

1222 • 2022
800
ANNI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI PADOVA

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

DIPARTIMENTO DI BENI CULTURALI:
Archeologia, Storia dell'arte, del cinema e della musica

Corso di Laurea Magistrale in
Turismo, Cultura, Sostenibilità

Tesi di laurea
**Autismo e inclusione museale: studio di buone pratiche
per l'accessibilità**

Relatore
Prof. Nicola Orio

Correlatrice
Dott.ssa Elena Santi

Laureanda
Clelia Calarco
Matricola: 2045783

Anno Accademico 2022/2023

INTRODUZIONE	4
CAPITOLO 1 - Arte, Musei e Autismo.....	7
1.1 Classificazione Internazionale del Funzionamento della disabilità e della salute	7
1.2 Cultura e Accessibilità	9
1.3 Cultura e Disabilità	12
1.4 Teorie e ricerche sull'autismo.....	14
1.4.1 Elementi e caratteristiche generali	15
1.4.2 Profilo cognitivo.....	16
1.4.4 Rilevanza dell'argomento per la società e la ricerca	19
1.4.5 Sfide durante la visita.....	20
CAPITOLO 2 - L'accessibilità museale per bambini con autismo: sfide e soluzioni.....	22
2.1 Verso un museo inclusivo.....	22
2.2 Universal Design e Universal Design for Learning.....	23
2.2.1 Rappresentazione, azione/espressione e coinvolgimento.....	25
2.3 Gli strumenti di comunicazione.....	27
2.4 CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa	28
2.4.1 Esempi di CAA	30
2.5 Le Storie Sociali.....	31
2.5.1 Esempi di Storie Sociali nei musei e luoghi culturali	32
2.6 Mappe sensoriali	34
2.7 Il panorama italiano	35
2.8 Introduzione ai casi studio	37
2.8.1 GAM for All.....	38
2.8.2 Uffici Activity Bag.....	40
2.8.3 Guggenheim for All.....	41
2.8.4 PMA for All.....	43
CAPITOLO 3 – Strumenti tecnologici e digitali	46
3.1 Musei e digitalizzazione	46
3.2 L'utilizzo di tecnologie digitali.....	48
3.3 Strumenti tecnologici.....	51

3.4 Vantaggi e svantaggi dell'utilizzo di strumenti tecnologici	55
CAPITOLO 4 – Visita inclusiva al Museo dell'Educazione.....	58
4.1 Premessa	58
4.2 Passi per la costruzione delle Storie Sociali	59
4.3 Il Museo dell'Educazione. Cenni Storici.....	61
4.3.1 Le collezioni	62
4.4 La mia proposta	63
4.5 Riassumendo.....	81
CONCLUSIONI.....	83
BIBLIOGRAFIA.....	86
SITOGRAFIA	89

INTRODUZIONE

Alla fine del XVIII secolo si aprono pian piano alla fruizione pubblica le collezioni reali delle capitali europee, da Parigi a Monaco, da Londra a Verona. E non a caso nel 1972 nasce il Louvre di Parigi, non un museo aperto al pubblico ma del pubblico. È necessario sottolineare che quando si parla di fruizione pubblica, non si intende quello che facciamo oggi, ma la possibilità di accedere a collezioni artistiche con l'utilizzo di speciali permessi per artisti, studiosi, illustri viaggiatori, accompagnati da personale di sala o servitori.

Dal Congresso di Vienna vi è la necessità di ricollocare le opere spogliate da Napoleone e di porle nel giusto contesto a prescindere dalla loro origine, conservarle e promuoverle al meglio. Allo stesso tempo il Romanticismo faceva nascere la consapevolezza dell'identità storica nazionale di ogni paese e un mezzo comune a tutti è rappresentato proprio dall'arte.

Per questo motivo le capitali dei nuovi stati europei iniziarono a costruire i grandi musei nazionali che conosciamo oggi, sottolineando l'importanza dell'arte come strumento educativo e di cultura di massa e il passaggio ad una "proprietà" di ogni essere umano, di qualsiasi nazionalità, sesso e classe sociale.

Ma se nel Romanticismo uomini acculturati, nobili e solo pochi di classe sociale più bassa si recavano ad ammirare le opere d'arte all'interno dei musei, probabilmente le persone con disabilità non potevano farlo.

Oggi si sono fatti grossi passi avanti rispetto all'epoca, ma c'è ancora la necessità di garantire a tutti di appropriarsi di questo oggetto educativo.

Il rapporto Istat inerente all'anno 2021, ha permesso di evidenziare che più del 50% dei musei italiani ha ridotto la presenza di barriere architettoniche, permettendo a persone con disabilità motoria di fruire dello spazio, tuttavia meno della metà è pronto ad ospitare persone con disabilità senso-percettiva e cognitiva.¹

Sulla base di queste informazioni questa tesi si propone di esplorare l'accessibilità museale per i bambini con autismo, analizzando le sfide che essi possono affrontare e

¹ ISTAT Statistiche today, L'accessibilità di musei e biblioteche, 2 dicembre 2022

le soluzioni che possono essere adottate per creare un'esperienza inclusiva e coinvolgente per uno dei Musei dell'Università di Padova. In particolare l'obiettivo è quello di predisporre delle Storie Sociali in preparazione alla visita presso il Museo dell'Educazione dell'Università di Padova, adatto a bambini con Disturbo dello Spettro dell'Autismo.

Negli ultimi decenni, molte teorie e ricerche sono state condotte sull'autismo al fine di comprenderne meglio le caratteristiche e le sfide che le persone affette da questo disturbo affrontano nella vita quotidiana, dalla scuola ai luoghi pubblici, fino agli spazi museali.

La fruizione museale può rappresentare un'opportunità unica per le persone con autismo di esprimersi, comunicare e interagire con il mondo che li circonda.

L'obiettivo di rendere uno spazio museale accessibile in toto è un obiettivo utopico, di disabilità ce ne sono diverse e condizionate da molti fattori. Ciò non toglie che sia possibile aprire le porte dei musei a tutti e rendere la visita piacevole e stimolante per chiunque varchi quella porta.

L'importanza e la rilevanza di questo argomento per la società e per la ricerca sono molteplici. Innanzitutto, l'arte e la fruizione museale sono parte integrante della cultura e dell'espressione umana, e tutti dovrebbero beneficiarne, comprese le persone con autismo.

A seconda della disabilità è possibile mettere in atto delle strategie per consentire l'accessibilità a tutti, una rampa o un ascensore permettono ad un tetraplegico di visitare un museo su più piani, un cieco o un sordo invece devono poter fruire del museo con altri strumenti.

Ma se lo spazio museale non è accessibile a tutti, viene meno quello che è lo scopo di nascita dello stesso: la fruizione pubblica.

Le sfide che le persone con autismo affrontano durante le visite nei musei possono diventare un punto di forza per sviluppare progetti innovativi e migliorare la loro fruizione, divenendo così un beneficio per molti bambini e adulti.

Nel primo capitolo verrà effettuata un'ampia ricerca sulla fruizione nei luoghi culturali, ponendo l'attenzione sull'arte come mezzo per il benessere mentale e soprattutto come mezzo di socializzazione per persone normodotate e con disabilità che sia motoria o cognitiva. Il

focus a fine capitolo si porrà sul Disturbo dello Spettro Autistico in particolare, vedremo nell'ultimo capitolo, bambini di scuola primaria e la loro fruizione del museo prescelto. Nel secondo capitolo si analizzeranno gli strumenti più utilizzati per quanto riguarda l'accessibilità museale per chi ha disabilità cognitiva, facendo un piccolo intervento riguardo l'Universal Design e l'Universal Design for Learning. Il primo si pone l'obiettivo di progettare architettonicamente edifici che possano essere adatti alle esigenze delle persone con qualsiasi disabilità, mentre il secondo è una conseguenza che riguarda il mondo dell'educazione. Infatti è un metodo che si pone come obiettivo quello di progettare ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi.

Inoltre verrà fatta una panoramica generale sugli strumenti di comunicazione adatti ai bambini con autismo tra cui Comunicazione Aumentativa Alternativa, Storie Sociali, Mappe Sensoriali.

Nel terzo capitolo è stato affrontato l'argomento degli strumenti tecnologici e digitali declinabili alla fruizione museale per autistici, con un piccolo approfondimento su vantaggi e svantaggi del loro utilizzo.

Nel quarto capitolo, verrà presentata una proposta specifica per l'accessibilità museale per i bambini con autismo. Partendo dalla premessa che si basa sulla costruzione delle Storie Sociali di Carol Gray, si prenderà in considerazione il contesto del Museo dell'Educazione, analizzando la sua collezione e la sua storia.

Sarà poi presentata la mia proposta che combina l'approccio narrativo delle Storie Sociali da utilizzare in preparazione alla visita.

In conclusione, questa tesi mira a fornire una panoramica completa sull'accessibilità museale per i bambini con autismo, esplorando le sfide, le soluzioni e l'uso di strumenti tecnologici e digitali.

Attraverso l'implementazione di strategie e l'adozione di approcci inclusivi, i musei possono diventare spazi accoglienti e accessibili per tutti i visitatori, permettendo ai bambini con autismo di godere appieno delle meraviglie dell'arte e della cultura.

CAPITOLO 1

Arte, Musei e Autismo

1.1 Classificazione Internazionale del Funzionamento della disabilità e della salute

Prima di addentrarci nell'argomento principale, risulta necessario fare una piccola introduzione riguardo all'International Classification of Functioning, disability and Health (ICF), ovvero la Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute.

Questo è uno strumento adottato dall'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) che ha come obiettivo quello di fornire una visione completa e inclusiva della salute delle persone, considerando non solo i fattori biologici, ma anche quelli sociali, psicologici e ambientali che ne influenzano l'esperienza di salute e benessere.

Gli obiettivi dell'ICF sono i seguenti:

1. fornire una base scientifica per comprendere e studiare la salute come interazione tra l'individuo e l'ambiente;
2. costruire un linguaggio comune per descrivere la salute e le condizioni correlate e mirare a migliorare la comunicazione tra professionisti della sanità, amministrazioni pubbliche e popolazione sanitari, comprese le persone con disabilità;
3. consentire confronto tra i dati acquisiti tra vari paesi;
4. fornire un approccio sistematico alla codifica delle informazioni nei sistemi informativi sanitari.

L'ICF può essere utilizzato in tutti i sistemi legati alla salute, come la previdenza sociale, l'istruzione, le assicurazioni, l'economia, la legislazione e i sistemi che si occupano di cambiamenti ambientali. Per fare ciò è necessario definire un protocollo per utilizzare l'ICF come linguaggio e modello per descrivere le condizioni di salute.²

² Portale Nazionale delle Classificazioni Sanitarie, ICF: Classificazione Internazionale del Funzionamento, della disabilità e della salute

“L’approccio bio-psicosociale alla disabilità è alla base dell’ICF. Un modello basato sull’interazione tra funzioni [...] e fattori ambientali”.³ Tale visione permette di vedere in maniera diversa la disabilità, poiché sposta l’attenzione su come l’individuo si approccia alla società e quindi all’ambiente circostante.

Quest’ultimo, o meglio, i fattori ambientali, esercitano quindi un impatto sul funzionamento della persona che permette poi di andare a intervenire se causa una situazione di disagio e può essere considerato negativo per la persona che lo vive, negando quindi il momento di tranquillità e positività che il momento di socializzazione può causare.

L’ambiente diviene facilitatore e strumento positivo per permettere alle persone con disabilità di uscire dalla propria *comfort zone*, ma solamente se si va ad intervenire per permettere la loro partecipazione. Questo permette soprattutto di acquisire maggiore autonomia e donare una buona qualità alla propria vita.

Ma l’ambiente può anche essere barriera che non permette che alcune tipologie di persone possano viverla con serenità.

Il topic di questo elaborato è l’accessibilità museale e come è stato precisato nell’introduzione per bambini affetti da Disturbo dello Spettro dell’Autismo. In quest’ottica il museo, da ambiente di conservazione ha espanso il suo obiettivo per essere anche luogo di aggregazione e di benessere sociale e per questo motivo anche i musei, come strumento educativo e multidisciplinare, hanno la necessità di basarsi e prendere in considerazione anche sull’ICF, essendo “*modello universale (perché riguarda tutti), integrativo (si basa sul modello bio-psicosociale) e interattivo (considera le interazioni tra le persone, la loro salute e il loro ambiente)*”.⁴

Considerando l’obiettivo dell’ICF, che come già detto mira a fornire una visione completa della salute delle persone, considerando non solo i fattori biologici, ma anche quelli sociali, psicologici e ambientali che influenzano l’esperienza di salute e benessere. I musei, come istituzioni culturali, offrono un ambiente unico in cui questi fattori possono interagire, offrendo un ambiente ricco di stimoli che favoriscono l’interazione, l’apprendimento e lo sviluppo delle persone. Attraverso mostre, eventi

³ Serra, 2017

⁴ *Ibidem*

ed esperienze interattive, i musei consentono alle persone di esplorare, sperimentare e comprendere diversi aspetti della società, della cultura, della storia e della scienza.

Queste interazioni possono avere un impatto positivo sul funzionamento e sul benessere delle persone, specialmente per coloro che vivono con disabilità.

I musei, come strumenti educativi e multidisciplinari, possono trarre vantaggio dall'adozione dell'ICF, in quanto favorisce un'attenzione all'interazione tra le persone, la loro salute e l'ambiente. Attraverso l'accessibilità, l'interattività e la promozione dell'inclusione, i musei possono contribuire a migliorare la qualità della vita delle persone, consentendo loro di acquisire maggiore autonomia e di sperimentare momenti di tranquillità e positività durante le esperienze di socializzazione museale.

In questa ottica di arte = benessere, l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) ha redatto un report dal titolo *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?*⁵ che racchiude le ricerche che sono state fatte negli ultimi anni in merito a questa correlazione identificando “*un ruolo importante delle arti nella prevenzione della salute, nella promozione della salute, nella gestione e nel trattamento delle malattie lungo tutto l'arco della vita*”.⁶

1.2 Cultura e Accessibilità

L'arte è uno strumento che può essere considerato di “*comunicazione universale*”⁷ e come tale risulta necessario promuoverlo, proteggerlo e renderlo fruibile. Viene spontaneo quindi chiedersi se tutti hanno diritto a fruirne e la risposta è altresì scontata: tutti gli individui hanno questo diritto.

Se infatti, facciamo riferimento alla Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, redatta dalle Nazioni Unite nel 1948, più precisamente all'articolo 27, troviamo la normativa che regola il diritto alla cultura: “*Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici*”.⁸

⁵ Fancourt, 2019

⁶ *Ibidem*

⁷ Serra, 2017

⁸ Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 1948

La parola *accessibilità* ha un profondo legame con il concetto di barriera, si riferisce spesso ad un tipo di ostacolo che non permette l'utilizzo di beni o servizi. Se inizialmente, quando si parlava di accessibilità ci si riferiva soprattutto all'abbattimento di barriere architettoniche, negli ultimi anni si è posta l'attenzione verso le barriere sensoriali, cognitive, tecnologiche e socio-culturali.

In quest'ottica, nel 2006 l'Assemblea delle Nazioni Unite ha promulgato La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, un trattato internazionale di tutela per le persone con disabilità. In particolare, all'articolo 1 cita lo scopo della convenzione, ovvero: *“promuovere, proteggere e garantire il pieno ed uguale godimento di tutti i diritti umani e di tutte le libertà fondamentali da parte delle persone con disabilità, e promuovere il rispetto per la loro intrinseca dignità”*.⁹ Ma al punto numero 2 nello stesso articolo, da una definizione di persone con disabilità e riconosce l'esistenza di barriere non solo fisiche ma anche sensoriali, cognitive etc.

2. *“Per persone con disabilità si intendono coloro che presentano durature menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali che in interazione con barriere di diversa natura possono ostacolare la loro piena ed effettiva partecipazione nella società su base di uguaglianza con gli altri”*.¹⁰

L'arte e la sua fruizione costituiscono elementi imprescindibili della cultura di ognuno di noi, di ogni paese e nazione.

“Oggi le principali scuole pedagogiche e filosofiche ritengono che l'opera d'arte sia fruibile da tutti per la sua stessa intrinseca forza comunicativa, e che l'educazione all'arte sia un processo formativo doveroso e arricchente”.¹¹

L'arte è uno strumento che permette l'avvicinamento di donne, uomini, bambini e bambine di diversa provenienza e/o lingua, permettendo un interscambio molto profondo dei significati che essa trasmette in maniera e con effetti diversi, ad ognuno. Non è mai da escludere il suo potere di sollecitare sensi ed emozioni, svincolando ognuno a qualsiasi preconetto e personali interpretazioni della realtà, ma più intrinsecamente elimina qualsiasi processo cognitivo.

⁹ La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2006

¹⁰ *Ibidem*

¹¹ Serra, 2017

Se pensiamo alla condizione mentale avversa di artisti come Van Gogh, Munch o Goya, sofferenti di importanti problematiche psichiche e per i quali l'arte è risultata essere una terapia, divenendo medicinale per curare la sofferenza psichica ed arrivando ad essere portatrice di un benessere fisico e mentale, si ricava, anche tenendo conto di approfonditi studi recenti, la potenzialità dell'arte come cura per persone con malattie fisiche e/o mentali, tanto da portare al fiorire di molte iniziative per avvicinare questi ai musei e luoghi culturali.

Possiamo dire che l'arte è anche fonte di benessere, andando a creare benefici per chi ne fruisce, soprattutto benefici significativi per persone con disabilità come favorire l'apprendimento e la conoscenza di diverse culture, esplorare la storia e sviluppare una comprensione più approfondita di vari argomenti; può anche stimolare l'espressione creativa incoraggiando a esplorare la propria creatività e a esprimersi attraverso diverse forme artistiche.

La visita ai musei può contribuire al benessere emotivo delle persone con disabilità. L'esperienza museale può essere rilassante, ridurre lo stress e offrire momenti di piacere estetico, favorendo anche un senso di identità e appartenenza ad una società. Inoltre può essere utile all'inclusione sociale, riducendo isolamento e promuovendo l'interazione con altri visitatori che inevitabilmente potrà sensibilizzare il pubblico generale sulla diversità e le sfide che questi affrontano. Attraverso l'interazione con persone con disabilità nei musei, gli altri visitatori possono sviluppare una maggiore comprensione, empatia e rispetto per le differenze. È importante sottolineare che i benefici possono variare a seconda del tipo specifico di disabilità e delle esigenze individuali. Pertanto, è fondamentale che i musei adottino approcci inclusivi e personalizzati per garantire un'esperienza museale accessibile e significativa per tutte le persone con disabilità.

In ogni caso, anche a causa degli obblighi imposti dalle normative sull'accessibilità, i musei hanno una grossa responsabilità, ovvero adeguare le scelte museografiche e museologiche per permettere a chiunque la loro fruizione.

1.3 Cultura e Disabilità

Prima di arrivare all'istituzione museale come la conosciamo oggi, vi è stato un lungo processo nei secoli passati, dalle Wunderkammer alle Gallerie, ai primi Musei come luoghi di istruzione e socializzazione.

Nel secolo dei lumi il Museo diviene sempre più un luogo dato alla didattica e all'istruzione, fino al 1946 con la nascita dell'ICOM - International Council of Museum, vi è una definizione del Museo vera e propria all'articolo 2: *“il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali e immateriali dell'umanità e del suo ambiente; le acquisisce, le conserva, le comunica e le espone ai fini di studio, educazione e diletto, promuovendone la conoscenza presso il pubblico e la comunità scientifica”*.¹²

Nell'agosto 2022 a Praga durante la Conferenza Generale, ICOM ha adottato nuova definizione di museo: *“Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che compie ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio culturale, materiale e immateriale.*

Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità.

Operano e comunicano in modo etico e professionale e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze”.¹³

Il significato del primo periodo della definizione risulta sostanzialmente uguale all'originale, descrivendo le funzioni riconosciute al museo, ma il passaggio chiave sta nei periodi successivi in cui si parla di *accessibilità, inclusività e promozione della diversità*.

