuità a lungo termine dell'iniziativa, attiva dal 2008, dall'espansione delle sue attività, compreso il lancio della versione itinerante nel 2011, e dal continuo arricchimento delle sue collezioni e dei suoi servizi. Il gestore fa esplicito riferimento al feedback positivo dei visitatori come motore per un ulteriore sviluppo. Tuttavia, non è stata individuata alcuna documentazione pubblica dettagliata relativa a indicatori quantitativi di impatto né relazioni formali di valutazione esterna. La principale lezione appresa è che l'accessibilità può essere trasformata in una metodologia culturale centrale quando è integrata nella progettazione dell'esperienza e sostenuta dalla continuità istituzionale. La combinazione di mediazione tattile, risorse didattiche e tecnologie assistive crea un modello replicabile di infrastruttura culturale inclusiva. Una seconda lezione riguarda l'importanza di abbinare l'accesso alla cultura a strumenti pratici per l'autonomia, estendendo così l'impatto oltre l'ambito culturale.

	Il limite principale risiede nella scarsa disponibilità di dati di valutazione accessibili al pubblico, il che riduce la capacità di confrontare i risultati e dimostrare l'impatto in termini quantitativi. Gli sviluppi futuri trarrebbero vantaggio da una raccolta strutturata di dati sui profili dei visitatori, sui risultati di apprendimento e sul coinvolgimento a lungo termine.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	L'<i>accesso</i> è garantito tramite i siti web dedicati del Polo Tattile e della Stamperia Regionale Braille, con prenotazione telefonica e online delle visite. Le risorse visibili al pubblico includono il sito web stesso, le pagine dedicate alle visite guidate, le gallerie di immagini, le descrizioni del museo tattile, le descrizioni dello showroom e il catalogo degli ausili per l'accessibilità. La pagina dello showroom documenta inoltre lo sviluppo e la sperimentazione interni di materiali tiflodidattici (<i>strumenti didattici per utenti non vedenti e ipovedenti</i>) e materiali tiflotecnici (<i>strumenti tecnici e di supporto per utenti non vedenti e ipovedenti</i>), quali mappamondi, mappe tattili, tavolette per la scrittura in Braille, supporti per la matematica, giochi didattici e tecnologie assistive.

Caso di studio 10: Laboratori artistici per l'inclusione

Nome completo	Laboratori di arti performative per l'inclusione (<i>laboratori di teatro integrato, espressione corporea e coro</i>), realizzati nell'ambito del progetto Non vedo differenze. Benessere e autonomia
Anno di inizio/fine	2017 - in corso
Ente promotore	Istituto dei Ciechi – Opere Riunite “I. Florio e F. ed A. Salamone” (<i>Istituto per i Ciechi – Opere Riunite “I. Florio e F. & A. Salamone”</i>), Palermo Indirizzo: Via Angiò 27, 90142 Palermo, Italia E-mail: info@istciechipalermo.it Telefono: +39 091 540324 Sito web: www.istciechipalermo.it
Destinatari	Il laboratorio è rivolto espressamente alle persone con disabilità visive di tutte le età iscritte all'istituto. L'istituto precisa inoltre che fino al 30% dei beneficiari può essere costituito da persone con disabilità visiva non iscritte alla struttura.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato?)	L'iniziativa mirava a promuovere lo sviluppo personale, l'autonomia e l'inclusione sociale delle persone con disabilità visiva attraverso un insieme integrato di laboratori di arti performative che combinavano teatro, espressione corporea ed espressione vocale.

