

AGENDA

DELLA **DISABILITÀ**

LE NOSTRE **AZIONI** OGNI GIORNO

COME IN

L'accesso alla cultura

Il progetto Come In è promosso dalla cooperativa sociale In Volo di Manta (CN) e finanziato dalla Fondazione CRT nell'ambito del bando Vivomeglio.

L'iniziativa si è proposta di offrire, grazie anche al supporto delle nuove tecnologie, un'esperienza museale fruibile a tutti i visitatori, comprese le persone con disabilità intellettiva, e di rafforzare e promuovere i luoghi di cultura.

La visione di fondo è riconoscere nella pluralità delle condizioni la chiave dell'inclusione con tutte le sfide operative che essa comporta.

L'accessibilità dei luoghi, anche quelli culturali, non si misura infatti solo dall'assenza di barriere fisiche o percettive, ma anche dalla capacità di accogliere tutti coloro che presentino limitazioni intellettive e, più in generale, difficoltà nella comunicazione e nella sua comprensione.

Il progetto ha contribuito a dimostrare come la partecipazione alla vita culturale rappresenti un obiettivo perseguibile. Esso riveste, peraltro, un ruolo primario nel percorso di educazione permanente, ossia nel poter imparare sempre cose nuove anche in età matura. Senza dimenticare il bisogno di ciascuno, persone con disabilità intellettiva comprese, di vivere esperienze di piacere legate all'intrattenimento, allo svago, all'inclusione nella società fuori dai luoghi istituzionali e dai percorsi strutturati.

Le azioni e i risultati

Affinché le due dimensioni dell'esperienza museale, "cultura" e "accessibilità", potessero tra loro comunicare ed essere contemporaneamente garantite, sono state ideate e realizzate diverse azioni progettuali, peculiari ma complementari tra loro:

- *Formazione degli operatori museali sui temi dell'inclusione, della comunicazione e dell'accessibilità*: sono state erogate 6 ore di formazione specifica in merito a varie tematiche, quali la conoscenza delle differenti disabilità, le tecniche di comunicazione e accoglienza, la Comunicazione Alternativa Aumentativa (CAA) come uno dei metodi comunicativi, la presentazione di case study e altre buone prassi.
- *Strutturazione del percorso museale attraverso tappe specifiche, descritte mediante la Comunicazione Alternativa Aumentativa (CAA)*: per ogni Polo museale coinvolto nel progetto sono state scandite le tappe e il percorso di visita, il tutto poi tradotto e semplificato in CAA con il coinvolgimento diretto di giovani con disabilità intellettiva. Successivamente, per alcuni Poli, sono stati creati dei libretti resi fruibili direttamente nei musei e caricati sulla piattaforma del progetto (www.progettocomein.it) in modo da poter essere visualizzati e scaricati gratuitamente online. Per altri Poli invece, sono stati generati dei QR code, identificati con vari colori, che sono stati oculatamente apposti lungo tutto il percorso per accompagnare il turista durante la sua visita e che sono anch'essi disponibili sulla piattaforma online. Tra i limiti riscontrati in questa azione, si annovera la difficoltà di veicolare le informazioni, e quindi di riuscire a comunicare alle comunità di riferimento la possibilità di godere di strumenti alternativi durante le visite museali.
- *Creazione di laboratori didattici inclusivi*: durante l'inaugurazione del progetto, è stato organizzato un laboratorio ludico ricreativo di stampo esperienziale, coordinato da un educatore della cooperativa sociale In Volo, un coordinatore dei Poli museali di Saluzzo ed un operatore museale. Il laboratorio ha coinvolto circa trenta visitatori, di cui venti con disabilità. Il laboratorio è stato strutturato in modo tale che per ogni Polo museale interessato, i partecipanti dovessero sostenere delle prove che andavano dall'associare l'opera effettivamente esposta con le immagini presenti

in una scheda, al comporre il puzzle di un quadro visto durante le visite o creare oggetti con materiali di recupero.

- *Accompagnamento all'inserimento lavorativo dei ragazzi con disabilità coinvolti nel progetto*: al termine del percorso progettuale è stata inserita a Saluzzo, presso i Musei Castiglia di Saluzzo e Casa Cavassa, una ragazza con diagnosi di autismo le cui mansioni spaziano dalla pulizia delle aree museali interne ed esterne, alla preparazione dei materiali dei laboratori didattici, sino all'accoglienza dei turisti.

Per la realizzazione delle azioni è stata attivata una rete di attori pubblici e del privato sociale: la cooperativa sociale In Volo, l'associazione di genitori L'Airone, la cooperativa sociale Itur, l'associazione di promozione sociale UR-CA Casa Laboratorio, i Comuni di Saluzzo e di Manta, i Poli museali e le strutture fruibili del territorio di Saluzzo (Musei Castiglia di Saluzzo; Casa Cavassa; Antico Palazzo Comunale, Torre civica e Pinacoteca Olivero) e il Polo museale del territorio mantese (Santa Maria del Monastero).

Da soggetti passivi a protagonisti

Il percorso progettuale è stato strutturato con l'obiettivo di far sì che turisti e visitatori, bambini e adulti, con disabilità intellettiva potessero divenire attori e creatori del servizio turistico-culturale.

Al fine di rendere capillare e uniforme lo sviluppo di una politica di welfare territoriale centrato su due elementi cardine - l'accessibilità culturale e il coinvolgimento dei ragazzi con disabilità - è stato creato un coordinamento territoriale degli enti coinvolti nel progetto. A ciascun partner è stato chiesto di individuare un referente, tra i coordinatori e gli accompagnatori museali, che potesse essere portavoce dei bisogni e delle necessità dei turisti con disabilità intellettiva.

A tal proposito è stata effettuata, grazie al coinvolgimento dell'associazione L'Airone, un'analisi dei bisogni a due livelli. Dapprima è stato somministrato un questionario ai genitori e ai caregiver di ragazze e ragazzi con disabilità, con lo scopo di indagare se effettivamente le famiglie trascorressero del tempo libero di qualità (che fosse dunque qualcosa di più della semplice assenza di obblighi e doveri) e se ne sentissero la necessità. Dai risultati è emerso come le attività culturali non venissero contemplate tra le opzioni possibili in cui investire il proprio tempo libero, perché non accessibili a livello comunicativo, informativo e di apprendimento. Successivamente sono stati coinvolti direttamente i ragazzi e le ragazze con disabilità per comprendere i loro bisogni e desideri rispetto all'accesso alle esperienze culturali del territorio.

Grazie alle risultanze di entrambe le indagini, è stato ideato un percorso alternativo alla classica visita museale, pensato e strutturato non solo secondo le indicazioni dei giovani, ma realizzato coinvolgendo direttamente dodici di loro nella fase di traduzione delle informazioni in CAA. I giovani sono stati affiancati in questo lavoro da un educatore, vicino a loro per conoscenza, confidenza ed età, nell'ottica di perseguire e attuare i criteri della *peer education*, cioè dell'educazione fra pari.

Per saperne di più

Cooperativa In Volo

Aurora Rubiolo

rubioloaurora@gmail.com

www.progettocomein.it