Così come l'ICOM si fa portavoce, se la società vuole essere considerata inclusiva e moderna, è inevitabile l'acquisizione di metodi e strumenti che possano permettere alle persone con disabilità di fruire degli spazi comuni e della cultura.

¹² International Council of Museums, 1946 - Definizione di Museo

¹³ *Ibidem*

Le politiche di inclusione che negli ultimi anni si stanno inserendo anche nel contesto museale, divenendo parte della mission di ogni museo, permettendo di modulare, se così vogliamo dire, i percorsi museali seguendo l'interesse del fruitore che sta visitando i vari spazi, ma anche la sua predisposizione fisica e cognitiva.

Secondo l'ultima indagine ISTAT in riferimento a dati rilevati nel 2021 sull'Accessibilità di Musei e Biblioteche in Italia¹⁴ e pubblicata nel 2022, risulta evidente che molti musei (pubblici e privati) sono attrezzati ad accogliere persone con disabilità motoria, mettendo a disposizione servizi igienici adatti, rampe, scivoli, andando quindi a provare ad abbattere le barriere architettoniche che al momento risultano essere quelle maggiormente più studiate e per cui sono state messe in atto politiche estese che ne favoriscono l'abbattimento rispetto a barriere sensoriali e cognitive.

Sempre secondo la stessa indagine però se andiamo a guardare i dati che si riferiscono ai supporti alla visita, evidenziano un calo (meno della metà dei musei in cui è stata fatta la rivelazione) sull'adeguatezza degli strumenti informativi leggibili, o di supporti tattili per ciechi e ipovedenti. Per non menzionare l'utilizzo dei video in LIS. Un piccolo periodo all'interno dell'indagine viene dedicato alle persone con disabilità cognitiva, evidenziando che solo un museo su dieci organizza visite ad hoc per questi o predisponga accompagnatori per ciechi.

*Ma “sono ancora pochi i musei coinvolti in progetti di inclusione, anche in collaborazione con altri istituzioni culturali, associazioni, scuole o enti: solo il 18,9% ha attivato progetti destinati a persone con disabilità sensoriale, emotiva o con disturbi cognitivi. Il 12,2% ha realizzato progetti rivolti a persone che vivono in povertà economica, educativa o culturale, l'8,7% si è rivolta a cittadini immigrati e infine il 3% a detenuti o persone che vivono in “casa famiglia”.*¹⁵

In particolare, quando si menziona la disabilità cognitiva, che si tratti Alzheimer o Autismo, è caratterizzata da deficit nel funzionamento intellettuale e da una ridotta capacità di rispondere a richieste provenienti dal contesto ambientale e sociale.

¹⁴ ISTAT Statistiche today, L'accessibilità di musei e biblioteche, 2 dicembre 2022

¹⁵ *Ibidem*

Di quest'ultimo, in particolare, non si conoscono ancora le cause genetiche ma è risaputa la possibile difficoltà di comunicazione e interazione con l'altro, difficoltà nelle abilità e presenza di comportamenti stereotipati e interessi limitati.

È però necessario vedere che *“i musei rappresentano uno sbocco sociale per le persone con autismo che potrebbero non avere molte opportunità di interagire con gli altri”*.¹⁶

1.4 Teorie e ricerche sull'autismo

Oggi l'autismo non è più visto come un disturbo o una malattia curabile, ma come una forma di neurodiversità, intesa come una condizione di sviluppo diversa da quella “tipica”. Cogliendo la questione da questa prospettiva, non c'è alcun problema da risolvere ma caratteristiche peculiari che una persona possiede e davanti alle quali c'è necessità di modificare l'ambiente in cui esso si trova, che sia a scuola, in un ufficio o in un museo.

È importante, se non necessario, capire che una persona con autismo percepisce la realtà in maniera diversa rispetto ad un altro normotipico, per cui richiede di intervenire nelle modalità di interazione per raggiungere uno stesso scopo comunicativo.

Il disturbo dello spettro dell'autismo può essere riassunto come *“una compromissione delle abilità sociali, comunicative e comportamentali”*¹⁷. Questi elementi variano notevolmente a seconda della gravità ma anche delle caratteristiche del bambino. È inoltre importante sottolineare che non esiste un solo tipo di autismo, ma è una condizione che varia da individuo a individuo e per questo motivo non esistono indicazioni specifiche e universali sulle modalità di approccio.

Ad oggi, la ricerca ha compiuto passi in avanti riguardo questo argomento, nonostante non sia ancora ben chiara la sua origine, il DSM-5 (Manuale diagnostico e statistico dei disturbi mentali dell'American Psychiatric Association), il più accreditato manuale diagnostico secondo Pontis, descrive nella revisione del 2013 i disturbi dello spettro dell'autismo *“come caratterizzati da una compromissione grave generalizzata in 2*

¹⁶ The Autism-Friendly Benefits Of Museums, 2023

¹⁷ Pontis, 2021

*aree dello sviluppo: quella delle capacità di comunicazione e interazione sociale e quella degli interessi e delle attività”.*¹⁸

1.4.1 Elementi e caratteristiche generali

Le persone con autismo possono presentare una serie di caratteristiche che influenzano la loro comunicazione e interazione sociale. Una di queste caratteristiche è l’evitamento del contatto visivo durante le interazioni. Questo comportamento può derivare da una ipersensibilità sensoriale o da una difficoltà nel decodificare le informazioni non verbali, come il linguaggio del corpo e le espressioni facciali degli altri. L’evitamento del contatto visivo può rendere la comunicazione sociale più complessa e può risultare in una mancata comprensione reciproca.

Inoltre, le persone con autismo possono avere difficoltà a capire quando e come intervenire in una conversazione o in una situazione sociale. Questo può essere legato a una mancanza di comprensione delle regole sociali implicite o a una difficoltà nel riconoscere i segnali sociali degli altri. Di conseguenza, possono sembrare disinteressati o distanti nelle interazioni sociali, anche se in realtà desiderano partecipare.

La comunicazione verbale nelle persone con autismo può variare notevolmente da caso a caso. Alcune persone possono non parlare affatto, mentre altre possono avere una buona padronanza della lingua, ma utilizzare intonazioni particolari o termini in modo non appropriato. Questo può rendere la comunicazione verbale meno efficace o comprensibile per gli altri. In alcuni casi, l’individuo può preferire comunicare attraverso mezzi non verbali o utilizzare strumenti di comunicazione alternativa e aumentativa, come il linguaggio dei segni o i dispositivi di comunicazione assistita. Le persone con autismo tendono ad avere una preferenza per la routine e possono essere restii ai cambiamenti. Questo può comportare ansia o disagio significativo quando si verificano modifiche nell’ambiente o nelle attività quotidiane. Per questo motivo la flessibilità cognitiva e l’adattamento ai cambiamenti possono richiedere un sostegno aggiuntivo per le persone con autismo.

¹⁸ Pontis, 2021

Un altro aspetto comune dell'autismo è l'interesse ristretto o focalizzato su determinati oggetti, argomenti o attività. Questi interessi possono essere molto intensi e possono occupare gran parte del tempo e dell'attenzione delle persone con autismo. Questa caratteristica può influenzare le conversazioni e le interazioni sociali, poiché le persone con autismo possono preferire discutere dei loro interessi specifici piuttosto che partecipare a conversazioni più ampie.

Infine, le persone con autismo possono presentare ipersensibilità o insensibilità a uno o più dei cinque sensi (vista, udito, tatto, gusto e olfatto). Ciò significa che possono avere una maggiore sensibilità o reattività a determinati stimoli sensoriali o possono essere meno sensibili a stimoli che potrebbero essere considerati intensi per gli altri. Queste differenze sensoriali possono influire sulla loro esperienza quotidiana e sulla loro partecipazione a determinate attività o ambienti.

Comprensione e consapevolezza di queste caratteristiche dell'autismo sono fondamentali per creare ambienti inclusivi e fornire il supporto necessario alle persone con autismo. Attraverso l'adattamento delle strategie di comunicazione, l'accessibilità sensoriale e l'accettazione delle loro preferenze e interessi, è possibile favorire una maggiore partecipazione e inclusione delle persone con autismo nella società.

1.4.2 Profilo cognitivo

Il profilo cognitivo delle persone nello spettro dell'autismo si contraddistingue per essere disomogeneo, quindi presenta competenze meno sviluppate in alcune aree e competenze più sviluppate in altre. È necessario ricordare e sottolineare che un individuo nello spettro recepisce, elabora e risponde agli stimoli esterni in maniera totalmente diversa rispetto ad un normodotato.

Per quanto riguarda le abilità visive, è noto come le persone autistiche abbiano maggiori capacità di elaborazione delle informazioni visive, sottolineando invece una scarsa propensione verso le funzioni esecutive, evidenziando la difficoltà nel controllo e pianificazione dei comportamenti. In quest'ultimo caso, si congiungono le difficoltà ad adattare e spostare l'attenzione, risolvere i problemi considerando alternative e possibili soluzioni.

Non meno importante, è sottolineare come le persone con autismo non riescano ad organizzare secondo delle categorie gli elementi da ricordare, come una persona neurotipica normalmente è in grado di fare. È così difficile o ridotta quindi per le persone con autismo la capacità di unificare varie informazioni per avere un significato più ampio e generale. Questa teoria è dovuta con molta probabilità alla loro predisposizione verso la concentrazione ad un singolo dettaglio che non permette di andare a centrare il significato più complesso.

Nell'individuo autistico, possiamo individuare due polarizzazioni rispetto al tipo di funzionamento che vengono indicate con alto e basso funzionamento. Questi sono solo due estremi di un continuum e che molti individui autistici non rientrano in queste categorie chiaramente definite. Ogni persona autistica ha i propri punti di forza e le proprie sfide uniche, che possono variare notevolmente da individuo a individuo. L'autismo ad alto funzionamento si riferisce a individui autistici che hanno un livello relativamente elevato di abilità cognitive e linguistica. Questi generalmente hanno un'intelligenza media o superiore alla media e possono essere altamente competenti in determinate aree. Possono avere un vocabolario ampio e una buona padronanza della grammatica, ma possono comunque avere difficoltà nella comprensione di sfumature sociali, nell'interpretazione delle emozioni degli altri e nella gestione delle interazioni sociali complesse.

L'autismo a basso funzionamento, d'altra parte, si riferisce a individui autistici che hanno una maggiore compromissione delle abilità cognitive e linguistiche. Questi possono avere difficoltà significative nella comunicazione verbale e non verbale e possono richiedere un sostegno costante nelle attività quotidiane. Possono avere difficoltà nel gestire le routine, nell'adattarsi ai cambiamenti e nell'esprimere i propri bisogni e desideri in modo efficace.

È sempre comunque bene sottolineare nuovamente che ogni individuo autistico è unico e può sperimentare molte sfide e abilità diverse.

Dopo un'attenta analisi e descrizione delle caratteristiche più salienti, è possibile andare a riflettere su come un museo possa pensare e organizzare il percorso museale e la didattica museale includendo anche i fruitori con disturbi dello spettro autistico.

*“Le raccolte d’arte offrono delle possibilità molto interessanti poiché il linguaggio dell’arte, icastico, emozionale, spesso non verbale, è particolarmente vicino al “pensiero visivo” delle persone autistiche e può offrire un valido canale di comunicazione, uno strumento per superare le difficoltà di relazione”.*¹⁹

È necessario che il museo, come contenitore culturale e strumento di valorizzazione e salvaguardia del patrimonio, sia strumento di inclusione per tutte le diversità, andando a lavorare su mezzi concreti che possano rendere la visita aperta a chiunque.

Ma il museo potrebbe anche essere recipiente di valorizzazione delle differenze, rendendole punti di forza per sé stesso e per il fruitore con disabilità fisica o cognitiva. Negli ultimi anni, si è dedicata un’attenzione crescente al modo in cui le persone con autismo possono sperimentare e interagire con l’arte all’interno dei musei. Il libro di Paola Binetti, ad esempio, intitolato "Arte e autismo: nuove prospettive di inclusione museale"²⁰, ha contribuito ad approfondire la comprensione di questa tematica, evidenziando le potenzialità e i benefici che l’arte può offrire alle persone con autismo.

In particolare il volume si concentra su come l’arte e la creatività siano un talento che un bambino nello spettro autistico può sfruttare in un’ottica di riabilitazione e terapia. Il bambino, nell’ottica di questo progetto artistico, diventa autore e attore di qualcosa di originale, personale e che non può essere riprodotto perché l’arte diventa uno spazio di libertà dove reinventarsi e vivere qualcosa di nuovo e diverso dalla quotidianità.

Per Rudolf Arnheim, scrittore, storico dell’arte e psicologo tedesco *“l’arte è un mezzo per comprendere le condizioni dell’esistenza umana, per fronteggiare gli aspetti terrorizzanti di quelle condizioni e contribuisce alla creazione di un ordine significativo che offre un rifugio dalla confusione impossibile della realtà esterna”.*

Filosofi come Kant e Susanne Langer hanno evidenziato come l’arte e le espressioni artistiche possano permettere lo sviluppo di capacità simboliche, assenti come abbiamo detto nell’individuo nello spettro.

L’arte, in particolare, può offrire un linguaggio non verbale che supera le barriere della comunicazione tipiche dell’autismo. L’esperienza artistica può stimolare la

¹⁹ Bucci, 2019

²⁰ Binetti, 2019

creatività, favorire la concentrazione e promuovere l'espressione emotiva, consentendo alle persone con autismo di esplorare e sviluppare le proprie abilità artistiche.

Inoltre, la promozione dell'arte e della fruizione museale per le persone con autismo può avere un impatto positivo sulla loro qualità di vita e sul loro benessere, eliminando lo stigma sociale che questa disabilità porta con sé.

L'arte può fornire un canale di espressione e di comunicazione alternativo per coloro che hanno difficoltà con le interazioni sociali tradizionali. Inoltre, coinvolgere le persone con autismo nella fruizione museale può favorire l'autostima, la consapevolezza di sé e l'inclusione sociale.

Risulta importante chiarire che quando si parla di arte, in generale ci si riferisce ai musei che ospitano collezioni di manufatti ma anche musei che includono collezioni di carattere scientifico e utili allo studio di vari argomenti di cui ne è esempio il Museo dell'Educazione e per cui saranno sviluppate le Storie Sociali. È quindi importante che qualsiasi museo e/o luogo culturale apra le sue porte agli autistici.

1.4.4 Rilevanza dell'argomento per la società e la ricerca

Nei musei, ma più in generale nei luoghi culturali, in quanto luogo di incontro per tutta la popolazione, risulta strettamente necessario aprire le porte e rendere accessibile il loro patrimonio a chiunque, che si tratti di turisti, residenti, normotipici o persone con disabilità.

La storica dell'arte Cristina Bucci descrive una strategia vincente per i musei: *Un museo che voglia essere contemporaneo, indipendentemente dalla tipologia delle collezioni che conserva, e che voglia giocare un ruolo significativo anche dal punto di vista sociale, non può fare a meno di prendere in considerazione l'opportunità di rendersi accessibile alla neurodiversità.*²¹

Visti i crescenti numeri di bambini con diagnosi di spettro dell'autismo, riportati dall'Osservatorio Nazionale Autismo dell'Istituto Superiore di Sanità, risulta ancora più

²¹ Bucci, 2019

importante provvedere per includere questa tipologia di disabilità nei percorsi museali e culturali, tenendo inoltre in considerazione la fascia d'età.

Ma in pratica, cosa può fare un museo per le persone con autismo?

Per prima cosa, il visitatore con autismo va considerato come qualsiasi altro. Inoltre, può offrire un'occasione per conoscere persone, spazi e territori, un'opportunità per esprimersi e conoscere sé stessi a partire dall'interpretazione che ognuno ha delle cose e degli oggetti d'arte. Il museo è un luogo di apprendimento attraverso la visita e la conoscenza degli oggetti esposti e per questo motivo favorevole alle persone con autismo, che spesso mostrano una maggiore capacità di elaborare gli stimoli visivi rispetto agli stimoli della parola e del linguaggio.

1.4.5 Sfide durante la visita

Le persone con autismo affrontano diverse sfide durante la visita ai musei, come del resto fanno per ogni esperienza nella vita quotidiana. Le caratteristiche tipiche dell'autismo, come ipersensibilità o iposensibilità sensoriale e la preferenza per la routine, possono rendere difficile per queste persone partecipare appieno alle esperienze museali tradizionali. Tuttavia, riconoscendo queste sfide, è possibile adottare nuovi approcci nella progettazione di spazi museali e nell'organizzazione di mostre e attività interattive al fine di rendere l'esperienza più inclusiva.

Un ambiente museale più accessibile per le persone con autismo potrebbe prevedere diverse soluzioni, alcune di queste anche di facile realizzazione. Ad esempio, potrebbero essere dedicate specifiche aree all'interno del museo in cui le persone con autismo possano riposarsi o ritirarsi temporaneamente se si sentono sopraffatte o hanno bisogno di una pausa. Queste aree potrebbero essere progettate con una luce soffusa, riducendo al minimo i rumori e offrendo opportunità per il comfort fisico, come cuscini o sedie rilassanti.

Inoltre, la riduzione degli stimoli sensoriali può essere fondamentale per rendere l'ambiente museale più accogliente per le persone con autismo. Ciò potrebbe includere la limitazione dei rumori forti, l'attenzione all'illuminazione per evitare luci abbaglianti o lampeggianti, nonché la regolazione della temperatura e dell'umidità per garantire il massimo comfort. Del resto si tratta di accorgimenti che possono

migliorare il confort della visita anche di persone normodotate. L'uso di supporti visivi, come mappe tattili o immagini esplicative, può aiutare le persone con autismo a orientarsi all'interno del museo e a comprendere meglio le esposizioni.

Sono stati citati solo alcuni strumenti e approcci, ma si affronterà ancora l'argomento nelle sezioni successive poiché al centro dell'attenzione di questo elaborato sono effettivamente gli strumenti e le buone pratiche di accessibilità per i bambini autistici. Promuovere l'accessibilità e l'inclusione nei musei per le persone con autismo non solo consente loro di godere appieno delle esperienze artistiche, ma contribuisce anche a una società più equa e inclusiva. Offrendo un ambiente museale accogliente e adattato, si crea un'opportunità per le persone con autismo di esprimere la propria creatività, di apprendere e di partecipare attivamente alla cultura. Questo favorisce una maggiore consapevolezza e comprensione dell'autismo nella società nel suo complesso, promuovendo l'accettazione e l'inclusione di tutte le persone, indipendentemente dalle loro differenze.

CAPITOLO 2

L'accessibilità museale per bambini con autismo: sfide e soluzioni

2.1 Verso un museo inclusivo

L'accesso alla cultura, in particolare attraverso la visita a musei, è un aspetto fondamentale per lo sviluppo dei bambini, perché permette loro di esplorare nuovi mondi, stimolare la creatività e apprendere in modo interattivo. Tuttavia, come è stato introdotto nel capitolo precedente, per i bambini con autismo, la fruizione museale può rappresentare una difficile sfida a causa delle peculiarità cognitive e sensoriali tipiche di questa condizione.

Negli ultimi anni, l'interesse per l'adattamento dei musei e degli strumenti museali per accogliere e coinvolgere persone con disabilità è cresciuto notevolmente, sia in Italia che in altri paesi.

In Italia, così come in molti paesi europei, sono stati sviluppati numerosi strumenti museali dedicati al coinvolgimento di pubblici diversi: dalla creazione di percorsi adatti alla fruizione di bambini e scolaresche, al coinvolgimento di persone con disabilità e negli ultimi anni anche visite ed esperienze adatte alla fruizione di persone con disabilità cognitiva, come autistici, al fine di rendere l'esperienza museale più inclusiva e coinvolgente possibile.

Risulta però ancora necessario implementare l'accoglienza e la realizzazione di strumenti museali utilizzabili con persone autistiche e in particolare con bambini a cui è stata diagnosticata questa disabilità.