È stato raggiunto? Se no, perché?)	Il programma è stato concepito per rafforzare la comunicazione, l'espressione emotiva, la consapevolezza corporea e le competenze relazionali, attivando canali non visivi quali il movimento, la voce, il ritmo e la gestualità. Mirava inoltre a compensare i limiti dell'apprendimento basato sull'imitazione, fornendo ambienti strutturati per un apprendimento esperienziale e incarnato. L'iniziativa è stata attuata con successo nell'ambito del programma educativo e riabilitativo dell'istituto.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	L'iniziativa è stata sviluppata nell'ambito del progetto «Non vedo differenze. Benessere e autonomia» come percorso integrato di arti performative che combina teatro, espressione corporea e pratica corale. I tre laboratori sono stati concepiti come ambienti complementari che affrontano diverse dimensioni della comunicazione non visiva e dello sviluppo personale. Il programma parte da un presupposto metodologico condiviso: in assenza di imitazione visiva, le persone ipovedenti necessitano di opportunità strutturate per sviluppare competenze espressive, relazionali e percettive attraverso canali alternativi quali il movimento, la voce e l'interazione corporea. Il Laboratorio espressione del corpo si concentra sul corpo come strumento primario di percezione e comunicazione. Le attività sono incentrate sul movimento guidato, sull'esplorazione spaziale e sulla consapevolezza sensoriale, consentendo ai partecipanti di costruire un rapporto consapevole con il proprio corpo nello spazio. Attraverso stimoli tattili, ritmo ed esercizi fisici, i partecipanti sviluppano coordinazione, postura, equilibrio e la capacità di orientarsi e interagire con gli altri fisicamente ed espressivamente. Il Laboratorio dell'arte del coro (<i>Laboratorio di espressione corale e vocale</i>) lavora sulla voce come strumento di identità, comunicazione e coesione di gruppo. Attraverso tecniche di respirazione, esercizi vocali e canto collettivo, i partecipanti imparano a modulare la propria voce, a riconoscere il ritmo e a sincronizzarsi con gli altri. La pratica corale crea un forte senso di appartenenza, poiché le voci individuali contribuiscono a un suono condiviso, rafforzando l'ascolto, il senso del tempo e l'adattamento reciproco. Il Laboratorio dell'arte teatrale integra questi elementi in una drammatizzazione strutturata. Il teatro viene utilizzato come spazio per la costruzione narrativa, l'interpretazione dei ruoli e l'espressione emotiva. I partecipanti si cimentano nella narrazione, nei giochi di ruolo e nel dialogo, imparando a gestire la comunicazione nell'interazione con gli altri. Particolare enfasi viene posta sulla gestualità e sull'espressività sociale, che vengono esplicitamente allenate a causa delle ridotte opportunità di apprendimento osservativo. Una caratteristica fondamentale del programma è l'integrazione progressiva dei tre laboratori. Il movimento sviluppato nell'espressione corporea sostiene la presenza scenica in teatro; l'allenamento vocale migliora la comunicazione e la performance; l'interazione teatrale rafforza sia l'espressione corporea che quella vocale. Ciò crea un percorso di apprendimento coerente in cui le competenze vengono trasferite e rafforzate in contesti diversi. I laboratori fungono anche da ambienti sociali strutturati. Ai partecipanti viene richiesto di cooperare, rispettare i tempi, alternarsi e adattarsi alle dinamiche di gruppo. Ciò rende le attività non solo artistiche ma anche profondamente educative, poiché simulano modelli di interazione della vita reale all'interno di un contesto guidato e di sostegno. Nel complesso, l'iniziativa può essere descritta come un modello di apprendimento multisensoriale e corporeo, in cui il teatro, il movimento e la voce vengono utilizzati come strumenti interconnessi per sviluppare l'autonomia, la comunicazione e la partecipazione sociale negli utenti ipovedenti.