Educatori e pedagogisti, lavorando giornalmente con bambini con disabilità cognitiva, segnalano l'efficacia di strumenti multisensoriali e per questo motivo è consigliabile introdurre queste modalità anche in contesti museali.²²

Gli strumenti multisensoriali possono essere dispositivi o tecniche progettati per coinvolgere più di uno dei sensi umani contemporaneamente al fine di migliorare l'esperienza o il risultato desiderato. Questi strumenti sono spesso utilizzati in contesti

²² Curatola, 2020

educativi, terapeutici o artistici per stimolare più sensi e favorire un apprendimento o una partecipazione più completa. Esempi di strumenti multisensoriali possono includere: libri interattivi, tavole luminose e sonore, ambienti virtuali multisensoriali che creano ambienti virtuali coinvolgenti utilizzando realtà virtuale (VR) o realtà aumentata (AR), spesso combinando input visivi. Approfondiremo questi ultimi nel terzo capitolo che verterà sugli strumenti tecnologici e digitali.

È inoltre utile pensare che un approccio multisensoriale non è solo utile per bambini o adulti con disabilità cognitiva, ma anche per un cieco o un sordo, permettendo quindi che questo approccio abbracci più disabilità.

Prendendo in considerazione la letteratura sull'autismo e la fruizione museale è possibile scovare quelli che possono essere utilizzati come primi interventi per realizzare un ambiente adatto ad accogliere e favorire l'accessibilità dei musei ai bambini con autismo. Questi studi hanno evidenziato l'importanza di creare ambienti sensorialmente accoglienti, ad esempio riducendo i rumori forti e le luci intense, e dedicando spazi in cui possano ritrovare la calma in caso di crisi, con cuscini o morbidi materassi.

Inoltre, l'utilizzo di strumenti di comunicazione visiva, come immagini o pittogrammi, può facilitare la comprensione e la partecipazione.

Nonostante questi piccoli e non banali interventi, è necessario andare a lavorare anche sulla comunicazione e i modi di comunicare, ma di cui parleremo dal terzo paragrafo.

2.2 Universal Design e Universal Design for Learning

La presenza nei luoghi culturali di persone con disabilità, secondo i dati disponibili dall'indagine ISTAT dicembre 2022²³, mostra la necessità di ampliare a questa utenza la possibilità di partecipare ad eventi e attività culturali.

²³ ISTAT. Statistiche Today, L'accessibilità di musei e biblioteche, 2 dicembre 2022

In Italia sono presenti 172 luoghi culturali, ma risulta necessario andare a lavorare con maggiore attenzione sul tema dell'accessibilità. Per quanto riguarda le disabilità motorie l'indagine mostra che il 61,6% dei musei è dotato di strutture per superare le principali barriere architettoniche, il 35,1% è dotato di pavimenti adatti e il 45,6% è dotato di una segnaletica adeguata alle persone con difficoltà di lettura, ma solo meno musei (tra il 7,7% e il 9,5%) offrono supporti per persone cieche o ipovedenti. Inoltre, solo il 10,8% dei musei italiani ha sviluppato percorsi dedicati alle persone con disabilità cognitive e solo l'1,7% prevede ausili specifici per l'autismo.

In un'ottica ancora più generale, emerge che il 72,2% dei musei presenti sul territorio nazionale non prevede progetti per persone con disabilità.

Come luogo di socializzazione, i musei hanno il dovere di essere accessibili a chiunque e fortunatamente il Mibact già nel 2008 è stato lungimirante nell'emanazione delle *“Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale”*.²⁴

Nel fascicolo, il Mibact ha sviluppato una serie di linee guida focalizzate su specifiche aree di interesse culturale al fine di supportare la fruizione del patrimonio culturale nazionale, garantendo l'accessibilità delle attrazioni culturali, divenendo quindi una priorità alla base di ogni intervento di conservazione e valore aggiunto.

La guida tiene conto della complessità delle forme di disabilità, concentrandosi su una varietà di questioni, non solo architettoniche ma anche sulla percezione delle disabilità e fornisce consulenza progettuale in assenza di riferimenti normativi specifici.

Le linee guida Mibact richiamano quelli che sono i principi dell'Universal Design (UD), un concetto ampio di progettazione architettonica di prodotti che possano rispondere alle esigenze di persone con disabilità. Con il passare del tempo l'UD è riuscito ad espandersi in più campi d'azione, con l'obiettivo di facilitare l'esperienza dei fruitori a prescindere dalle loro abilità motorie, sensoriali e cognitive. Basta pensare all'utilizzo dei sottotitoli nati per permettere la fruizione ai sordi di programmi televisivi o notiziari, ma ad oggi utilizzati anche da normodotati per imparare una nuova lingua o per leggere informazioni in luoghi pubblici.²⁵

Sulla scia dell'UD, nasce l'Universal Design for Learning (UDL)²⁶ che si pone come nuovo metodo educativo ed ha come obiettivo aiutare a soddisfare le esigenze degli studenti attraverso la progettazione di ambienti di apprendimento accessibili e inclusivi. L'obiettivo principale UDL è garantire che tutti gli studenti, indipendentemente dalle loro abilità, stili di apprendimento o caratteristiche individuali, abbiano la possibilità di partecipare pienamente all'apprendimento. Rappresentazione, azione/espressione e coinvolgimento sono alla base del metodo UDL.²⁷

²⁴ Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, Ministero per i Beni e le Attività Culturali DECRETO 28 marzo 2008. Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale.

²⁵ Nota, 2019

²⁶ Savia, 2011

²⁷ Savia, Mulè, 2011

2.2.1 Rappresentazione, azione/espressione e coinvolgimento

La **rappresentazione** fornisce molteplici modalità di presentazione delle informazioni per consentire agli studenti di percepire e comprendere i contenuti in modalità diverse. Ciò può includere l'uso combinato di testo, immagini, audio, video o altri mezzi per presentare i materiali didattici.

Apprendere sarebbe difficile se l'informazione non venisse percepita in maniera facile dallo studente *“fornendo la stessa informazione attraverso diverse modalità (attraverso la vista, l'udito o il tatto) e proponendo l'informazione in un formato che potrebbe essere regolato dal fruitore (ad esempio testi che possono essere ingranditi, suoni che possono essere aumentati). Tali rappresentazioni multiple, non solo assicurano che l'informazione sia accessibile agli studenti con particolari disabilità sensoriali e percettive, ma anche che sia più facilmente accessibile e comprensibile per molti altri”*.²⁸

Risulta utile e necessario offrire opzioni personalizzate per presentare l'informazione, come ad esempio utilizzando materiali digitali che possano essere modulati e resi personali per un dato soggetto e le sue necessità.

La flessibilità dell'informazione tiene conto di caratteristiche percettive modificabili²⁹:

- *La dimensione del testo, delle immagini, dei grafici, tavole e altri contenuti visivi*
- *Il contrasto tra sfondo e testo o immagine*
- *Il colore usato per le informazioni o l'intensità*
- *Il volume o la velocità del discorso o del suono*
- *La velocità o la sincronizzazione del video, dell'animazione, del suono, delle simulazioni, ecc.*
- *La disposizione degli elementi visuali e degli altri elementi*
- *Il carattere usato per i materiali stampati*³⁰

L'**azione/espressione** offre diverse modalità di interazione e di espressione delle conoscenze acquisite. Gli studenti possono dimostrare ciò che hanno imparato attraverso diversi mezzi di comunicazione.

²⁸ Savia, Mulè, 2011

²⁹ *Ibidem*

³⁰ *Ibidem*

Azione ed espressione necessitano di strategie e pratiche di organizzazione che gli studenti applicano in maniera diversa e ognuno di loro hanno il diritto di essere forniti di materiali con cui interagire come libri ma anche interattivi come tastiere o tablet. È ad esempio importante *“fornire alternative nelle richieste del ritmo, del tempo, della velocità e della motricità richiesta per interagire con i materiali didattici, le manipolazioni fisiche e le tecnologie”*³¹

fornire gli strumenti non è però sufficiente poiché è necessario offrire anche il supporto affinché lo strumento sia utilizzato al meglio per raggiungere un obiettivo. Il **coinvolgimento** promuove strategie che favoriscono l’interesse, la motivazione e l’impegno degli studenti per l’apprendimento poiché non esiste una sola modalità utile al coinvolgimento ma bisogna essere muniti di molte alternative. Ciò può includere l’offerta di scelte, la personalizzazione delle attività, l’utilizzo di contesti significativi e la valorizzazione delle diverse esperienze degli studenti. In questo modo sarà possibile far emergere l’inclinazione dello studente.

Coinvolgere lo studente può far scaturire l’autodeterminazione, l’orgoglio e l’aumento nel coinvolgimento dell’apprendimento.³²

“Nell’ambiente educativo, uno dei modi migliori che gli insegnanti hanno per attirare l’interesse è di evidenziare l’utilità e l’attinenza dell’apprendimento e di dimostrare tale attinenza attraverso attività autentiche e significative. È un errore, di certo, credere che tutti gli alunni trovino le stesse attività rilevanti e di valore per i loro obiettivi. Per coinvolgere tutti gli studenti allo stesso modo è importante fornire opzioni per ottimizzare ciò che è rilevante, di valore e significativo per lo studente”.³³

L’UDL insomma si concentra sull’eliminazione delle barriere all’apprendimento e sull’adattamento dell’ambiente educativo per garantire l’accesso e il coinvolgimento di tutti gli studenti. Questo approccio è particolarmente utile per gli studenti con disabilità, ma ne possano beneficiare anche gli studenti cosiddetti normodotati, poiché crea un ambiente inclusivo in cui tutti possono apprendere e avere successo.

³¹ Savia, Mulè, 2011

³² *Ibidem*

³³ *Ibidem*

Questi che potremmo definire pilastri dell'UDL possono essere inevitabilmente declinati alla progettazione di strumenti museali adatti a persone diverse, incluse quelle con disabilità.

2.3 Gli strumenti di comunicazione

I musei, per svolgere a pieno il proprio scopo, devono poter essere comprensibili a tutti, andando a declinare quindi la loro fruizione a qualsiasi tipo di visitatore, a maggior ragione se si parla di bambini autistici.

È impossibile quindi *“pensare a un museo come un contenitore di opere ordinate secondo un qualche schema a cui i vari visitatori si rivolgono”*.³⁴

Il volume di (Serra, Tartaglia, Venuti) individua precisamente le azioni da mettere in atto per evitare questa declinazione del museo, presupponendo azioni che sollecitano l'attenzione verso il prodotto – arte:

- Bene conservato
- Strategie di accoglienza
- Offerta di opportunità associate
- Metodologie e strumenti

Quattro accessori per rendere l'opera più vicina al fruitore.

*“Una visita ben preparata e guidata è un evento potenzialmente molto importante, formativo e gratificante”*³⁵ per persone con disabilità intellettive.

Negli ultimi anni, si è posta l'attenzione sullo sviluppo di strumenti che possano rendere fruibile e accessibile il patrimonio alle persone con disabilità, andando a lavorare in particolare alla fruizione di bambini autistici ma risultando essere strumenti adatti a bambini con bisogni speciali, ad esempio ciechi e ipovedenti.

Quest'ultimo caso innesca inevitabilmente un ragionamento molto interessante: non è necessario andare a sviluppare strumenti ad hoc per bambini o persone con disabilità diverse, ma come insegna l'UD, è utile andare a sviluppare strumenti che possano essere adattabili alle diverse disabilità ed utili allo stesso modo per tutte le persone.

Per questo motivo, molti musei si stanno adoperando per creare supporti di comunicazione per facilitare la fruizione ai bambini con disabilità cognitiva, creando

³⁴ Serra, 2017

³⁵ *Ibidem*

quindi strumenti, o meglio facilitatori per la visita anche ad altri bambini con altri bisogni speciali o adulti disabili.

Durante questa ricerca sono emersi degli esempi molto interessanti di facilitatori che alcuni musei italiani e luoghi culturali stanno utilizzando e che andrò a spiegare nei paragrafi successivi.

2.4 CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa

La Comunicazione Aumentativa Alternativa, o più brevemente definita CAA è uno strumento di comunicazione alternativa *“per gli individui che non sono in grado di soddisfare le proprie quotidiane esigenze comunicative attraverso modalità naturali, quali il linguaggio vocale, i gesti, o la scrittura”*³⁶.

La comunicazione è una caratteristica personale che mettiamo in atto quotidianamente, di cui abbiamo dimenticato il difficoltoso processo di apprendimento da bambini e che per un normotipico e normodotato è automatica. Ma non è una funzione che tutti fanno o riescono a mettere in pratica, poiché per alcuni è difficile comunicare persino le proprie necessità e bisogni quotidiani.

Insegnanti, logopedisti e terapisti si affidano alla CAA per insegnare agli alunni o pazienti ad esprimersi e partecipare alla quotidianità.

In particolare, un bambino che non riesce ad esprimersi viene inevitabilmente escluso dalla vita sociale e da molte attività che un bambino normodotato riesce ad eseguire autonomamente. Per questo motivo la CAA viene in aiuto a chi rischia di restare escluso.

L'American Speech-Language-Hearing Association (ASHA) ha definito la CAA come segue: *la Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA) si riferisce a un'area di ricerca e di pratica clinica e educativa. La CAA studia e, quando necessario, tenta di compensare disabilità comunicative temporanee o permanenti, limitazioni nelle attività e restrizioni alla partecipazione di persone con severi disordini nella produzione del linguaggio (language) e/o della parola (speech), e/o di comprensione, relativamente a modalità di comunicazione orale e scritta.*³⁷

³⁶ Beukelman, Mirenda, 2016

³⁷ *Ibidem*

La comunicazione ci consente di parlare, leggere, scrivere, capire cosa dicono gli altri e comprendere il mondo che ci circonda. Quando abbiamo l'abilità del linguaggio, possiamo usare espressioni e frasi per descrivere i nostri sentimenti, pensieri ed esperienze verbalmente, simbolicamente o per iscritto. Ma quando questa manca è necessario utilizzare strumenti che possano sostituire la parola e qui viene appunto in aiuto la CAA (Figura 1)³⁸.

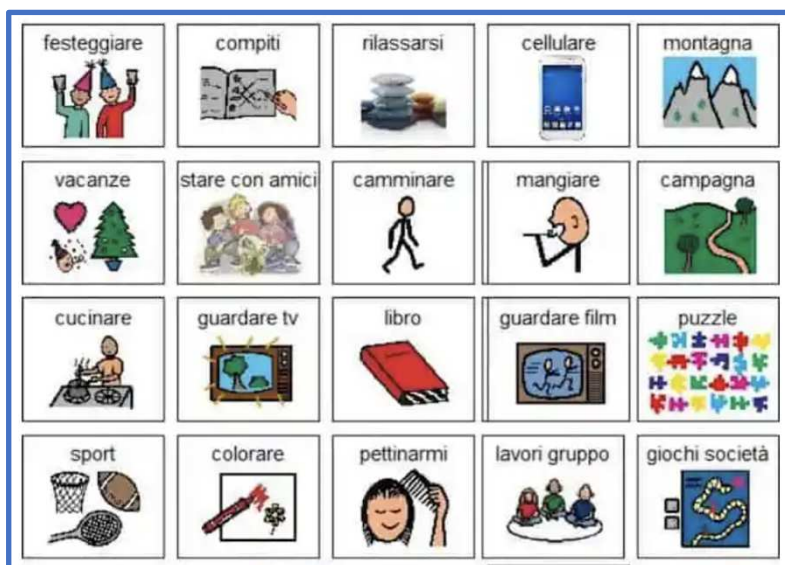


Figura 1 – Sistema di Comunicazione per Scambio di Immagini (PECS)

Questa è disponibile per chi hanno bisogno di aiuto nel parlare e/o scrivere, ma anche nell'assimilare concetti poiché la loro comunicazione gestuale, discorsiva e/o di scrittura è temporaneamente o permanentemente inadeguata per esprimere le proprie esigenze di comunicazione. Alcuni possono essere in grado di pronunciare parole, ma queste possono non essere sufficienti per esprimere le loro molteplici esigenze comunicative.

In ambito museale, la CAA viene utilizzata, come detto sopra, per conoscere e assimilare concetti che riguardano le opere che si stanno osservando.

Ad oggi esistono siti web e software che creano i simboli in CAA con l'ausilio delle nuove tecnologie e per facilitare il lavoro di operatori museali ma anche educatori che necessitano di questo strumento.

³⁸ Mormile, 2022

2.4.1 Esempi di CAA

La CAA combina immagini, parole o frasi facilmente comprensibili che aiutano alla comprensione.

Troviamo esempi di questo tipo di comunicazione nella vita quotidiana, spesso utilizzati da educatori e insegnanti per aiutare i bambini ad esprimersi e per aiutarli a capire ciò che andranno a fare.³⁹

Fortunatamente, anche gli spazi culturali si stanno dotando di esempi del genere. Un esempio proprio nella città di Padova, è stato eseguito per raccontare di Palazzo della Ragione, sito nel centro di Padova.

Il progetto nasce a dicembre 2022, in collaborazione con la Regione Veneto, andando a creare una brochure fatta di foto, pittogrammi e testo *easy-to read* per permettere l'immediata identificazione delle informazioni. È necessario sottolineare che questo strumento nasce come supporto per il visitatore con disabilità ma anche soprattutto per l'accompagnatore che avrà modo di supportare con informazioni di facile e immediata comprensione.⁴⁰

Oltre Padova (Figura 2), diverse città italiane si sono avventurate nella creazione di guide in CAA, alcune supportate da **Musei per tutti**, progetto che *garantisce il diritto alla cultura alle persone con disabilità intellettiva, rendendo fruibili musei, beni d'interesse*

³⁹ Mormile, 2022

⁴⁰ Per maggiori informazioni cfr. <https://www.padovaurbspicta.org/home-page-2/4742-2/>

storico-culturale e naturalistici, attraverso percorsi e strumenti specifici che ne arricchiscono l'offerta educativa e promuove la cultura dell'inclusione.⁴¹

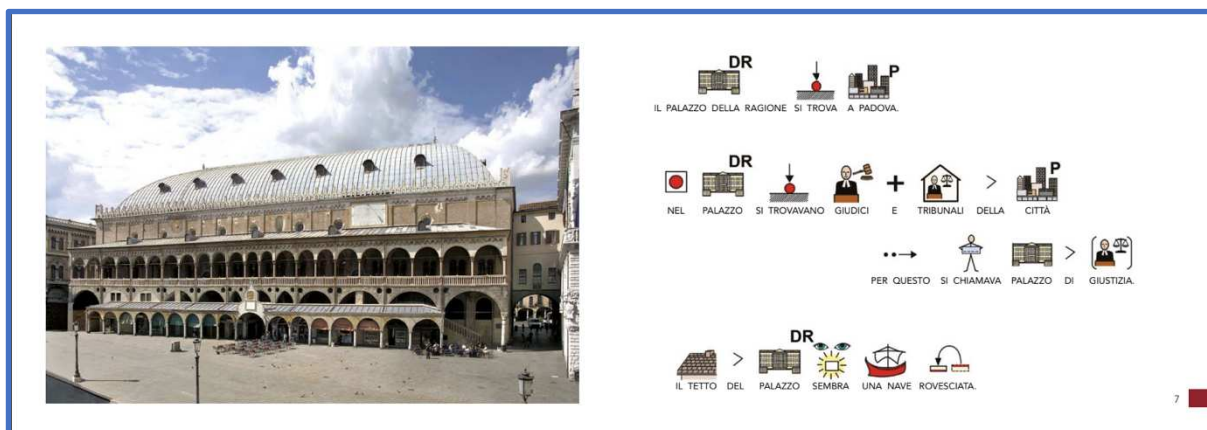


Figura 2 – Palazzo della Ragione in CAA

2.5 Le Storie Sociali

Le storie sociali non sono altro che racconti brevi e semplici che descrivono una situazione sociale specifica, spiegando il comportamento appropriato e inappropriato in una data situazione. Queste diventano quindi un approccio educativo sviluppato per aiutare le persone con autismo a comprendere il mondo che li circonda.