Impatto, validazione e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	L'iniziativa ha generato un impatto attraverso lo sviluppo combinato di tre competenze interconnesse: comunicazione, consapevolezza corporea e partecipazione sociale, ciascuna rafforzata dall'integrazione di teatro, movimento ed espressione vocale. A livello di comunicazione, i partecipanti hanno migliorato la propria capacità di esprimersi verbalmente e non verbalmente. La combinazione di drammatizzazione e lavoro corale ha rafforzato la modulazione della voce, la chiarezza espressiva e l'intento comunicativo. L'uso strutturato del dialogo, del ritmo e del canto collettivo ha favorito un'interazione più sicura ed efficace nei contesti di gruppo. A livello di consapevolezza corporea, il laboratorio di espressione corporea ha contribuito a migliorare l'orientamento spaziale, la coordinazione e il controllo del movimento. I partecipanti hanno sviluppato un uso più consapevole della postura, della gestualità e della presenza fisica, aspetti spesso poco sviluppati in assenza di feedback visivo. Ciò ha avuto un effetto diretto sull'autonomia e sulla fiducia sia nel movimento che nell'interazione. A livello sociale, il programma ha creato un ambiente coerente per mettere in pratica le dinamiche relazionali. Le attività richiedevano cooperazione, alternanza dei turni, sincronizzazione e ascolto reciproco, portando a una maggiore coesione di gruppo e a una maggiore partecipazione. La dimensione collettiva del teatro e del coro, in particolare, ha rafforzato il senso di appartenenza e ridotto l'isolamento sociale. La validità dell'iniziativa si riflette nella coerenza e nella continuità dell'approccio integrato all'interno del programma istituzionale. L'allineamento tra obiettivi, metodologie e attività dimostra un modello pedagogico strutturato e intenzionale. Tuttavia, non sono stati individuati indicatori quantitativi disponibili al pubblico, strumenti di valutazione formali o rapporti di valutazione esterni. La principale lezione appresa è che l'integrazione di più discipline delle arti performative produce un impatto più forte e olistico rispetto agli interventi isolati, poiché il movimento, la voce e il teatro si rafforzano a vicenda nello sviluppo delle competenze non visive. Una seconda lezione è che gli approcci corporei e multisensoriali sono essenziali per sostenere l'apprendimento e la partecipazione degli utenti ipovedenti.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti web sono stati sviluppati?)	Sito web: www.istciechipalermo.it L'accesso è garantito attraverso i canali istituzionali dell'Istituto dei Ciechi, compresi il contatto diretto e la partecipazione alle attività. Le risorse disponibili al pubblico includono pagine web dedicate al progetto che descrivono ciascun laboratorio: • <i>Laboratorio dell'arte teatrale</i> • <i>Laboratorio di espressione del corpo</i> • <i>Laboratorio dell'arte del coro (Laboratorio di coro ed espressione vocale)</i> Queste pagine forniscono descrizioni di obiettivi, metodologie e attività. Non sono stati individuati manuali di formazione, linee guida formali o rapporti di valutazione strutturati accessibili al pubblico.

Caso di studio 11: Villaggio dei Suoni

Nome completo	Villaggio dei Suoni – Un percorso ludico, didattico e musicale
Anno di avvio/conclusione	Avviato nel 1997 – ancora in corso
Ente promotore	Istituto dei Ciechi – Opere Riunite “I. Florio e F. ed A. Salamone”, Palermo Indirizzo: Via Angiò 27, 90142 Palermo, Italia E-mail: info@istciechipalermo.it Telefono: +39 091 540324 Sito web: www.istciechipalermo.it Progetto affidato a Gaspare Vassallo e C&V Progetti (studio di ingegneria e progettazione)
Destinatari	Persone non vedenti e ipovedenti, in particolare bambini e giovani studenti inseriti in percorsi educativi e riabilitativi.
Obiettivo del caso di studio (qual era l'obiettivo prefissato? È stato raggiunto? Se no, perché?)	L'iniziativa mirava a creare un ambiente multisensoriale strutturato che combinasse gioco, musica ed esplorazione tattile per favorire lo sviluppo cognitivo, l'attivazione sensoriale, l'autonomia e l'integrazione sociale delle persone con disabilità visive. Il progetto è stato concepito per ridurre le barriere fisiche e sociali attraverso un ambiente appositamente progettato che favorisce l'apprendimento tramite l'interazione non visiva. È stato realizzato come spazio educativo permanente all'interno dell'istituto.
Descrizione (con un approccio chiaro e graduale)	Il «Villaggio dei Suoni» è stato concepito come un ambiente multisensoriale appositamente realizzato all'interno dei locali dell'Istituto dei Ciechi di Palermo. Il progetto è nato dalla missione educativa dell'istituto volta a sostenere lo sviluppo e l'integrazione delle persone con disabilità visiva attraverso l'apprendimento sensoriale. La prima fase ha consistito nell'individuare un'area esterna idonea all'interno dell'istituto. È stato scelto uno spazio verde lungo e stretto adiacente al campo sportivo, al fine di creare un percorso chiaramente definito e continuo. La configurazione spaziale è stata intenzionalmente progettata per favorire l'orientamento e guidare gli utenti attraverso un percorso esperienziale strutturato. La seconda fase si è concentrata sulla progettazione pedagogica e architettonica dell'ambiente. Il progetto si è basato sul principio secondo cui l'apprendimento e l'integrazione degli utenti ipovedenti possono essere rafforzati attivando i sensi residui, in particolare il tatto e l'udito. L'ambiente è stato quindi progettato fin dall'inizio per essere accessibile, anziché adattato a posteriori. La terza fase ha comportato la strutturazione del percorso come un viaggio multisensoriale continuo. Il percorso è stato concepito come una sequenza progressiva in cui il movimento nello spazio corrisponde all'esplorazione cognitiva e sensoriale. Ogni sezione del percorso