L'approccio delle storie sociali è stato introdotto per la prima volta nel 1991, dalla docente statunitense Carol Gray.⁴²

Il panorama italiano su questo argomento è risultato fin da subito molto scarno, ma lo psicologo Enrico Micheli ha curato la versione italiana delle storie sociali, rinnovando così la documentazione disponibile sull'argomento.

La Gray ha descritto il concetto di storie sociali e ha fornito alcuni esempi di come le storie sociali possono essere utilizzate per insegnare abilità sociali e comportamentali.

Negli anni successivi, l'approccio delle storie sociali è stato ampiamente utilizzato nella comunità che si approccia all'autismo, ricevendo molta attenzione da parte dei professionisti del settore.

Nel 2000, Carol Gray ha pubblicato un nuovo libro intitolato "The New Social Story Book" che ha fornito molti altri esempi di storie sociali e ha approfondito l'approccio.

⁴¹Il progetto Musei per tutti. Cfr. <https://www.museopertutti.org/introduzione/>
Elenco musei che partecipano al progetto Musei per tutti. Cfr. <https://www.museopertutti.org/elenco-musei/>

⁴² Carol Gray è esperta nell'educazione di bambini e ragazzi con disturbo dello spettro dell'autismo, utilizza le Storie Sociali da anni, su cui ha scritto articoli e libri. Lavora con bambini, ragazzi, genitori e professionisti in vari contesti educativi e formativi.

Le storie sociali sono state utilizzate non solo per le persone con autismo, ma anche per altre disabilità, bambini che hanno difficoltà nell'apprendimento delle abilità sociali e comportamentali.

L'approccio delle Storie Sociali si basa sull'idea che le persone imparano meglio quando le informazioni sono presentate in modo chiaro, semplice e strutturato.

Le storie sociali sono diventate una pratica comune nelle scuole e nei programmi di intervento per le persone con autismo e altre disabilità, a tal punto da arricchire le risorse online che forniscono esempi di storie sociali e suggerimenti su come crearle.

2.5.1 Esempi di Storie Sociali nei musei e luoghi culturali

Ipotizzando di essere una realtà museale, questo strumento educativo e di facilitazione andrebbe utilizzato preventivamente e per questo motivo si potrebbe anche pensare di inviarle precedentemente alla visita o di permettere il download dal sito ufficiale (come vedremo negli esempi citati) ma è anche possibile consegnarle all'entrata del museo.

Ricordiamo che l'obiettivo delle Storie Sociali è preparare il soggetto a ciò che andrà a fare e vedere e, nel caso del museo, è utilizzabile per avere una descrizione generale delle sale, delle opere e del percorso scelto, ma anche e soprattutto per esplicitare l'attività che si andrà a fare, ponendo suggerimenti e preparando il soggetto.

Nulla deve essere lasciato al caso quando si parla di storie sociali, ogni proposta andrà esplicitata per evitare l'effetto sorpresa che potrebbe far scaturire nel bambino autistico un comportamento avverso.

Un eccezionale esempio di Storia Sociale è scaricabile dal sito ufficiale del Museo degli Uffizi.⁴³

Il documento, seppur molto lungo, presenta una dettagliata storia sociale che indica passo passo il percorso (Figura 4) e le possibili attività da fare all'interno del museo fiorentino (Figura 3).

⁴³ Storie Sociali e Uffizi Activity Bag cfr. <https://www.uffizi.it/visite-speciali/uffizi-storia-sociale>



Figura 3 - Storie Sociali per la visita agli Uffizi: Arrivo



Figura 4 - Storie Sociali per la visita agli Uffizi: attività da svolgere durante il percorso

Il progetto di accessibilità per l'autismo è stato realizzato in collaborazione con **Autismo Firenze Onlus** e la Storia Sociale si inserisce nell' activity bag che prenderemo in analisi come caso studio nei paragrafi successivi.⁴⁴

Un altro esempio molto interessante proviene dal **Sacro Monte Varese Musei**, un complesso apparato di luoghi culturali che comprende diverse collezioni in più musei come reliquie e

⁴⁴ Visite speciali Uffizi cfr. <https://www.uffizi.it/visite-speciali/uffizi-storia-sociale>

oggetti utilizzati per le celebrazioni eucaristiche, quadri e oggetti di vita quotidiana, ma anche un grande giardino e l'osservatorio astronomico.

Il Santuario, Cappelle e Cripta presentano le storie sociali tra gli strumenti di accessibilità.

Le risorse sono scaricabili dal sito ufficiale e comprendono la descrizione della Via Sacra, della Cripta e della Casa Museo Pogliaghi.

I materiali si presentano con foto ed un semplice testo (Figura 5), descrivendo come arrivare al sacro Monte, alla cripta e alla casa museo, fornendo brevi descrizioni del percorso ma anche le modalità con cui si svolgerà la visita. Lo scopo è aiutare il fruitore, ma anche l'accompagnatore, a capire ciò a cui andranno incontro.⁴⁵



Figura 5 - Storie Sociali per Sacro Monte di Varese: descrizione percorso

2.6 Mappe sensoriali

Le mappe sensoriali o multisensoriali sono delle vere e proprie mappe che permettono durante il percorso di visita la possibilità di avere segnalato se ci sono ambienti in cui sono presenti variazioni sonore, ovvero forti rumori o eccessivi mormorii, effetti luministici che potrebbero disturbare, stanze troppo buie o eccessivamente luminose che possono causare disagio o molto fastidio al bambino/visitatore con disabilità cognitiva. Inoltre, possono anche andare a segnalare se un determinato spazio può essere eccessivamente affollato, andando ad incidere sulla tranquillità del visitatore e sul percorso di visita.

In merito a quest'ultima caratteristica, la mappa può essere utilizzata per andare a creare un percorso apposito per il bambino che ad esempio sente molto fastidio nel sentire molte voci o

⁴⁵ Sacro Monte Varese cfr. <http://www.sacromontedivarese.it/news/storie-sociali-117.html>

nell'essere esposto ad eccessiva illuminazione, potendo quindi modulare il percorso di visita a seconda delle necessità specifiche.

Ad esempio, La Venaria Reale, all'interno dei suoi spazi ha predisposto percorsi accessibili per disabili cognitivi, includendo nel sito ufficiale una sezione che permette di scaricare Storie Sociali o Mappe multisensoriali per supportare la visita.⁴⁶

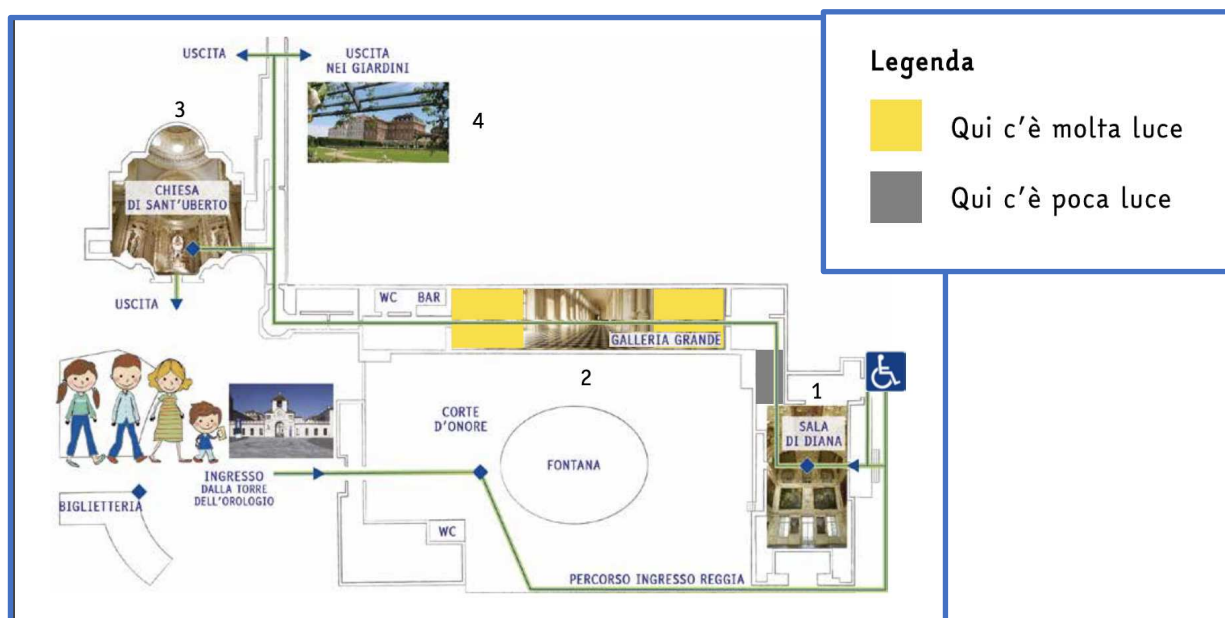


Figura 6 – Mappa sensoriale Reggia Venaria Reale

La Figura 6⁴⁷ è un esempio di mappa sensoriale che permette di riconoscere spazi molto o poco illuminati.

2.7 Il panorama italiano

In Italia, vi sono associazioni che operano sul territorio e si occupano di accessibilità per chi ha disabilità cognitive e in particolare in campo museale, svolgono un supporto e una possibilità di formazione agli operatori museali. Inoltre, attivano iniziative che possano cambiare la percezione della disabilità quando si tratta di eventi di socializzazione come può implicare un luogo culturale.

Purtroppo però, le associazioni e i musei che si impegnano a superare le barriere cognitive sono ancora inferiori rispetto alla necessità che c'è oggi in Italia e nel mondo. È importante puntare sull'accessibilità museale poiché il museo stesso è uno strumento di socializzazione che non dovrebbe escludere nessuno.

⁴⁶ Per maggiori informazioni cfr. <https://lavenaria.it/it/visita/accessibilita/disabilita-intellettiva>

⁴⁷ La Venaria Reale Visita Accessibile cfr <https://lavenaria.it/it/visita/accessibilita/disabilita-intellettiva>

Nella prima fase della mia ricerca di tesi, mi sono avvicinata alla Fondazione Paideia (che ha anche contribuito alla creazione del volume citato nel capitolo precedente, Operatori Museali e disabilità) che nasce a Torino con lo scopo di offrire un aiuto concreto alle famiglie e ai bambini con disabilità, offrendo riabilitazione ma anche attività sportive e quotidiane che possano supportare questi bambini senza escludere.

Dal 1993 la Fondazione ha creato diversi progetti inclusivi, e questo gli ha permesso nel 2013 di creare all'interno del Museo del Cinema di Torino un'aula in cui eseguire attività educative inerenti al Museo torinese.

La fondazione, inoltre, collabora con altre realtà museali come la GAM, Galleria Nazionale di Arte Moderna della città di Torino e Milano e le Officine Grandi Riparazioni (OGR) Torino.

Altro esempio italiano è il **Tulipano Art Friendly**⁴⁸, un modello di welfare culturale di servizi di fruizione museale e di attività laboratoriali a misura di autismo realizzato dalla cooperativa sociale **Il Tulipano** e rivolto agli operatori scuola-famiglia, associazione-museo e musei.

Il Tulipano è una cooperativa sociale che opera nella Regione Campania, fondata nel 2007 per fornire servizi e attività alle persone con autismo e alle loro famiglie, e per fornire attività di inserimento lavorativo per giovani e adulti con autismo e/o deterioramento cognitivo.

A questa iniziativa hanno aderito alcuni musei della Regione Campania, impegnandosi a mantenere l'approccio ideato dalla cooperativa che si pone come modello molto interessante poiché *valido anche per i ragazzi a sviluppo tipico e non esclusivamente per quelli con autismo e/o con disabilità cognitiva*⁴⁹.

L'associazione vuole realizzare percorsi inclusivi coinvolgendo scuole, associazioni, famiglie musei e luoghi culturali *condividendo un modello di conoscenza incentrato sulla percezione da parte della persona con bisogni speciali, sulle sue emozioni ed esperienze positive*⁵⁰. Andando quindi a lavorare sull'esperienza della visita al museo come momento di apprendimento personale, basandosi sulle proprie capacità e bisogni, meglio se in compagnia di altre persone come la famiglia o la classe scolastica. Il Tulipano collabora con alcune realtà museali e archeologiche campane: il Museo Archeologico di Napoli, il Parco Archeologico di Pompei, Museo e Parco

⁴⁸ Tulipano Art Friendly, sito ufficiale <https://www.tulipanoart.org/>

⁴⁹ Tulipano Art Friendly, Chi siamo <https://www.tulipanoart.org/chi-siamo/>

⁵⁰ *Ibidem*

Archeologico di Paestum e Velia, Museo Cappella Sansevero, Museo Archeologico di Eboli, Museo e Real Bosco di Capodimonte, MADRE: Museo d'arte contemporanea Donnaregina, Real Sito di Carditello, Museo Il Cartastorie, Certosa e Museo di San Martino.

Ad esempio, presso il Museo di Eboli ha collaborato in un progetto *“che vede i giovani con autismo fruitori e al tempo stesso divulgatori dei beni culturali, un'occasione di condivisione fondata sui valori dell'inclusione e dell'accessibilità che derivano dalla concreta valorizzazione delle diversità”*.⁵¹

Mentre al Museo Archeologico di Pompei ha ideato il percorso “Pompei in blu”, un percorso ideato per ragazzi con disabilità cognitiva. Il percorso è accompagnato da un'agenda con cui i visitatori possono interagire e vivere la visita in maniera più attiva.

L'agenda, utilizzabile nella Casa di Menandro a Pompei, ha la possibilità di essere scelta al momento della prenotazione in base al funzionamento intellettivo (basso o alto) ed è basata sui principi dell'Universal design for Learning.

2.8 Introduzione ai casi studio

Il tema dell'accessibilità nei musei è sempre più attuale. A partire dall'abbattimento delle barriere architettoniche che, come già detto, risulta più facile comprensione (pur nelle difficoltà di realizzazione pratica) *il termine accessibile non si riferisce solo a spazi che garantiscono l'ingresso fisico, ma anche a proposte finalizzate al coinvolgimento sensoriale, alla comprensione cognitiva, al benessere emotivo*.⁵²

Risulta quindi necessario andare a lavorare anche sulle barriere invisibili quali quelle cognitive, senza però renderle esclusive per persone con disabilità cognitiva, accentuando quindi la disabilità e facendo venire meno la socializzazione e l'inclusione. In particolare, come detto precedentemente i sottotitoli ai video, programmi tv, sono stati inseriti per sopperire alla difficoltà che un sordo può avere nella ricezione di informazioni, ma ad oggi vengono utilizzati per imparare una lingua,

⁵¹ Superabile INAIL, 2023

⁵² Ciaccheri, 2015

allo stesso modo, come detto dalla Ciaccheri nel suo articolo per *Artribune*⁵³, una pedana, inserita in uno spazio architettonico per una persona con disabilità fisica, potrà servire per facilitare l'attraversamento degli spazi anche a genitori con un passeggino.

In Italia il lavoro di inclusione per persone con disabilità cognitiva e in particolare bambini è ancora in lavorazione, sono poche ancora le realtà museali che si preoccupano di includere questi nella progettazione museale ma fortunatamente esistono alcune realtà che si fanno promotrici.

Maggiore rilievo invece ha l'argomento negli Stati Uniti. Alcuni musei, come il Metropolitan Museum of Art (MET) di New York, il Getty Museum di Los Angeles e molti altri, hanno saputo valorizzare le loro collezioni incrementando gli strumenti a loro disposizione per rendersi accessibili a chiunque.

Nell'archivio del MET è possibile andare a rilevare note sull'accessibilità già dal 1908, quando era possibile chiedere una sedia a rotelle in prestito per visitare il museo; nel 1913 e 1917 l'istituzione di lezioni d'arte tenute rispettivamente per ciechi e sordi; negli anni '70 vanta già una collezione tattile, visite in LIS, fino ad oggi in cui vengono organizzati programmi di visita per persone con disabilità cognitiva e disturbo dello spettro autistico o per malati di Alzheimer.⁵⁴

Nei prossimi sottoparagrafi prenderemo in analisi quattro realtà diverse, due italiane e due americane per permettere un'analisi degli strumenti e delle buone pratiche da cui si potrebbe prendere spunto.

2.8.1 GAM for All

La Galleria civica di Arte Moderna e contemporanea di Torino, è un esempio con buone pratiche di accessibilità, infatti con l'ausilio della Fondazione Paideia e il contributo della Fondazione Cassa di Risparmio Torino (CRT) ha saputo intervenire nella proposta didattica rendendola inclusiva.

⁵³ *ibidem*

⁵⁴ Ciaccheri, 2015

La GAM è dotata di un Dipartimento Educazione che si occupa, fin dalla sua fondazione, dei rapporti con i visitatori, e in particolare affronta e si occupa dei temi di accessibilità.

Il progetto GAM for ALL ha implementato servizi già presenti, andando a lavorare sulla creazione di 10 schede multisensoriali in formato A3 per supportare la visita. Le schede hanno come obiettivo quello di trasmettere in maniera semplice e immediata l'opera d'arte per permettere ad un pubblico sempre più vasto di conoscere l'opera, a prescindere dalle abilità fisiche e cognitive.



Figura 7 – GAM Schede multisensoriali⁵⁵

Le schede presentano inoltre un'immagine ad alta risoluzione dell'opera scelta a colori e in rilievo per permettere la manipolazione a ciechi e ipovedenti, testo descrittivo easy to read sia graficamente che a livello informativo, testo in braille e QR code da scannerizzare per permettere di ascoltare le audio descrizioni e video in LIS.⁵⁶

Superficialmente si potrebbe pensare che le schede multisensoriali possano essere utili solo per ciechi e ipovedenti, ma sono invece uno strumento utile per chiunque voglia stimolare il senso del tatto. Essendo spesso utilizzati come strumenti terapeutici e/o educativi possono essere utili per stimolare chi ne sta usufruendo, migliorando l'interazione sociale.

⁵⁵ Fonte cfr. <https://www.youtube.com/playlist?list=PLfSpRYM6ZvkJX9SegZtwN1-byaiWjLkoL>

⁵⁶ GAM for All cfr. <https://www.gamtorino.it/it/evento/gam-for-all>

Il sito ufficiale della GAM delinea esplicitamente quello che è l'obiettivo della programmazione didattica, ovvero *offrire attività che rispondano a specifiche esigenze, per il pubblico con disabilità fisiche o cognitive, ma che favorisca anche la partecipazione e la relazione con settori della cittadinanza spesso lontani dalle realtà museali.*

2.8.2 Uffici Activity Bag

Le Gallerie degli Uffizi di Firenze hanno ideato un supporto che accompagna i visitatori con disabilità cognitiva, in particolare persone autistiche.

Il progetto dell'Activity Bag è nato in occasione della Giornata internazionale dei diritti delle persone con disabilità nel 2019.

L'Activity Bag si inserisce nel progetto di accessibilità museale, al suo interno è possibile trovare le già menzionate Storie Sociali che accompagnano alla scoperta del museo fiorentino.

La borsa trasparente, inoltre, contiene semplici attività (come completare delle schede, colorare alcuni quadri, osservare attraverso fogli in acetato colorati ciò che mi circonda) da svolgere insieme all'accompagnatore che permettono di osservare e approfondire alcune opere. Il suo obiettivo primario è rendere la visita meno pesante, prevedendo al suo interno materiali didattici che possano essere utili per vedere e scoprire in maniera diversa le opere.

Con l'ausilio delle Storie Sociali la visita e l'utilizzo dell'Activity Bag (Figura 8) diviene più agevole.



Figura 8 – Oggetti Activity Bag Museo degli Uffizi⁵⁷

Inoltre, sul sito ufficiale delle Gallerie è possibile trovare la sezione **Visite Speciali** in cui vengono esplicate le possibili modalità di visita e gli eventi accessibili calendarizzati.

2.8.3 Guggenheim for All

Guggenheim for All, nasce all'interno del Solomon and Guggenheim Museum di New York nel 2008. È un programma progettato per permettere a musei e luoghi culturali di essere accessibili a visitatori autistici e con disabilità cognitive.

Le attività e le strategie presentate nel *toolkit*⁵⁸ sono nate da un'esperienza che potremmo definire di co-partecipazione, tipica dei musei americani e molto diversa dalla realtà italiana. Per la creazione di questo grande progetto sono stati inclusi e tenuti in considerazione diversi professionisti che ogni giorno si interfacciano con adulti e bambini autistici, in particolare insegnanti, educatori, educatori museali, terapisti, specialisti del lavoro, ma anche persone con autismo e le loro famiglie.

⁵⁷ Uffizi Activity Bag – Materiali Scaricabili cfr. <https://uffizi-production-b8df82a1.s3.eu-central-1.amazonaws.com/production/attachments/1638355848095414/UffiziActivityBag-Storia-sociale.pdf>

⁵⁸ Il Toolkit è un insieme di oggetti, attrezzi, utensili utilizzabili per facilitare determinate attività. Nel caso museale può essere una borsa con strumenti al suo interno come nel caso degli Uffizi oppure strategie utili a rendere il museo accessibile.

Inoltre, per la realizzazione del progetto il Guggenheim Education è partito dalle linee guida dell'Universal Design for Learning.

Il toolkit fornisce indicazioni sulla creazione di programmi educativi per studenti con autismo nei musei, includendo, come già visto negli esempi precedenti, strumenti e mappe sensoriali, storie sociali, ma soprattutto vasti programmi di lezioni e attività che possono essere replicate in altre istituzioni, insieme a suggerimenti su come adattarli e svilupparli in altre realtà museali.

Le modalità di visita proposte dal Guggenheim Museum non sono molto lontane da quelle proposte a Torino o a Firenze, ma ciò che più salta all'occhio è la cura posta nella redazione della pagina web del museo e di come sia dettagliato nella spiegazione delle attività e degli strumenti in dotazione durante la visita. È bene sottolineare che anche questa è accessibilità, parliamo infatti di accessibilità all'informazione.⁵⁹

Come nei due casi studio italiani, anche in questo caso è possibile scaricare la mappa sensoriale e le storie sociali prima di effettuare la visita e in aggiunta vi è la possibilità di scaricare anche un'**Agenda visiva** che permette ai partecipanti di essere preparati a ciò che avverrà, quasi come le storie sociali, ma si tratta di una semplice pagina con immagini, parole e orari che presentano un'attività proposta dal museo, ovvero fare una rielaborazione grafica di ciò che è stato visto durante la visita (Figura 9).⁶⁰

Inoltre all'interno delle sale sono presenti pannelli in CAA per persone autistiche con difficoltà nella comunicazione verbale.

⁵⁹ Guggenheim for All – Materiali scaricabili cfr <https://www.guggenheim.org/accessibility/guggenheim-for-all/guggenheim-for-all-toolkit/developing-education-programs-for-autistic-learners/accommodations-and-supports>

⁶⁰ Guggenheim for All - Materiali scaricabili cfr. https://drive.google.com/drive/folders/1iAn8eZuoM9Uezv2KZmd_GCTxualPH1rC?usp=sharing

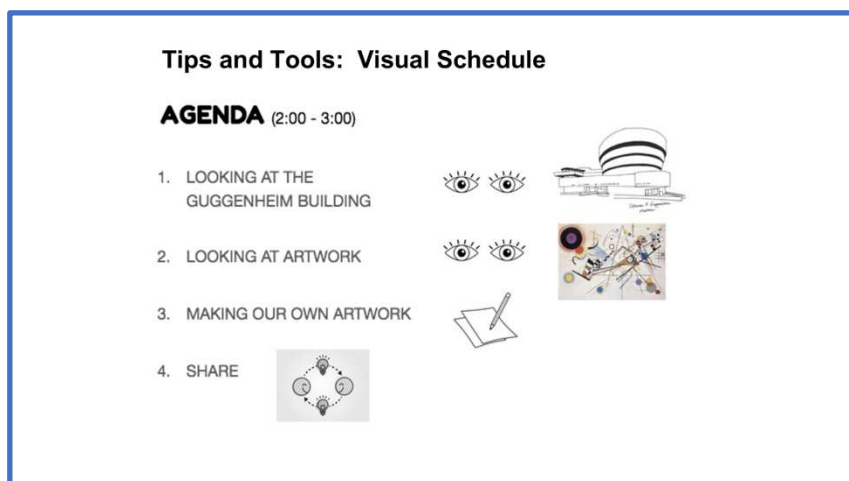


Figura 9 – Scheda visiva parte del Toolkit Guggenheim Museum

2.8.4 PMA for All

Maria Chiara Ciaccheri in uno dei suoi articoli definisce il Philadelphia Museum of Art, insieme ad altri grandi musei americani, *istituzioni capofila nell'accessibilità per persone con disabilità*.

Andando infatti a ritroso nella storia di questo museo si può vedere come esso sia stato uno dei primi ad aprire le porte a persone cieche già negli anni 80.

A differenza dell'esempio americano precedente, le informazioni sull'accessibilità sul sito web sono davvero scarse perché lasciate all'applicazione mobile creata appositamente e che prende il nome di PMA for All.

L'applicazione include nella prima schermata tutte le sezioni attraverso cui è possibile scoprire e conoscere il museo e ciò che si andrà a fare (Figura 10)

- Una guida del museo, che include immagini e brevi descrizioni scritte che possiamo anche considerare Storie Sociali che forniscono informazioni dettagliate sulle opere, sugli spazi e sulle regole del museo. Le sezioni descrittive sono anche accompagnate da audio descrizioni. (Figura 11)
- Una sezione di Programmazione in cui è possibile segnare le sezioni visitate.
- Una terza sezione comprende delle brevi frasi comunicative, accompagnate da simboli e Promemoria, che permettono una comunicazione efficace se pensiamo che chi sta utilizzando l'applicazione abbia difficoltà di comunicazione. (Figura 12)

- Una quarta sezione comprende la Gamification, in cui è possibile giocare ad un Memory che comprende immagini di opere esposte all'interno del museo.
- Infine vi è una sezione in cui è possibile trovare le Mappe sensoriali, una per ogni piano, in cui vengono segnalate le aree del museo che potrebbero essere eccessivamente stimolanti o viceversa rilassanti, come zone rumorose o spazi tranquilli. Questo può aiutare i visitatori autistici a pianificare la loro visita in base alle proprie esigenze sensoriali. (Figura 13)

L'applicazione sembra rispondere alle esigenze di visitatori autistici che potrebbero affidarsi a questa per vivere la visita al meglio.

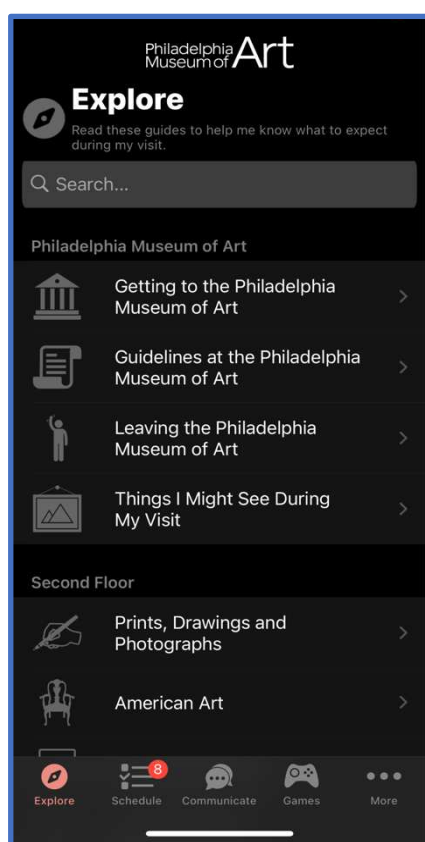


Figura 10 – Schermata iniziale App PMA



Figura 11 – Storie Sociali e Audioguida App PMA



Figura 13 – Sezione comunicazione App PMA

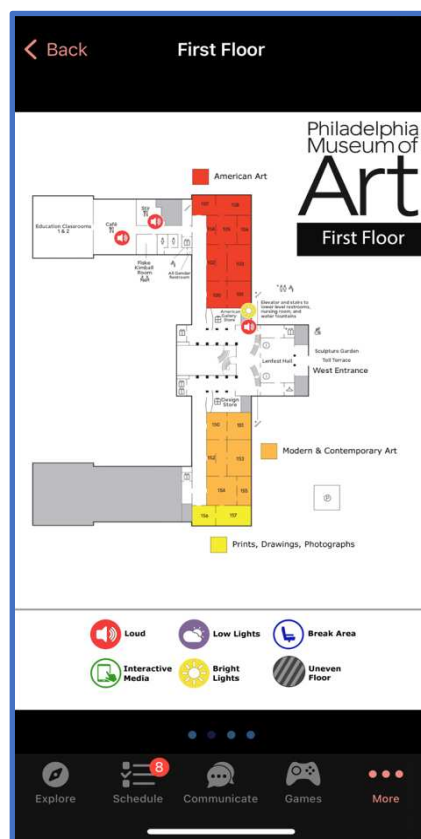


Figura 12 – Mappa Sensoriale App PMA

Una nuova tecnologia, se ben pensata può essere uno strumento di accessibilità utile e agevole.

Considerando le opportunità che le tecnologie, ma anche strumenti come la CAA, Storie Sociali e Mappe Sensoriali possono essere promotori di inclusione e attrazioni per la partecipazione di persone con disabilità, e non solo, alla vita culturale.

Inoltre, *“il diritto di partecipazione alla vita comunitaria, garantito dalle moderne concezioni dei diritti delle persone con disabilità, potrebbe essere garantito proprio dalla mediazione”*⁶¹ di questi sistemi che ormai fanno parte della società odierna.

⁶¹ Fontani, 2020

CAPITOLO 3

Strumenti tecnologici e digitali

3.1 Musei e digitalizzazione

Nel capitolo precedente è stato dato spazio a quelli che sono gli strumenti più utilizzati dai musei per rendersi accessibili alle persone con disabilità cognitiva, in particolare soggetti autistici.

Se infatti facciamo riferimento all'ultimo esempio del capitolo precedente ovvero l'applicazione digitale del Philadelphia Museum of Art è possibile comprendere che le applicazioni per smartphone, tablet o phablet, sono strumenti che tutti possono avere a portata di mano e di cui un museo, seppur dovendo andare ad investire economicamente delle risorse, può dotarsi e soprattutto uno strumento che sotto vari punti di vista può essere sempre aggiornato e mantenuto in modalità ottimale di utilizzo.

Se pensiamo alla fase pandemica, infatti, era molto difficile che i musei permettessero la condivisione di audio guide o altri strumenti fisici normalmente in dotazione e tuttora i visitatori possono avere delle resistenze nell'usare apparecchiature utilizzate da altri. Per questo motivo l'applicazione mobile poteva e può essere un valido strumento personale.

Nel 2006 l'ONU ha creato la *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*, entrata poi in vigore solo due anni dopo. La Convenzione promuove “*l'uso di nuove tecnologie, incluse tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ausili alla mobilità, dispositivi e tecnologie di ausilio, adatti alle persone con disabilità, dando priorità alle tecnologie dai costi più accessibili*”.⁶²

Da questa affermazione nasce la necessità di digitalizzare gli spazi museali e per questo motivo nel 2020 nasce l'Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio

⁶² Convenzione sui diritti delle persone con disabilità, ONU, L. 18/ 3 marzo 2009

culturale – Digital Library⁶³ che ha come obiettivo redigere e promuovere la digitalizzazione del patrimonio culturale.

La digitalizzazione museale si riferisce al processo di trasformazione dei contenuti e delle risorse di un museo in formato digitale. Questo coinvolge la creazione, l'organizzazione e la conservazione di dati digitali relativi alle collezioni, alle opere d'arte, agli oggetti esposti, alle informazioni storiche e ad altri materiali correlati presenti nel museo. Inoltre, è possibile andare a creare banche dati digitali per catalogare e archiviare le informazioni sulle collezioni, la creazione di immagini ad alta risoluzione, la registrazione di video o audio di conferenze o eventi museali e la creazione di risorse digitali interattive per l'educazione e la divulgazione.

L'obiettivo principale della digitalizzazione è andare a preservare e rendere accessibili le risorse e le informazioni museali a un pubblico più ampio, inclusi coloro che non possono visitare fisicamente il museo.

Attraverso la digitalizzazione, i musei possono condividere le loro collezioni online, creare esperienze e visite virtuali, fornire l'accesso a risorse educative e promuovere la conoscenza.

Inoltre, la digitalizzazione museale consente anche la conservazione e la protezione delle opere d'arte e degli oggetti tramite la creazione di copie digitali che possono essere utilizzate per scopi di ricerca, studio e come base per interventi di restauro.

La digitalizzazione museale così diventa un modo per espandere l'accessibilità e l'impatto dei musei attraverso l'uso delle tecnologie digitali per la conservazione, la documentazione e la condivisione delle risorse museali.

*“Il museo è un luogo di potenzialità e di condivisione, dove i visitatori possono essere coinvolti attivamente. Costituisce sempre più un propulsore di “welfare culturale”, un condensatore di partecipazione e salute, di ben-essere, di coesione sociale. Il museo in molti casi è perfino capace di dare voce e ruolo civico a individui e comunità”.*⁶⁴

⁶³ Digital Library – Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio culturale. Cfr. <https://digitallibrary.cultura.gov.it/chi-siamo/>

⁶⁴ Mibact, Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei, 2019

Creare soluzioni che possano essere di supporto al visitatore che si reca al museo o in contesti culturali, permettono la partecipazione e l'inclusione di persone con disabilità a prescindere dalla tipologia da cui è affetto, disabilità motoria, cognitiva o sensoriale. Il valore che può assumere la digitalizzazione museale può davvero essere grande, poiché non diviene solo mezzo per persone interessate a “visitare” da casa il museo preferito, guardare i dettagli di un'opera che si sta studiando, ma diviene mezzo che permette anche a persone con disabilità di poter visitare da casa il museo preferito anche se costrette a letto, approfondire e guardare un'opera che se vista nel luogo di conservazione, a causa del chiasso eccessivo o dell'illuminazione esagerata diventa più un momento di tensione che non di apprezzamento dell'opera stessa e di benessere che spesso l'arte dà. Quest'ultimo caso si riferisce soprattutto a soggetti ipersensibili (o iposensibili) agli input esterni, tratti tipici dell'autismo. Per di più, l'Osservatorio Innovazione digitale nei beni e attività culturali ha constatato che la pandemia ha effettivamente accelerato la necessità di digitalizzare il patrimonio culturale.⁶⁵

3.2 L'utilizzo di tecnologie digitali

Nell'attuale società sempre più connessa, l'utilizzo quotidiano della tecnologia è diventato una realtà diffusa e ampiamente accettata. La presenza di dispositivi come smartphone, tablet e computer ha trasformato radicalmente la vita quotidiana, semplificando molte attività e fornendo molteplici opportunità di comunicazione, informazione e intrattenimento.⁶⁶

La tecnologia è diventata uno strumento indispensabile per molte persone, inclusi bambini, adulti e anziani. Grazie alla facilità di accesso a Internet, è possibile reperire informazioni in pochi secondi, comunicare con persone in tutto il mondo e accedere a servizi e risorse che prima erano limitati.

È importante sottolineare che l'utilizzo del digitale per le persone con autismo o disabilità cognitiva deve essere personalizzato e adattato alle loro specifiche esigenze e preferenze.

⁶⁵ Agostino, 2022

⁶⁶ Zanetti, 2010

L'utilizzo quotidiano della tecnologia ha anche semplificato la comunicazione e la condivisione ampliando per certi versi le possibilità di interazione sociale, specialmente per coloro che possono avere difficoltà a comunicare o a socializzare in modo tradizionale.

Tuttavia, è importante mantenere un equilibrio nell'utilizzo della tecnologia e considerare gli eventuali effetti negativi.

L'uso della tecnologia ha aperto nuove prospettive e opportunità, semplificando molte attività e fornendo accesso a informazioni e servizi in modo rapido ed efficiente.

Tuttavia, è importante utilizzare la tecnologia in modo equilibrato, consapevole e responsabile, tenendo conto dei suoi potenziali benefici e degli eventuali rischi associati.

Durante l'ultimo decennio, ricercatori e medici hanno notato il grande vantaggio delle tecnologie computerizzate come strumenti terapeutici, educativi ed inclusivi per le persone con disturbi dello spettro autistico ASD.⁶⁷

In ambito scolastico le tecniche si stanno adeguando alle necessità dei soggetti con autismo. In particolare nella scuola primaria, secondaria e secondaria di primo grado sono state sperimentate delle nuove tecniche digitali per favorire l'integrazione dei soggetti con autismo.

Sono strategie che fino ad ora in questo elaborato non sono state menzionate per lasciare spazio in questo paragrafo: parliamo della tecnica del *coding*⁶⁸ ed *e-commerce*.

Il primo è una strategia utilizzata per la risoluzione di problemi, anche della quotidianità, in modo personale e grazie alla pianificazione di strategie adatte⁶⁹ e per l'acquisizione di nuove competenze.

La scelta di questo strumento è motivata dal fatto che la risoluzione avviene attraverso l'imitazione o il *modeling*. Questi due termini si riferiscono all'apprendimento attraverso l'osservazione e la riproduzione di quanto osservato e in ambito scolastico avviene attraverso la riproduzione di video brevi che permettono poi di imitare le azioni che sono state mostrate.

⁶⁷ Durkin, 2010

⁶⁸ Moschetti, 2016

⁶⁹ Galassi, 2023

Lo scrittore Andrea Romanazzi riporta nel suo saggio “Digitale e Autismo: due esempi di tecnologie di inclusione”⁷⁰ un esempio di Coding Storytelling (il digital storytelling sarà approfondito nel paragrafo successivo) utilizzato per l’acquisizione di nuove istruzioni di comunicazione a scuola.

Nello specifico è stato utilizzato un linguaggio di programmazione a blocchi chiamato *Scratch* per creare un breve codice che permette a un avatar di avviare una conversazione con un insegnante virtuale. L’obiettivo è far progredire la conversazione attraverso una serie di domande interconnesse, fornendo all’utente stimoli e aiuti per raggiungere il comportamento desiderato.

Alcuni dei vantaggi di questo approccio includono la possibilità di rappresentare contenuti complessi attraverso diversi canali sensoriali, l’autorialità dell’utente nel creare le proprie istruzioni, lo sviluppo di competenze digitali e la possibilità di modificare e migliorare il codice.

Lo studente ha anche praticato le sue abilità attraverso la simulazione con un insegnante e un coetaneo. Questo studio di caso suggerisce che l’apprendimento assistito al computer e l’utilizzo del coding possono essere strumenti utili per le persone con disabilità, consentendo loro di diventare autori attivi del proprio apprendimento.⁷¹

Il secondo caso studio del saggio riguarda i Percorsi per le Competenze Trasversali e per l’Orientamento (PCTO)⁷². I PCTO hanno l’obiettivo di promuovere le competenze trasversali e l’orientamento degli studenti come abilità e conoscenze per la vita quotidiana, il lavoro e la cittadinanza. Queste competenze offrono agli studenti opportunità di apprendimento pratico e di sviluppo personale.

In particolare viene presentato un progetto di e-commerce virtuale pensato per uno studente con disturbo dello spettro autistico ad alto funzionamento e abilità nel disegno di figure animate in stile manga.

Attraverso l’utilizzo software gratuiti e opensource sono stato realizzati dei disegni da poter poi vendere su un e-commerce.

⁷⁰ Romanazzi, 2021

⁷¹ *Ibidem*

⁷² Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca. Percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamento. Linee Guida. articolo 1, comma 785, legge 30 dicembre 2018, n. 145

L'obiettivo di questo caso studio è evidenziare come lo sviluppo della tecnologia mobile, dello *smart working* e del commercio elettronico abbia permesso di superare i confini fisici delle attività imprenditoriali, consentendo alle start-up e alle imprese di accedere a un mercato globale con un basso investimento iniziale. Se facciamo riferimento ad un soggetto con autismo che ha difficoltà ad interfacciarsi con gli altri l'*e-commerce* rappresenta un'opportunità per le piccole start-up e per le persone con disabilità di svolgere il lavoro senza avere disagi.