	introduce nuovi stimoli, incoraggiando gli utenti a interagire, scoprire e apprendere attraverso l'esperienza diretta. La quarta fase ha consistito nell'installazione di strutture sonore interattive su larga scala ed elementi tattili. Queste installazioni sono state progettate per essere facilmente attivate tramite il tatto e il movimento, producendo suoni come feedback immediato. Le loro dimensioni, i materiali (come il legno e il metallo) e le spiccate caratteristiche sensoriali sono stati scelti per massimizzare il coinvolgimento e facilitare la percezione attraverso canali non visivi. La quinta fase ha introdotto elementi di orientamento e accessibilità all'interno dello spazio. Il percorso è stato segnalato da un cordolo colorato continuo per guidare il movimento, mentre i punti di ingresso sono stati progettati per essere facilmente riconoscibili. Gli strumenti di accessibilità previsti includevano mappe tattili e pannelli informativi in Braille, consentendo agli utenti di comprendere la disposizione dello spazio prima di interagire con l'ambiente. La sesta fase ha integrato elementi educativi tematici attraverso pannelli tattili e sezioni simboliche basate su elementi naturali quali terra, acqua e cielo. Queste sezioni combinavano texture, colori e forme per favorire l'apprendimento associativo e lo sviluppo cognitivo. Il risultato finale è un ambiente multisensoriale pienamente integrato in cui suono, tatto, movimento e organizzazione spaziale interagiscono per favorire l'esplorazione autonoma, l'apprendimento e la partecipazione.
Impatto, validazione e insegnamenti tratti - Per i casi di successo: qual è stato l'impatto, come è stato convalidato) - Per le sfide: quali ostacoli hanno impedito il successo, cosa è andato storto, ecc.	L'iniziativa ha generato un impatto grazie alla sua progettazione spaziale e sensoriale, consentendo agli utenti ipovedenti di interagire in modo autonomo con l'ambiente e di rafforzare le capacità di orientamento, la consapevolezza spaziale e la percezione sensoriale. La combinazione di elementi tattili e sonori ha favorito lo sviluppo cognitivo e l'apprendimento esperienziale, consentendo agli utenti di comprendere le relazioni di causa-effetto e di interagire attivamente con l'ambiente. L'organizzazione tematica dello spazio ha contribuito all'apprendimento associativo e alla comprensione concettuale attraverso stimoli non visivi. L'ambiente favorisce inoltre l'inclusione sociale consentendo l'uso condiviso da parte di utenti ipovedenti e vedenti, facilitando l'interazione informale e riducendo le barriere tra i gruppi. La validazione dell'iniziativa si basa principalmente sulla sua progettazione strutturata e sulla sua integrazione nel quadro educativo dell'istituto. Non sono stati individuati dati quantitativi disponibili al pubblico, statistiche sugli utenti o rapporti di valutazione formali. La principale lezione appresa è che l'accessibilità è più efficace quando è integrata nella progettazione dell'ambiente piuttosto che aggiunta come adattamento. Il progetto dimostra il valore dell'architettura multisensoriale come strumento educativo e inclusivo.
Dettagli di accesso (sito web, informazioni di contatto) e risorse correlate sviluppate (Quali manuali di formazione, linee guida, schede tecniche, poster, immagini, documenti video e audio e/o siti	Sito web: www.istciechipalermo.it L'accesso è garantito attraverso i canali istituzionali dell'Istituto dei Ciechi, compresi il contatto diretto e le visite in loco. Le risorse disponibili al pubblico includono descrizioni online dettagliate del progetto, compresi gli obiettivi educativi, la progettazione degli spazi, i materiali e le installazioni sonore. La documentazione disponibile funge da riferimento descrittivo e tecnico dell'iniziativa. Non sono stati individuati manuali di formazione pubblici separati, linee guida formali o rapporti di valutazione.

web sono stati sviluppati?)	
--------------------------------	--