Questi due casi studio hanno messo in luce anche la questione economica, in quanto entrambi i progetti sono stati realizzati con tecnologie quasi a costo zero e facilmente accessibili anche dagli istituti scolastici e ciò potrebbe essere immaginato e utilizzato in un qualsiasi museo.

*“Utilizzare le risorse del mondo digitale, come quelle mostrate in questo studio, oltre all'immediato risvolto pratico, possono essere, esempio di facili ma potenti strumenti per la costruzione di più complessi percorsi di educazione ed integrazione basati su innovazioni tecnologiche e organizzative necessari per un reale integrazione”.*⁷³

3.3 Strumenti tecnologici

L'utilizzo delle tecnologie permette oggi di accedere ad esperienze che fino a qualche anno fa non erano possibili. Se prendiamo ad esempio i due casi studio nel paragrafo precedente, quando sono stati inventati gli strumenti per la programmazione nessuno si sarebbe mai immaginato che sarebbero stati utilizzati nelle scuole per l'insegnamento e che avrebbero quindi favorito l'inclusione.

L'utilizzo della tecnologia può valorizzare le capacità e le competenze del bambino con Disturbo dello Spettro Autistico (ASD) anche se, come vedremo esistono degli svantaggi sul suo utilizzo.

Le tecnologie utilizzate in campo scolastico come facilitatori per studenti con disabilità possono essere declinate anche nella sfera museale per una visita accessibile a bambini con ASD. Gli stessi strumenti se modulati opportunamente possono essere utilizzati per varie età.

⁷³ Romanazzi, 2021

In ambito museale vengono spesso utilizzati alcuni strumenti digitali utili alla realizzazione di un percorso museale per bambini con autismo. Di seguito andrò ad elencarne alcuni con un esempio di applicazione in alcuni musei.

- *Applicazione per Smartphone e Tablet*

Come già detto, un primo strumento molto efficace, da scaricare sul proprio smartphone o presente all'interno del museo in un Tablet in dotazione, da restituire a fine visita.

È ovviamente necessario che i musei sviluppino l'applicazione, preparando in precedenza i materiali da caricare, visite integrate, *gamification* e mappe sensoriali.

Il caso citato nel capitolo precedente rispecchia a pieno quelli che possono essere gli strumenti utilizzabili che possono poi essere arricchiti nel tempo, modificati.

L'applicazione può arricchire la visita e renderla molto personale.

*“Web-based technologies designed for ASDs children can aid a variety of skills such as learning task completion and task management, teaching social reciprocity and empathy, and building language and reading skills”.*⁷⁴

Gli esempi di musei che utilizzano queste tecnologie includono:

Ad esempio, il Museo del Louvre di Parigi ad un'applicazione per smartphone che fornisce informazioni dettagliate sulle opere d'arte esposte, mappe interattive, visite virtuali e giochi educativi per coinvolgere i visitatori di tutte le età.

- *Pannelli interattivi*

Possono essere strumenti molto validi per rendere appunto interattiva la visita all'interno del museo, fornendo informazioni aggiuntive, video, ma anche giochi e quiz.

Il pannello va a coinvolgere il bambino al fine di permettere di apprendere e approfondire informazioni riguardanti il museo, le opere d'arte o i personaggi interessanti che possano poi far scaturire la curiosità al bambino stesso.

⁷⁴ Zhang, Ding, Naumceska, Zhang, 2022

Ad esempio il Museo di Storia Naturale di Londra è dotato di pannelli interattivi che offrono informazioni aggiuntive sulle mostre, video esplicativi, quiz e attività interattive per i visitatori, in particolare per i bambini.

- *Realtà aumentata (AR), realtà virtuale (VR) e realtà mista (MR)*

Negli ultimi anni questo nuovo strumento tecnologico è stato approcciato in diversi campi, ma soprattutto in campo museale ha permesso di creare l'occasione di esperienze immersive nei luoghi culturali o in opere d'arte stesse. Ad esempio, al Leonardo Museum di Milano c'è la possibilità di indossare un visore e a vedere (virtualmente) da vicino l'affresco dell'Ultima Cena di Leonardo, situato nel refettorio di Santa Maria delle Grazie.

Questa tipologia di strumento tecnologico permette di coinvolgere e creare diverse esperienze in cui i visitatori possono interagire con oggetti virtuali sovrapposti all'ambiente fisico che stanno visitando.

- *Beacon*

I beacon sono dispositivi di piccole dimensioni che si avvalgono di una interazione bluetooth tra il beacon stesso ed un dispositivo mobile già dotato dell'applicazione predisposta alla ricezione del segnale. Il beacon con l'invio del segnale al dispositivo permette di veicolare i contenuti multimediali verso i soggetti più vicini.

Alcuni musei si sono dotati nel tempo di questi strumenti posizionandoli vicino a opere d'arte, in aree per fornire informazioni generali o una guida personalizzata.

Ad esempio, un bambino potrebbe indossare un braccialetto con un beacon integrato che comunica con un'applicazione sul suo dispositivo mobile che a sua volta in base alla posizione del braccialetto e quindi del bambino, invia informazioni personalizzate allo smartphone. L'applicazione potrebbe fornire indicazioni o informazioni su ciò che lo circonda, aiutando il bambino a orientarsi e a comprendere meglio l'ambiente tenendo in considerazione anche i suoi interessi perché potrà spostarsi liberamente nello spazio e ricevere informazioni in base alla sua posizione.

Ad esempio il Museo di Arte Contemporanea di Sydney utilizza beacon posizionati vicino alle opere d'arte per fornire informazioni dettagliate ai visitatori. Quando un visitatore si avvicina a un'opera d'arte, il beacon invia automaticamente contenuti

multimediali, come video esplicativi o interviste agli artisti, al dispositivo mobile del visitatore.

- *QR Code*

Il QR Code è un codice che può essere scansionato utilizzando la fotocamera di uno smartphone o di un lettore QR code e può contenere informazioni come URL di siti web o semplici testi per veicolare specifiche informazioni. Una volta scansionato, il QR code può fornire un rapido accesso a contenuti digitali o avviare azioni specifiche come aprire un sito web o scaricare un'applicazione.

Alla Tate Modern di Londra sono presenti QR code accanto alle opere d'arte per fornire accesso immediato a informazioni aggiuntive. I visitatori possono scansionare il QR code con il proprio smartphone per visualizzare video, interviste e approfondimenti sull'opera e sull'artista.

- *Digital storytelling*

Uno strumento nato in ambito didattico che combina l'utilizzo della narrazione con elementi multimediali come video, immagini, testi, audio. È uno strumento che permette di spiegare e raccontare storie, coinvolgendo bambini o adulti.

In campo museale può essere utilizzato per raccontare aneddoti sulle opere d'arte o sulla storia del museo che si sta visitando, sempre in maniera coinvolgente e accattivante.

L'uso di tecnologie per l'inclusione sono ausili specifici per ASD ma possono essere anche utili a tutto il contesto dei visitatori museali.

L'ICF di cui abbiamo ampiamente parlato nel primo capitolo, nel 2001 approva l'utilizzo delle tecnologie e le ritiene strumenti che appartengono ai fattori ambientali e soprattutto le Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC) divengono facilitatori favorendo la partecipazione e l'inclusione delle persone con disabilità.⁷⁵

Il Museo di Arte Moderna (MoMA) di New York utilizza la tecnica del digital storytelling per raccontare storie legate alle opere d'arte esposte. Attraverso video, immagini e narrazioni, i visitatori possono immergersi nella storia e nel contesto dietro le opere d'arte.

⁷⁵ Guglielman, 2021

3.4 Vantaggi e svantaggi dell'utilizzo di strumenti tecnologici

Per questa ricerca di tesi e in questo capitolo in particolare, risulta necessario andare a ricercare, in un'ottica di sostenibilità, quelli che sono i vantaggi e gli svantaggi dell'utilizzo delle tecnologie per bambini con autismo.

Paolo Robutti, presidente dell'Associazione **Abilitando**⁷⁶ in una recente intervista, in cui presenta un progetto da loro avviato a inizio 2023 dichiara: *“i ragazzi con autismo hanno una naturale predisposizione per l'apprendimento delle tecnologie informatiche”*.⁷⁷

In questa ottica, l'utilizzo della tecnologia *“può essere di grande aiuto per lo sviluppo cognitivo, linguistico e sociale”* diventando *“un potente alleato per comunicare, imparare e interagire con nuove modalità. Nel caso specifico dell'autismo, l'uso del computer favorisce lo sviluppo delle abilità visuo-spaziali, dell'attenzione e della reattività e potrebbe essere di grande supporto per superare molte delle difficoltà psico-comportamentali frequentemente riscontrate”*.⁷⁸

In merito alle TIC, in ambito educativo e pedagogico la letteratura è molto vasta grazie al contributo di autori come Lucia de Anna⁷⁹ o di Pere Ramon Marques Graells⁸⁰ che hanno delineato vantaggi e svantaggi dell'uso di queste tecnologie.

I vantaggi possono andare a manifestare un'attenzione particolare alle diversità degli alunni, lavorando alle individuali necessità attraverso diverse risorse di apprendimento oppure la possibilità di custodire e modificare i materiali per arricchire le modalità di apprendimento.⁸¹

Tra gli svantaggi c'è però la possibilità che l'utilizzo di strumenti di ricerca possano essere una distrazione rispetto all'obiettivo oppure incompleti o di scarsa qualità. Ciò che emerge maggiormente è sicuramente dall'uso sbagliato o tante volte improprio

⁷⁶ Associazione Abilitando <http://www.abilitando.it/chi-siamo/>

⁷⁷ Riccomagno, 2023

⁷⁸ *Ibidem*

⁷⁹ De Anna, 2012

⁸⁰ Marquès, 2012

⁸¹ Munafò, 2020

delle tecnologie. *“La chiave vincente è nell’uso pedagogico della tecnologia”*⁸² quindi un utilizzo educativo e formativo.

Gli stessi vantaggi e svantaggi possono essere declinati agli spazi museali fruiti in particolare da bambini con autismo.

Vantaggi:

a) Miglioramento delle abilità sociali

Alcuni strumenti tecnologici possono incoraggiare l’interazione sociale e migliorare le abilità comunicative dei bambini nello spettro autistico. Ad esempio, le app per la comunicazione possono aiutare i bambini a sviluppare e praticare competenze linguistiche e di interazione sociale.

b) Personalizzazione dell’apprendimento

La tecnologia può offrire un ambiente di apprendimento personalizzato, adattato alle esigenze specifiche di ogni bambino. Gli strumenti digitali possono essere progettati per fornire istruzioni chiare, supporto visivo e feedback immediato, facilitando l’apprendimento e l’acquisizione di competenze.

c) Riduzione dell’ansia

Alcuni bambini nello spettro autistico possono sperimentare ansia e stress in determinate situazioni sociali o ambientali. La tecnologia può offrire un ambiente controllato e sicuro in cui i bambini possono esplorare, sperimentare e imparare senza la pressione di interazioni sociali dirette.

d) Potenziale motivazionale

Gli strumenti tecnologici possono essere progettati in modo da essere coinvolgenti e motivanti per i bambini nello spettro autistico. L’uso di elementi interattivi, ricompense o giochi può aumentare l’interesse e la partecipazione dei bambini alle attività proposte.

La letteratura si concentra molto sui vantaggi, evitando quindi una oggettiva analisi di quelli che possono essere gli svantaggi. Per questo motivo, mi sono avvalsa della possibilità di consultare dei pedagogisti, avendo l’opportunità di trovare e considerare l’esistenza di svantaggi che elencherò di seguito.

⁸² *Ibidem*

a) Dipendenza dalla tecnologia

L'uso eccessivo o inappropriato della tecnologia potrebbe portare a una dipendenza o a una sostituzione delle interazioni sociali reali. È importante trovare un equilibrio tra l'uso della tecnologia e le opportunità di interazione sociale e di gioco offline.

b) Isolamento sociale

Se l'uso della tecnologia non è adeguatamente bilanciato con le opportunità di interazione sociale offline, può aumentare il rischio di isolamento sociale. È importante che i bambini abbiano anche esperienze di interazione diretta con i loro coetanei e adulti significativi.

c) Barriere economiche

Alcuni strumenti tecnologici possono essere costosi e non accessibili a tutte le famiglie. Ciò potrebbe creare una disparità nell'accesso alle opportunità offerte dalla tecnologia, limitando il beneficio che alcuni bambini nello spettro autistico possono ottenere.

d) Limitazioni nell'apprendimento generale

Se l'uso della tecnologia non è integrato in modo adeguato con altre attività educative, può esserci un rischio di limitare l'apprendimento generale dei bambini. È importante che la tecnologia sia utilizzata come uno strumento complementare all'interno di un approccio educativo più ampio.

In sintesi, per una progettazione ottimale è necessario tenere in considerazione punti di forza e debolezza di qualsiasi mezzo o strumento utilizzato e risulta quindi importante sottolineare che qualsiasi strumento, se usato in modo sbagliato, diviene uno strumento negativo e per questo motivo è compito dell'adulto o educatore veicolare l'utilizzo di questo il più positivamente possibile.

Dopo un'attenta analisi di vantaggi e svantaggi, risulta necessario lavorare contemporaneamente sui punti di forza e di debolezza, rendendo questi ultimi vantaggiosi per la progettazione.

CAPITOLO 4

Visita inclusiva al Museo dell'Educazione

4.1 Premessa

Questo elaborato ha come obiettivo quello di analizzare quelle che sono le buone pratiche proposte dalla letteratura e dai Musei nel campo dell'accessibilità e in particolare nel capire come rendere i Musei maggiormente fruibili alla fruizione di bambini nello spettro autistico.

Data l'ampiezza e la novità dell'argomento trattato, si è per prima cosa individuata una realtà rispondente alle esigenze della metodologia proposta tra uno dei Musei dell'Ateneo dell'Università di Padova, che fosse di dimensioni contenute per non rischiare di avere un sovraccarico di informazioni in una fase sperimentale e che soprattutto avesse necessità di essere valorizzato. La scelta è subito ricaduta sul Museo dell'Educazione, un piccolo gioiello e *“una piccola macchina del tempo”* (come è stato recentemente definito da una persona nello spettro autistico che ha avuto modo di visitarlo) situata in uno storico palazzo dell'Università padovana che per il suo strettissimo legame con l'educazione, la didattica e la ricerca scientifica risulta essere un buon destinatario per la realizzazione di Storie Sociali che lo raccontano. Il progetto, infatti, si avvarrà oltre che delle Storie Sociali, anche di una Mappa Sensoriale, di entrambi gli approcci è stata fatta una presentazione nel secondo capitolo.

La scelta di utilizzare, o meglio progettare, questi due strumenti è data dal fatto che le Storie Sociali, come già detto, sono uno strumento utilizzabile nel pre, durante e post visita, ma soprattutto sono adattabili in base alle esigenze del bambino che ne usufruisce; mentre la Mappa Sensoriale (che verrà inglobata alle Storie) diviene utile, soprattutto nel caso pratico del Museo dell'Educazione, per segnalare la presenza dei lavori in corso sulla strada adiacente allo stesso, situazione temporanea ma che

potrebbe recare fastidio al fruitore, e segnalare le molte scale che potrebbero risultare un elemento faticoso.

Le Storie Sociali diventano una guida personalizzata per il piccolo o per i piccoli visitatori, perché è bene sottolineare e ripetere che di base l'idea è quella di rendere accessibile il luogo a chiunque voglia fruirne, creando strumenti declinabili in base alle caratteristiche di ogni persona.

Il capitolo verterà sulla costruzione delle Storie Sociali, seguendo l'ordine impostato da Carol Gray, educatrice esperta di bambini e ragazzi autistici.

4.2 Passi per la costruzione delle Storie Sociali

Come detto precedentemente, le Storie vengono utilizzate per descrivere con precisione contesti, abilità o concetti nuovi. Carol Gray, in base al suo lavoro e agli studi da lei redatti, ha sviluppato un elenco di 10 regole per la creazione delle Storie che includono le fasi di raccolta informazione, scrittura e illustrazione.

Inoltre, fornisce un piccolo glossario per definire e chiarire alcuni ruoli importanti per la realizzazione delle Storie Sociali:

- l'Autore, chi realizza la Storia Sociale, colui che raccoglie le informazioni e segue i 10 Criteri;
- il Destinatario, colui per cui si sta sviluppando la Storia Sociale, andando a considerare diversi fattori come l'età, il genere o la personalità.

Ai fini di inquadrare al meglio la proposta, si riportano di seguito i 10 criteri definiti nel testo *Il nuovo libro delle storie sociali di Carol Gray*⁸³:

1. *Un obiettivo.* Lo scopo della Storia Sociale è fornire informazioni specifiche attraverso un contenuto, una forma e un tono che sia descrittivo, che abbia un significato per il Destinatario.
2. *Un motore a due tempi.* L'Autore individua e raccoglie le informazioni che possano essere utili a migliorare la conoscenza del Destinatario rispetto una

⁸³ Gray, 2016

situazione, abilità o un concetto; individua poi l'argomento (o gli argomenti), le informazioni da esporre nella storia.

3. *Tre parti e un titolo.* La Storia Sociale ha un titolo che esplicita l'argomento, ed è suddivisa in tre parti introduzione, corpo centrale e conclusione in cui si riassume ciò che è stato spiegato in precedenza.
4. *Farsi in quattro per renderlo tuo.* Il formato della Storia è personalizzato in base al livello di sviluppo, alle capacità attentive, allo stile di apprendimento e se è possibile ai talenti e/o interessi del Destinatario.
5. *Cinque fattori influenzano la voce e il vocabolario.* La Storia Sociale ha una Voce paziente e rassicurante e un vocabolario che sono definiti da cinque fattori che sono:
 1. uso della prima o terza persona
 2. tono positivo e paziente
 3. uso dei tempi passato, presente o futuro
 4. correttezza letterale, significato letterale dell'espressione
 5. precisione, considerando che comunque è preferibile l'utilizzo di espressioni positive e non divieti.
6. *Sei domande guidano lo sviluppo della storia.* Una Storia Sociale risponde alle domande rilevanti descrivendo il contesto (dove?) e fornendo informazioni riguardo al tempo (quando?) alle persone coinvolte (chi?), agli indizi importanti (cosa?), alle attività, ai comportamenti o alle affermazioni principali (come?) e alle motivazioni o alla logica sottostanti (perché?).
7. *Non fra-sette.* Una Storia Sociale si compone di Descrizioni e può anche contenere uno o più Consigli. Le prime descrivono accuratamente gli aspetti relativi al contesto e i fattori esterni o interni che influiscono su di esso, descrivono dunque in modo oggettivo la situazione e sono vettori affidabili di informazioni, anche quelle non immediatamente visibili quali pensieri, emozioni ed aspettative culturali. I consigli invece guidano il comportamento,

possono esplicitare comportamenti attesi in quella situazione, o fornire suggerimenti ai caregiver, oppure possono essere autoistruzioni scritte direttamente dal destinatario della storia sociale.

8. *Una formula che fa fil-otto.* Ogni Storia Sociale descrive più di quanto dia consigli, non viene messo un numero massimo alle descrizioni, ma il rapporto tra queste e i consigli deve risultare maggiore o uguale a due, segue dunque una formula fissa.
9. *Al nono perfeziona.* Ogni Storia Sociale viene riveduta e corretta finché soddisfa tutti i criteri.
10. *Dieci istruzioni per l'applicazione.* le 10 istruzioni per l'applicazione assicurano che le storie vengano presentate e riviste insieme al destinatario con modalità coerenti con la filosofia e i criteri che guidano il loro sviluppo.

È importante sottolineare che seguendo le linee guida della Gray, le Storie andrebbero personalizzate alle specifiche necessità e interessi del Destinatario per cui si stanno realizzando, ma è anche possibile realizzarle in modo oggettivo e con la possibilità di essere modificate e declinate in base al soggetto che ne vorrà fruire.

4.3 Il Museo dell'Educazione. Cenni Storici.

Dalla seconda metà dell'Ottocento gli studi sulla storia dell'educazione hanno attirato l'attenzione di studiosi come Everardo Micheli e il suo successore Romeo Taverni, entrambi professori di pedagogia presso l'Università di Padova. In particolare, Taverni aveva un preciso interesse per la raccolta di documenti riguardanti la storia della scuola. La raccolta scientifica da lui avviata è poi proseguita grazie ad altre figure importanti come la pedagogista Anna Maria Bernardinis o Francesco De Vivo storico di pedagogia, grazie ai quali è stato istituito a Padova l'insegnamento di Storia della scuola e delle istituzioni educative, oggi materia di studio nel corso di laurea di Scienze della Formazione Primaria.

Con questa idea di salvaguardia, a inizio anni '90 inizia la raccolta del patrimonio scolastico. Su esempi francesi e tedeschi la raccolta inizia ad accogliere poi anche documentazioni provenienti da associazioni, dalle famiglie, includendo oggetti come giochi, strumenti sportivi e da utilizzare nel tempo libero, andando a delineare una sorta di linea del tempo degli oggetti scelti che andassero a delineare la formazione dell'individuo dalla sua nascita fino alla vita adulta.

Ciò che inizialmente era una raccolta prettamente scolastica, diviene il Museo dell'Educazione, costituito ufficialmente nel 1993 in una stanza nel palazzo ex-ECA di via degli Obizzi e allargato a inizio anni 2000 all'intero ultimo piano del palazzo stesso, dove è stato allestito il percorso espositivo.

4.3.1 Le collezioni

Dalla sua nascita ad oggi il Museo è stato capace di incrementare la sua collezione grazie ad acquisizioni da scuole, magazzini comunali, istituzioni educative ma anche donazioni private.

Tra gli oggetti della collezione è possibile trovare sussidi didattici, quaderni, giocattoli, libri ma anche arredi scolastici. Proprio grazie alla presenza di questi ultimi è stato possibile ricreare un'intera aula, dotata di tutti gli arredi che si potrebbero trovare in una scuola di fine XIX secolo: banchi, cattedra, lavagna in legno e resina, stufa.

La collezione è varia ma coerente se si guarda in ottica di studio e ricostruzione dei tempi passati. E proprio in quest'ottica scientifica e di ricerca che si nota la chiave di lettura del Museo: accompagnare il visitatore a scoprire oggetti dall'età dell'infanzia fino all'età adulta.

Il Museo include anche:

- fotografie
- libri di testo, incluse rare e antiche edizioni
- l'archivio con significativi reperti risalenti alle due guerre e al dopoguerra

- giocattoli e arredi domestici

4.4 La mia proposta

Per la produzione delle Storie Sociali ho utilizzato passo passo il volume e gli approfondimenti contenuti nel già citato libro della Gray. Uno strumento molto valido per la produzione delle Storie Sociali.

Entrando nell'ottica del progetto, le Storie Sociali verranno messe a disposizione per gli accompagnatori in formato Power Point (così da poter essere modificate) che ne faranno richiesta poiché utili per le persone con autismo (e non solo) per affrontare la visita al Museo dell'Educazione ed essere preparati con alcune informazioni pre-visita. In questo contesto faremo quindi una ipotesi generale e qualche esempio più specifico che possa essere d'aiuto in un eventuale futuro utilizzo.

Queste Storie Sociali sono preimpostate ma possono essere modificate secondo le esigenze di ognuno.

Per prima cosa è necessario porsi un obiettivo. In questo caso è quello di far comprendere al Destinatario cosa aspettarsi durante la visita al museo e scoprire in linea generale il Museo dell'Educazione di Padova.

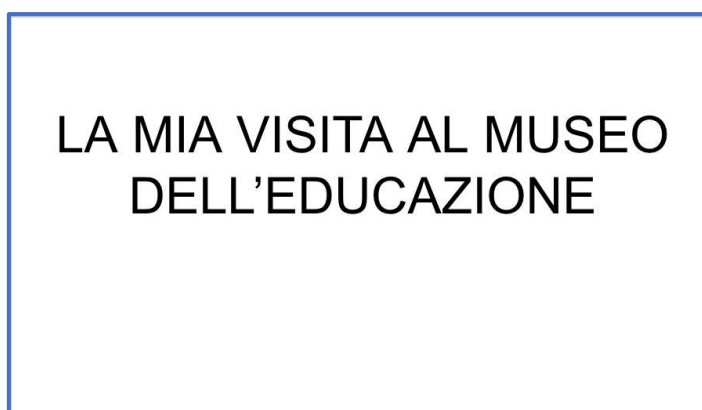


Figura 14- Titolo Storie Sociali per il Museo dell'Educazione

La Figura 14 presenta il titolo della Storia Sociale che andremo a inviare al Destinatario prima che visiti il museo.

Come è evidente dal titolo, si è scelto di scriverla in prima persona.

Per la produzione è poi necessario (come suggerito dal criterio 2) fare una raccolta di informazioni per renderla specifica con quelle che risultano essere le più informazioni più rilevanti ed utili alla preparazione del Destinatario.

Di base poi, viene scritta una piccola introduzione che racchiuda il senso di tutta la Storia. (Figura 15)



Figura 15 – Introduzione Storie Sociali per il Museo dell'Educazione

Nell'introduzione è necessario scrivere in maniera chiara l'argomento di cui si andrà a trattare.

Per poi andare ad approfondirlo nel corpo e ribadirlo nella conclusione che andrà a rimandare ai concetti che hanno dato vita alla Storia Sociale.

In sintesi (andando anche a prendere in considerazione il terzo criterio proposto dalla Gray: Tre parti e un titolo) la struttura permette al Destinatario di avere informazioni chiare, ma anche organizzare e dare un ordine ai pensieri di chi sta scrivendo la Storia Sociale.

Ricordiamo che per ogni bambino con neurodiversità e in particolare con l'autismo, sapere in anticipo di cosa parla la Storia Sociale attraverso titolo e introduzione può permettergli di processare meglio le informazioni che acquisirà nella lettura successiva.

“Il Destinatario ha una specifica difficoltà a concettualizzare, ordinare in sequenza, cogliere il succo o il quadro più ampio e ad applicare le informazioni alle sue esperienze”⁸⁴.

Il testo di una Storia Sociale è personalizzabile a seconda del bisogno del Destinatario, ma anche in base all’obiettivo che si è posto chi scrive. Lunghezza della Storia, struttura delle frasi, vocabolario, dimensioni e font sono elementi significativi per il Destinatario che concorreranno alla riuscita dell’utilizzo della Storia Sociale.



Figura 16 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: Porta di Entrata e foto Elena

Come si vede dalla Figura 15 e Figura 16 la Storia viene organizzata con l’ausilio di un piccolo testo descrittivo e di immediata comprensione e da una fotografia. Questa potrebbe anche essere sostituita da un disegno o altra illustrazione.

Non è obbligatorio che ogni Storia Sociale venga accompagnata da immagini, esistono storie sociali che presentano una sola illustrazione ed un testo su un’unica pagina, ma al fine di questo progetto di pre visita, risulta necessario che il Destinatario abbia visione degli spazi che vivrà.

⁸⁴ Gray, 2016

“Il formato viene scelto in base alla capacità di comprensione del Destinatario, così che il formato possa aiutarlo a comprendere” ⁸⁵.

In linea generale una Storia per un bambino deve contenere dalle 3 alle 12 brevi frasi. In una prima bozza di Storie Sociali sono state infatti create 45 pagine, con più del doppio di frasi medio brevi che accompagnassero la visita. Questo avviene perché c'è la necessità e la volontà di trattare l'argomento scelto nel modo più completo possibile.

Da 45 ho ridotto a 21 pagine di Storie Sociali. In media ricercando online sui siti di vari musei le Storie Sociali da utilizzare per la presentazione dei Musei raggiungono questo numero o poco oltre.⁸⁶

Per ridurre il numero delle pagine interviene la Gray con alcuni consigli utili:

- scrivere tutto e tagliare le informazioni superflue una volta completato il ciclo di Storie
- dividere in due o più queste storie brevi che diverranno quindi una Raccolta di Storie Sociali.

Quest'ultimo consiglio risulta molto utile per rispettare i tempi di attenzione di un bambino. Inoltre permette di scrivere singole Storie più brevi ma inserendo dettagli importanti collegati tra loro.

⁸⁵ Gray, 2016

⁸⁶ Il confronto è stato fatto con le Storie Sociali presenti sui siti di: Palazzo Strozzi a Firenze, Museo Tattile Statale Omero di Ancona, Museo Fiorentino di Preistoria. Mentre Storie Sociali più lunghe sono state invece realizzate dal Museo degli Uffizi di Firenze, Ca' Rezzonico - Museo Del Settecento Veneziano.



PER PRIMA COSA POSSO APPENDERE LA MIA GIACCA E LASCIARE IL MIO ZAINO ALL'ENTRATA. POTRÒ RIPRENDERLI ALLA FINE DELLA VISITA.

Figura 17 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: Appendiabiti in anticamera

Nella stesura delle Storie Sociali bisogna mantenere sempre uno stesso ritmo ed una ripetizione che per il Destinatario diventa una routine e permette che si instauri un meccanismo di familiarità. Per questo motivo è stata fatta la scelta di utilizzare spesso il verbo essere in prima persona *posso*. (Figura 17)

Inoltre, come indicato dalla stessa Gray, la scelta del verbo o l'espressione in accezione positiva è sempre da preferire ad una negazione.

La Storia Sociale va arricchita con tutti gli elementi che possono permettere al Destinatario di non trovarsi impreparato durante la visita. Come è stato detto nel capitolo precedente, un altro elemento molto utile da utilizzare con bambini autistici sono le Mappe Sensoriali (Figura 18) e l'inserimento di queste nelle Storie Sociali sono un buon ausilio per evitare sorprese.



Figura 18 – Storie Sociali per il Museo dell'educazione: Mappa Sensoriale

Questa mappa è pensata per dare indicazioni sulla fruizione degli spazi di Museo dell'educazione e le sue sale. Sono segnalati ambienti con stimoli sensoriali e servizi per rendere il bambino il più possibile preparato alla visita.

Come si vede dalla mappa, accanto alle finestre del lato sud è segnalata la possibilità di **improvvisi forti suoni**. È stato necessario segnalare questa cosa perché attualmente sulla via adiacente al museo sono in corso dei lavori di ristrutturazione che spesso causano forti rumori che inevitabilmente si ripercuotono sul palazzo in cui è ospitato il museo (in ogni caso le finestre danno sulla strada, per cui è possibile che anche finiti i lavori ci possano essere dei rumori improvvisi).

Andando avanti nella realizzazione delle Storie Sociali, sarebbe utile conoscere interessi e attitudini del Destinatario e possibilmente personalizzare la Storia basandole su esperienze, relazioni importanti, interessi e preferenze.

Ad esempio, se in visita al Museo dell'Educazione ci sarà un bambino con particolari attitudini verso la matematica e i conti, la storia Sociale potrebbe essere arricchita con particolari oggetti conservati nel museo.



Figura 19 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: Particolare del Pallottoliere

A questo punto si potrebbe raccontare al bambino il modo in cui veniva utilizzato il pallottoliere e frazionario, l'epoca di costruzione e far notare che oggi questi strumenti si vedono raramente nelle aule scolastiche.

Inoltre si potrebbe pensare di realizzare un'attività con delle schede che possano permettere al fruitore di utilizzare con le proprie mani lo strumento.

Arricchendo la Storia con elementi di interesse si permette al Destinatario di essere entusiasta dell'esperienza, ma si promuove anche la comprensione delle informazioni che gli vengono esposte. Inserire elementi di interesse potrebbe permettere al bambino di generalizzare i concetti e aumentare le sue competenze.

In merito ancora all'utilizzo delle immagini, seppur non obbligatorie, risultano significative nel contesto delle Storie Sociali.

Per la Gray “*le illustrazioni più efficaci sono quelle che evidenziano e sintetizzano le informazioni, catturano l’interesse e permettono al Destinatario di comprendere meglio*”.⁸⁷

Nella scelta dell’immagine è però necessario fare attenzione a non confondere il Destinatario con dettagli forvianti.

Se ad esempio nel percorso menziono la presenza di un grande armadio nel corridoio centrale del Museo dell’Educazione non potrò fare direttamente riferimento ad un particolare oggetto presente al suo interno come ad esempio un paroliere.

(Figura 20)



Figura 20 – Storie Sociali per il Museo dell’Educazione: invito osservazione oggetto nell’armadio

Per un bambino autistico è difficile discriminare un oggetto piccolo in un contesto più grande. E, inoltre, questa descrizione testuale potrebbe causare diversi problemi:

- a) il Destinatario potrebbe non sapere cos’è un paroliere
- b) il Destinatario potrebbe attribuire il significato a qualche altro elemento simile

⁸⁷ Gray, 2016

c) il Destinatario potrebbe attribuire il significato a qualche altro elemento non rilevante.

Sarà invece necessario creare una pagina che si riferisca solo al dettaglio su cui voglio che il Destinatario ponga la sua attenzione. (Figura 21)



NELL'ARMADIO CENTRALE POSSO TROVARE UN PAROLIERE.

Figura 21 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: particolare paroliere da osservare

L'utilizzo delle fotografie è funzionale quando il soggetto è ben definito, evidente e lo sfondo è neutro, eliminando quindi elementi che possano distrarre. È anche possibile utilizzare eventualmente fotografie in bianco e nero che riducono al minimo dettagli non rilevanti come il colore oppure cerchiare gli elementi che permettono di porre l'attenzione direttamente sull'elemento più importante.

Come in questo caso, in molti altri si utilizzano le fotografie (vedi Figura 8 - Oggetti Activity Bag Uffizi) poiché possiedono diversi vantaggi:

- possono risultare più significative rispetto un disegno
- rappresentano un dettaglio preciso
- sono di facile e veloce realizzazione

Il quinto criterio è corredato da indicazioni sul modo in cui si possono utilizzare le parole in una Storia Sociale.

Nella scelta delle parole, delle espressioni e della frase complessiva bisogna portare l'attenzione al fatto che debbano essere interpretate in senso letterale poiché *molte persone con autismo prendono espressioni e frasi alla lettera*⁸⁸.

Il linguaggio deve quindi essere corretto e non deve esserci differenza tra quello che si scrive e ciò che si intende dire. Parliamo quindi di correttezza letterale. Se infatti un concetto non viene interpretato letteralmente perché cambia significato la frase non va usata. Unica eccezione è quando si parla di metafore e analogie perché possono essere utilizzate se sono significative per il Destinatario.

Nello sviluppo di una Storia Sociale e in particolare quella per il Museo dell'Educazione, risulta a mio parere utile approfondire il criterio 6: Sei domande guidano lo sviluppo della storia.

Come è stato già scritto la Storia Sociale deve rispondere a sei domande che aiutano l'Autore a sviluppare il filo rosso della storia sociale e per renderla più significativa per il Destinatario.

È quindi necessario inserire le informazioni essenziali, anche quelle che per noi sono più scontate, dedicando tempo nella scelta delle informazioni, anche quelle che possono sembrare risapute da tutti.

Risulta banale pensare che l'utilizzo delle sei domande può rendere più facile la strutturazione delle Storie ma facendo riferimento all'ultima domanda, ovvero **perché** viene alla mano la difficoltà maggiore.

Perché è così importante porre l'attenzione su un determinato oggetto conservato al Museo dell'Educazione? Perché, ad esempio, inserire nella Storia Sociale la TV conservata nella prima sala? (Figura 22)

⁸⁸ Gray, 2016



IN FONDO ALLA SALA C'È UN GRANDE TELEVISORE. E' DIVERSO DA QUELLO CHE TROVO IN CASA MIA PERCHÈ È MOLTO PIÙ GRANDE.
QUESTO È UNO DEI PRIMI TELEVISORI VENDUTI NEI NEGOZI. PROBABILMENTE SI TROVAVA IN UN BAR PERCHÈ NON TUTTI AVEVANO UNA TV NELLA PROPRIA CASA.

Figura 22 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: invito all'osservazione di una vecchia TV

Prima di poter motivare la scelta ho pensato in prima persona alla motivazione per cui questo oggetto possa essere così importante.

La TV fa parte della vita quotidiana di ognuno di noi, perché in ogni casa vi è una TV (forse anche più di una) e questo oggetto contenuto in un museo scientifico permette di capire sia come questo si è evoluto fisicamente ma anche di capire il suo valore storico poiché fu solo nel gennaio 1954 in Italia la RAI mandò in onda il primo telegiornale. Inoltre, in quei tempi non tutti potevano permettersi una TV in casa, ma si poteva trovare in bar, per cui chiunque volesse vederla si radunava insieme ad altre persone in quei locali.

Con questa premessa è possibile rispondere alla domanda in sovraimpressione: è importante porre l'attenzione sulla TV per il suo valore storico e di socializzazione e per questo motivo è importante inserirla all'interno delle Storie Sociali.

È anche possibile che ci possa essere un Destinatario che ha come passione la tecnologia e la sua storia, per cui potrebbe trovarsi molto interessato nello scoprire che in questo museo vi è una vecchia TV.

Si possono anche creare delle Storie che rispondono velocemente alle sei domande in un'unica frase “oggi (*quando*) io e la mamma (*chi*) andiamo (*cosa*) al Museo dell'Educazione (*dove*) con il tram (*come*)” che può essere seguita poi dalla

motivazione “molti bambini visitano il Museo dell’Educazione e si divertono (*perché*)”.

Quest’ultimo è un modo molto sintetico di scrivere una Storia Sociale perché si descrive in breve chi è coinvolto nella storia, quando e dove si verifica la situazione, cosa, come e perché succede.

La Storia Sociale è formata principalmente da descrizioni, ma può anche contenere dei consigli. (Figura 23)



Figura 23 – Storie Sociali per il Museo dell’Educazione: particolare delle scale

Supponiamo che il nostro Destinatario sia un bambino pigro o che si affatica facilmente, è necessario avvertirlo della presenza delle molte scale che sono presenti nell’edificio e che vanno percorse per arrivare al Museo dell’Educazione.

Bisogna descrivere con precisione gli aspetti che possono essere rilevanti per il nostro Destinatario, senza fare assunzioni, trarre conclusioni, avere pregiudizi o giudicare.

*“Le frasi che consigliano il Destinatario descrivono comportamenti attesi o efficaci o possibili scelte”.*⁸⁹

⁸⁹ Gray, 2016

Come si è ripetuto più volte, essendo uno strumento personale c'è la necessità di confronto anche in questa fase di ricerca con l'accompagnatore che potrà segnalare attitudini o passioni del Destinatario. Poiché conoscendo quest'ultimo meglio dell'Autore possono sottolineare elementi che per noi potrebbero essere da tralasciate. Il lavoro di progettazione e stesura di una Storia Sociale mira a creare un prodotto chiaro, significativo e interessante, a partire dalla ricerca dell'argomento fino al processo di sviluppo e revisione della Storia.

La revisione della storia è il processo finale, volendo seguire le indicazioni della Gray, affinché una Storia Sociale sia corretta deve rispettare tutti e 10 i criteri.

Sviluppare una Storia Sociale non è facile e neanche veloce. Per la realizzazione di queste c'è voluto tempo, lunghe riflessioni, errori e pratica.

L'obiettivo delle Storie Sociali è quello di essere abbastanza generali, e abbastanza utili, da essere utilizzate per molto tempo e da un elevato numero di Destinatari.

Se i primi nove criteri hanno definito il processo di raccolta informazioni, scelta dell'argomento e revisione, l'ultimo criterio si concentra sul come utilizzare le Storie Sociali.

Ad esempio, è possibile rivedere il testo e le illustrazioni facendo attenzione alla comprensione.

Inviando la Storia Sociale al Destinatario qualche giorno prima della visita (Figura 24), una volta arrivato in museo, avendo già familiarizzato con la Storia sociale potrà ricevere la stessa Storia con domande o parti bianche da completare (Figura 25).



IN FONDO ALLA STANZA POSSO TROVARE UN GRANDE QUADERNO DAI FOGLI NERI E CON TANTI DISEGNI COLORATI. ERA IL MODO IN CUI LE MAESTRE SI ESERCITAVANO SU UN QUADERNO PER DISEGNARE SULLA LAVAGNA PIANTE E ANIMALI. SE VOGLIO POSSO SFOGLIARE E GUARDARE DA VICINO.

Figura 24 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: particolare per la conoscenza prima della visita

COMPLETA LA SCHEDA



DISEGNARE SULLA LAVAGNA
QUADERNO DAI FOGLI NERI
COLORATI.

IN FONDO ALLA STANZA POSSO TROVARE UN GRANDE _____ E CON TANTI DISEGNI _____. ERA IL MODO IN CUI LE MAESTRE SI ESERCITAVANO SU UN QUADERNO PER _____ PIANTE E ANIMALI.

Figura 25 – Storie Sociali per il Museo dell'Educazione: attività da svolgere durante la visita

Questo esempio può essere utilizzato per un bambino particolarmente interessato al disegno e alla grafica, a cui poi si potrebbe chiedere di disegnare anche lui su cartoncino nero e poi riproporlo su una piccola lavagna con i gessi colorati.

Affinché l'esito della visita sia positivo, è anche importante monitorare gli effetti che la Storia Sociale può avere sul bambino, come risponde alle possibili manipolazioni degli oggetti o come reagisce alla visione di alcuni particolari che possono essere, nel caso del Museo dell'Educazione, gli animali impagliati (Figura 26).



SE VOGLIO POSSO TOCCARE UN FAGIANO IMPAGLIATO

Figura 26 – Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: la fotografia pone l'attenzione su un particolare

Se facciamo riferimento all'ultima sala (Figura 27), si potrebbe suggerire di sedersi tra i vecchi banchi di scuola, ma lo scricchiolio delle sedie o il contatto con il legno ruvido potrebbero causare disagio al nostro Destinatario.

Quindi il potenziale effetto negativo potrebbe essere anticipato nella Storia Sociale che precede la visita, e in seguito ribadito verbalmente durante la visita.

Altro possibile suggerimento, o meglio attività pratica se ci troviamo ancora un bambino particolarmente abile o interessato ai disegni e l'arte grafica, è quello di disegnare seduto su uno dei banchi un elemento della stanza che lo ha colpito particolarmente.



NELLA TERZA SALA POSSO TORNARE INDIETRO NEL TEMPO IN UNA VECCHIA AULA SCOLASTICA. CI SONO GROSSI BANCHI IN LEGNO, ARMADI E CARTELLONI. IN FONDO UNA GRANDE CATTEDRA CON SOPRA UN MAPPAMONDO. POSSO SEDERMI TRA I BANCHI E GUARDARMI INTORNO.

Figura 27 – Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: panoramica dimostrativa dell'aula scolastica

Si potrebbe pensare di far concludere la visita in questa sala, accompagnando il visitatore e il suo accompagnatore verso l'uscita a ritirare i propri oggetti (Figura 28).



MI DIRIGO VERSO L'USCITA E POSSO RIPRENDERE I MIEI OGGETTI.

Figura 28 - Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: ritorno all'anticamera

Ma su richiesta, come avviene normalmente per le scolaresche in visita al museo, è possibile fare dei laboratori didattici. In questo caso ho ipotizzato che il nostro Destinatario possa giocare con uno dei giochi conservati al museo (Figura 29).



Figura 29 – Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: panoramica dimostrativa aula laboratori

Prima della chiusura del Power Point ho inserito la possibilità di sapere che il bambino potrà portare via un segnalibro o cartolina come ricordo della visita (Figura 30).

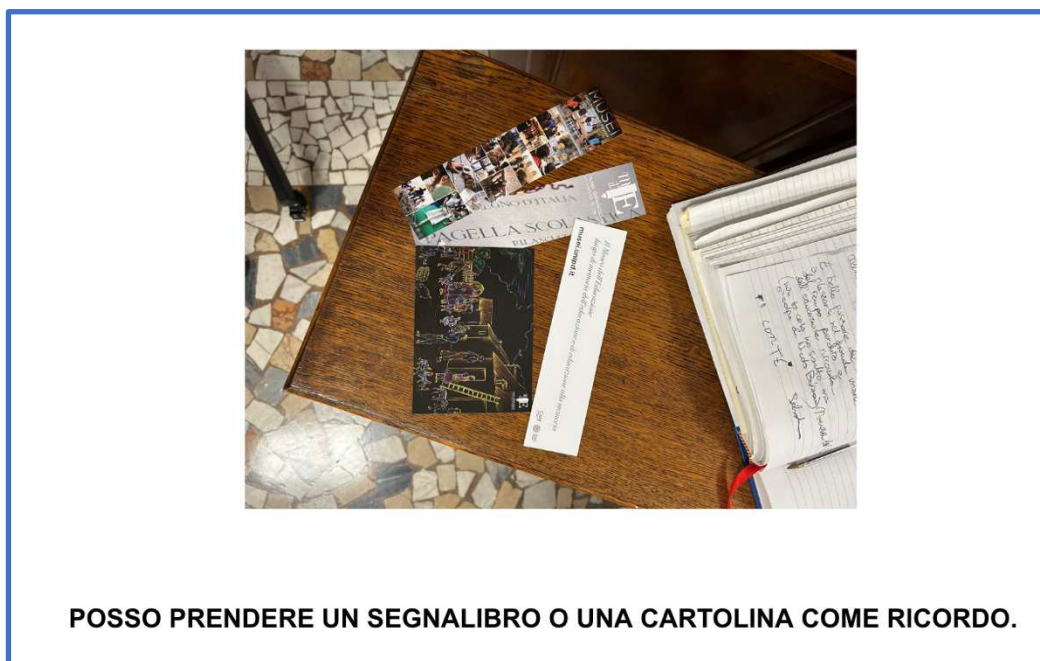


Figura 30 – Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: immagine esplicativa delle cartoline e segnalibri disponibili

Infine, la Storia Sociale si chiude con una prassi sociale comune ma che viene sempre riportata alla fine delle Storie, ovvero l'invito a salutare (Figura 31).



Figura 31 - Storie Sociali per il Museo Dell'Educazione: immagine esplicativa saluti finali

4.5 Riassumendo

Questo progetto segue un *fil rouge* che ha come obiettivo scoprire il Museo dell'Educazione in quanto museo scientifico e luogo di studio, di base quindi le Storie Sociali sono state realizzate per permettere la realizzazione di questo obiettivo ed evitare che il nostro o i nostri Destinatari vengano colti impreparati durante la visita.

Come in alcuni esempi fatti in base agli interessi del Destinatario sarebbe anche possibile creare delle Storie Sociali parallele su oggetti che incrociano la loro esistenza con l'educazione scolastica e/o domestica come ad esempio i tavolini utilizzati in ambito domestico (che possono essere visti nella prima sala) e che troviamo poi tra le mura scolastiche.

La loro ubicazione era ed è tutt'oggi diversa, ma entrambi sono accomunati da fattori comuni come l'utilizzo.

Le Storie Sociali devono diventare uno strumento tipico in utilizzo di un museo poiché possono essere utilizzate come base per nuove storie sociali oppure arricchite con nuovi particolari.

Le Storie Sociali possono essere realizzate al computer così da poter modificare e aggiornare le informazioni e per facilitare la modifica. È anche possibile utilizzare supporti diversi, oltre a Power Point, in particolare delle schede da completare prima o durante la visita, dato che questo risulta essere un modo per favorire la comprensione e il coinvolgimento del destinatario.

Queste storie hanno lo scopo di aiutare il bambino a superare le situazioni potenzialmente più spiacevoli durante una visita e ad affrontarle meglio. Si tratta di situazioni in cui si osservano frequentemente comportamenti negativi o problematici, situazioni nuove per il bambino, come nel caso di visita in un nuovo museo, o che comportano cambiamenti nella vita quotidiana e situazioni che continuano a causare difficoltà.

Come abbiamo potuto vedere anche l'aggiunta di foto funziona bene per alcune storie, soprattutto quando la situazione generale è carica di informazioni diverse o addirittura è un po' confusa. La fotografia spezzetta la situazione in diverse sequenze, rendendola meno spaventosa e più facile da comprendere.

In conclusione, il processo di creazione delle Storie Sociali è articolato perché esistono diversi modi, varianti e fattori con cui l'Autore può arrivare al Destinatario in modo convincente.

L'Autore ha infinite possibilità per procedere alla scrittura di Storie Sociali, come per tutte le cose bisogna dedicargli il giusto tempo e metterci il giusto impegno.

CONCLUSIONI

Nella presente tesi è stato affrontato il tema dell'accessibilità museale per i bambini con autismo. Partendo dalla Classificazione Internazionale del Funzionamento, della disabilità e della salute, si è evidenziato il legame tra cultura, accessibilità e disabilità, concentrandosi sulle specifiche caratteristiche dell'autismo e sulla sua rilevanza per la società e la ricerca.

Il secondo capitolo si è focalizzato sulle sfide e le soluzioni nell'ambito dell'accessibilità museale per i bambini con autismo. Sono stati esplorati concetti come il Design Universale (UD) e il Design Universale per L'apprendimento (UDL), evidenziando l'importanza della rappresentazione, dell'azione/espressione e del coinvolgimento. Inoltre, sono state presentate diverse strategie, come la Comunicazione Aumentativa Alternativa, le Storie Sociali e le Mappe Sensoriali, fornendo esempi concreti di come queste soluzioni possano essere applicate nei musei e nei luoghi culturali.

Il terzo capitolo ha esaminato l'uso degli strumenti tecnologici e digitali nell'ambito scolastico che possono poi essere declinati nell'ambito museale, evidenziando i vantaggi e gli svantaggi di tali approcci.

Sono state presentate diverse tecnologie, come le applicazioni per smartphone e tablet, i pannelli interattivi, la realtà aumentata, i beacon e i codici QR, sottolineando come queste possano arricchire l'esperienza dei visitatori con autismo.

Infine, nel quarto capitolo, è stata presentata una proposta specifica per l'accessibilità museale per i bambini con autismo sulla base delle Storie Sociali di Carol Gray e prendendo in considerazione il contesto del Museo dell'Educazione dell'Università di Padova.

È stata delineata una strategia che combina l'approccio narrativo delle Storie Sociali per creare un'esperienza inclusiva e coinvolgente per i visitatori, in particolare i bambini con autismo.

L'accessibilità museale per i bambini con autismo è un tema di grande importanza e rilevanza sociale. Attraverso un'adeguata progettazione e l'utilizzo di strumenti

tecnologici e digitali, i musei possono fornire esperienze significative e accessibili, permettendo ai bambini con autismo di partecipare attivamente alla cultura e all'arte. Questo rappresenta un passo importante verso l'inclusione e la valorizzazione delle diverse abilità e potenzialità di ogni individuo. Tuttavia, è necessario un impegno continuo da parte dei musei, degli studiosi e della società nel suo complesso per garantire un'accessibilità sempre maggiore e una partecipazione piena e autentica dei bambini con autismo nel contesto museale.

In conclusione, sulla base di ciò che è stato appena delineato è possibile offrire dei consigli per avere prospettive future per il Museo dell'Educazione.

Basandosi sulle ricerche e le teorie presentate nel capitolo 1, il museo potrebbe sviluppare programmi e attività mirate per coinvolgere i bambini con autismo e le loro famiglie. Ad esempio, potrebbero essere organizzati tour guidati sensibili alle loro esigenze, laboratori d'arte o eventi per socializzare.

Si potrebbero poi implementare questi programmi e iniziative per rendere il museo accessibile ai bambini autistici sulla base delle conoscenze acquisite nel capitolo 2. Garantendo l'accessibilità museale ai visitatori con autismo.

L'utilizzo di strumenti tecnologici e digitali come è stato evidenziato nel capitolo 3 che aiutano le persone con autismo a partecipare attivamente alle esperienze museali.

Il museo potrebbe includere l'utilizzo di app, strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa, Storie Sociali digitali e Mappe sensoriali virtuali per migliorare l'esperienza dei visitatori con autismo.

Inoltre potrebbe essere utile avviare collaborazioni con enti e associazioni come avviene già in altri casi studio italiani che hanno sviluppato programmi di accessibilità museale per le persone con autismo. Il museo potrebbe cercare di collaborare con enti e associazioni che si occupano di autismo e disabilità per condividere conoscenze, esperienze e risorse, e per ampliare il proprio impatto nel campo dell'accessibilità museale.

Potrebbe anche essere utile coinvolgere le persone con autismo nella progettazione di programmi e attività dove le persone con autismo si sentono benvenute e valorizzate.

In conclusione, bastano piccoli accorgimenti perché il museo diventi accessibile, ma ciò non è possibile se non si include nella progettazione anche gli operatori adatti.

Ciò che da subito è venuto alla luce nella ricerca di tesi è la mancanza di rete, come nei sistemi turistici, tra i portatori di interesse nel campo dell'accessibilità museale come insegnanti, educatori, educatori museali, pedagogisti, psicomotricisti e associazioni ma anche gli stessi soggetti con autismo o altre disabilità cognitive che possano progettare insieme delle pratiche per rendere i percorsi e i musei accessibili. La forte sensibilità da parte delle istituzioni museali non è abbastanza se non viene condivisa.

Il museo potrebbe essere un mezzo per combattere l'esclusione sociale, soprattutto per le persone che vogliono fruire della cultura ma risultano avere difficoltà cognitive.

BIBLIOGRAFIA

- Agostino, D., *Una nuova era digitale per i musei?*, La rivista il Mulino, 2022
- Beukelmn, D.R, Mirenda, P., *Manuale di Comunicazione Aumentativa e Alternativa, Interventi per bambini e Adulti con bisogni comunicativi complessi*, Erickson, 2016
- Binetti, P., *Autismo: un futuro nell'arte. Quando il talento supera la disabilità*, Magi Edizioni, 2019
- Bucci. C., *Un museo può dirsi contemporaneo quando si apre alla neurodiversità*, Arte e autismi, 2019
- Chiaro, M., *Strategie didattiche inclusive: le nuove tecnologie nell'ICF-CY*, Rivista Formare, 2013
- Ciaccheri, M.C., *Stati Uniti, Storie di musei e disabilità*, Artribune, 2015
- Curatola, A., *Emozionarti. Pinacoteca multisensoriale: suoni, profumi, sapori e sensazioni tattili alla scoperta dell'arte*, Rivista illuminazioni, 2020
- De Anna, L., *L'Integrazione scolastica e sociale*, Erickson, 2012
- Dettoni, G.F., Letteri, B., *Valutare per includere li studenti con disturbi dello spettro dell'autismo. Il supporto delle tecnologie per una valutazione di qualità*, Franco Angeli, 2021
- Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo*, Assemblea Generale delle Nazioni Unite, 1948
- Durkin K., *Videogames and young people with developmental disorders*, Sage Journals, 2010
- Fancourt, D., *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being?*, National Library of Medicine, 2019
- Fiorio M.T., *Il museo nella storia. Dallo studiolo alla raccolta pubblica*, Pearson, 2018

Fontani, S., *Tecnologie digitali nei sistemi di Comunicazione Aumentativa Alternativa per allievi con Disabilità Cognitive*, Franco Angeli Journals, 2020

Galassi, S., *Coding: cos'è, come funziona e come si impara*, Nostro Figlio, 2023

Gray, C., *Il nuovo libro delle Storie Sociali: Promuovere le competenze relazionali in bambini e giovani adulti con autismo e sindrome di Asperger*, Erickson, 2016

Guglielman, E., *Tecnologie per la didattica e tecnologie assistive nella dimensione dell'ICF*, ResearchGate, 2021

International Council of Museums, 1946 - *Definizione di Museo*

La convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, 2006

Marquès, P., *El impacto de las TIC en las educación: Funciones y limitaciones*, 3Ciencias, 2012

Marras, A.M., *Trasformazione digitale e inclusione per i musei e il patrimonio. Territori della Cultura*, Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali, 2020

Mazzi, M. C., *In viaggio con le muse*, Edifir, 2008

Mibact, *Piano Triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione dei Musei*, 2019

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca. Percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento. Linee Guida. articolo 1, comma 785, legge 30 dicembre 2018, n. 145

Moscetti, C., *Coding e pensiero computazionale nella Scuola primaria*, La Spiga Edizioni, 2016

Munafò, C., *Le tecnologie dell'informazione in Educazione fisica*, Rivista Educare.it, 2020

Nota, L., *Diritti umani e inclusione*, Il Mulino, 2019

Pontis, M., *Autismo. Cosa fare (e non). Guida rapida per insegnanti*, Erickson, 2021

Ricomagno, A., *Così le tecnologie informatiche aiutano i ragazzi con autismo*, TrendSanità, 2023

- Romanazzi, A., *Digitale ed Autismo: due esempi di tecnologie per l'inclusione*, Bricks, 2021
- Savia, G., Mulè, P., *Universal Design for Learning (UDL) Progettazione Universale per l'Apprendimento (PUA)*, CAST, 2011
- Savia, G., *Universal Design for Learning. Progettazione universale per l'apprendimento e didattica inclusiva*, Erickson, 2015
- Serra, F., *Operatori museali e disabilità. Come favorire una cultura dell'accoglienza*, Carocci, 2017
- Arna Bontemps Museum, *The Autism-Friendly Benefits Of Museums – Museum Of African American History And Culture*, 2023
- Zanetti, F., Nardone, R., *Tecnologie in famiglia: tra responsabilità, deleghe e possibilità*, ReserchGate, 2010
- Zhang M., Ding H., Naumceska M., Zhang Y., *Virtual Reality Technology as an Educational and Intervention Tool for Children with Autism Spectrum Disorder: Current Perspectives and Future Directions*, National Library of Medicine, 2022

SITOGRAFIA

Associazione Abilitando <http://www.abilitando.it/chi-siamo/>

Centro per i Musei Università di Padova – Museo dell’Educazione

<https://www.musei.unipd.it/it/educazione>

Digital Library – Istituto centrale per la digitalizzazione del patrimonio

culturale <https://digitallibrary.cultura.gov.it/chi-siamo/>

GAM Torino <https://www.gamtorino.it/it/evento/gam-for-all>

Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana, Ministero per i Beni e le Attività Culturali DECRETO 28 marzo 2008. Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale.

Il progetto Musei per tutti. Cfr. <https://www.museopertutti.org/introduzione/>

Impara Digitale <https://www.imparadigitale.it/verso-un-uso-consapevole-delle-tecnologie-digitali/>

Elenco musei che partecipano al progetto Musei per tutti.

<https://www.museopertutti.org/elenco-musei/>

ISTAT Statistiche today, L’accessibilità di musei e biblioteche, 2 dicembre 2022

La Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), 2022, Mormile, G.

La guida del Palazzo della Ragione in CAA. Cfr <https://www.turismopadova.it/la-guida-del-palazzo-della-ragione-in-caa/>

La Venaria Reale Visita Accessibile cfr

<https://lavenaria.it/it/visita/accessibilita/disabilita-intellettiva>

Materiali scaricabili Guggenheim cfr.

https://drive.google.com/drive/folders/1iAn8eZuoM9Uezv2KZmd_GCTxualPH1rC?usp=sharing

Padova Urbs Picta in CAA <https://www.padovaurbspicta.org/home-page-2/4742-2/>

Portale Nazionale delle Classificazioni Sanitarie, ICF: Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute

https://www.reteclassificazioni.it/portal_main.php?portal_view=public_custom_page&id=25

Scheda Multisensoriale GAM

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLfSpRYM6ZvkJX9SegZtwN1-byajWjLkoL>

Storie Sociali e Uffici Activity Bag. <https://www.uffizi.it/visite-speciali/uffizi-storia-sociale>

Superabile INAIL, Al museo archeologico di Eboli persone con autismo e disabilità cognitiva impegnate nei servizi di accoglienza al pubblico. 19 novembre 2023

The Autism Spectrum <https://thespectrum.org.au/it/autism-strategy/autism-strategy-communication/>

Tulipano Art Friendly, Chi siamo <https://www.tulipanoart.org/chi-siamo/>

Tulipano Art Friendly, sito ufficiale <https://www.tulipanoart.org/>