



RISULTATI QUESTIONARIO PER PERSONALE MUSEALE

Codice progetto: 2020-1-FR01-KA227-ADU-095076



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

PARTNERS



**CITIZENS
IN POWER**

Citizens In Power (CIP) è un'organizzazione indipendente senza scopo di lucro e non governativa di Cipro che affronta i bisogni e le richieste delle persone attraverso il loro coinvolgimento nella vita sociale e civica, fornendo loro contemporaneamente materiale innovativo e formazione gratuita in una varietà di settori, come l'istruzione (compresa l'istruzione on-line), l'inclusione, l'imprenditorialità e il business, la cultura, il mercato del lavoro e l'apprendimento permanente. CIP mira principalmente allo sviluppo dell'istruzione, dell'imprenditorialità e dell'apprendimento permanente a Cipro e all'estero. Per raggiungere questi obiettivi CIP ha una collaborazione continua con le principali università, scuole, ONG e organizzazioni di ricerca a Cipro per lo sviluppo di progetti, corsi di formazione e materiale didattico. CIP mantiene una preziosa rete di formatori professionisti ed esperti educativi con esperienza nell'educazione formale e non formale.

IRSAM è stato fondato 160 anni fa a Marsiglia su iniziativa di padre Louis-Toussaint Dassy, preoccupato per le persone con disabilità sensoriali. Egli ha poi creato la Congregazione Religiosa delle Suore di Maria Immacolata.

IRSAM sostiene le persone con disabilità, soprattutto quelle con handicap sensoriali, in spazi di lavoro specializzati (protetti), in ambienti tradizionali, così come in centri di apprendimento e formazione.

IRSAM gestisce 25 strutture e servizi in Provence Alpes Côte d'Azur, Rhône-Alpes e Reunion. IRSAM sostiene attualmente più di 1.350 bambini, adolescenti, adulti e anziani con disabilità, e impiega più di 1.000 persone (l'equivalente di 830 posti a tempo pieno).

IRSAM, Prendersi cura in ogni fase della vita.



L'associazione di sviluppo "PITAGORAS" è stata fondata nel 2010 su iniziativa di un gruppo di persone interessate a diffondere la lingua dei segni e a costruire le proprie competenze sociali. L'obiettivo di PITAGORAS è quello di condurre attività educative, culturali, professionali, sociali e mediche rivolte a persone con disabilità, disoccupati, a rischio di esclusione sociale e professionale, e a tutti coloro che sono interessati al proprio sviluppo. Un elemento importante della nostra attività è l'educazione nel campo della lingua dei segni polacca (PJM) di vari gruppi sociali e professionali.

PITAGORAS ha esperti nell'insegnamento della lingua dei segni e nel fornire servizi di traduzione/interpretazione. PITAGORAS realizza molti progetti educativi con l'uso di nuove tecnologie, anche a livello europeo. Il vantaggio dell'associazione è l'educazione delle persone sorde in varie aree della loro vita quotidiana.

CHALLEDU - inclusion | games | education è un'organizzazione non-profit che apre la strada a nuovi modelli di apprendimento, inclusione e coinvolgimento. CHALLEDU costituisce uno dei principali esperti di R&S nelle soluzioni di gioco per l'educazione e l'inclusione. Il nostro team progetta e implementa esperienze ludiche, giochi, programmi educativi formali e non formali, strumenti, piattaforme e applicazioni basate su approcci intersettoriali e interdisciplinari. Ci concentriamo su 2 settori principali:

I progetti di questo settore si concentrano sull'inclusione e l'empowerment di gruppi emarginati come le persone con disabilità, le persone con problemi di salute (es. demenza), gli anziani, i NEET. Gli obiettivi sono: inclusione nella società, miglioramento dell'occupabilità, sviluppo di abilità e competenze, advocacy.

challedu
inclusion | games | education



ISTITUTO DEI SORDI
DI TORINO

L'Istituto dei Sordi di Torino è un'organizzazione dalle origini antiche, fondata nel 1814 per occuparsi dell'educazione dei bambini sordi e per formare i loro insegnanti. L'Istituto è una Fondazione senza scopo di lucro. Nei nostri servizi possiamo contare: servizio di insegnanti ed educatori con bisogni speciali nelle scuole tradizionali che sostengono gli studenti in collaborazione con i servizi sociali locali e le autorità scolastiche; programma di formazione per persone sorde e sordocieche pluriminorate e studenti con diverse disabilità; formazione professionale e orientamento professionale per giovani sordi; formazione per insegnanti, logopedisti ed educatori; biblioteca specializzata e centro di documentazione per insegnanti e genitori; progetti speciali per l'inclusione delle persone sorde nella società nell'ottica dell'accessibilità universale, con particolare attenzione alle istituzioni museali e culturali; progetti con le Università nel campo della ricerca, della riabilitazione linguistica e dei servizi sociali; case alloggio per sordi adulti; progetti europei; programmi di logopedia e LIS; un linguaggio sensoriale da giardino e classi in italiano, inglese e lingue dei segni.



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



Indice dei contenuti

Contenuti

I.	Introduzione: Panoramica dei musei e dei luoghi di interesse culturale	2
a.	Musei	2
b.	Magnitudine	22
c.	Le guide museali	24
II.	Report di analisi dati referente al questionario per il personale museale	29
	Sezione 1: dati raccolti dal questionario rivolto al gruppo target dei sordi	29
	Section 2: dati raccolti dal questionario rivolto al personale museale	29
d.	Sezione 1: analisi dati raccolti dal questionario per il gruppo dei sordi	30
e.	Section 2: analisi dati raccolti dal questionario per il personale museale	45
III.	Obbiettivi principali e risultati attesi dal progetto	67
IV.	Principali requisiti del "O2-Museum Learning thesaurus sulla sordità"	69
V.	Principali requisiti del "O3-Video learning per il personale museale"	70
VI.	Principali requisiti del "O4-Lesson plans per l'inclusione di persone sorde in musei e gallerie"	71
VII.	Principali requisiti del "O5-Digital Serious Game"	73
VIII.	Valutazione e garanzia di qualità delle produzioni e dei risultati attesi dal progetto	74



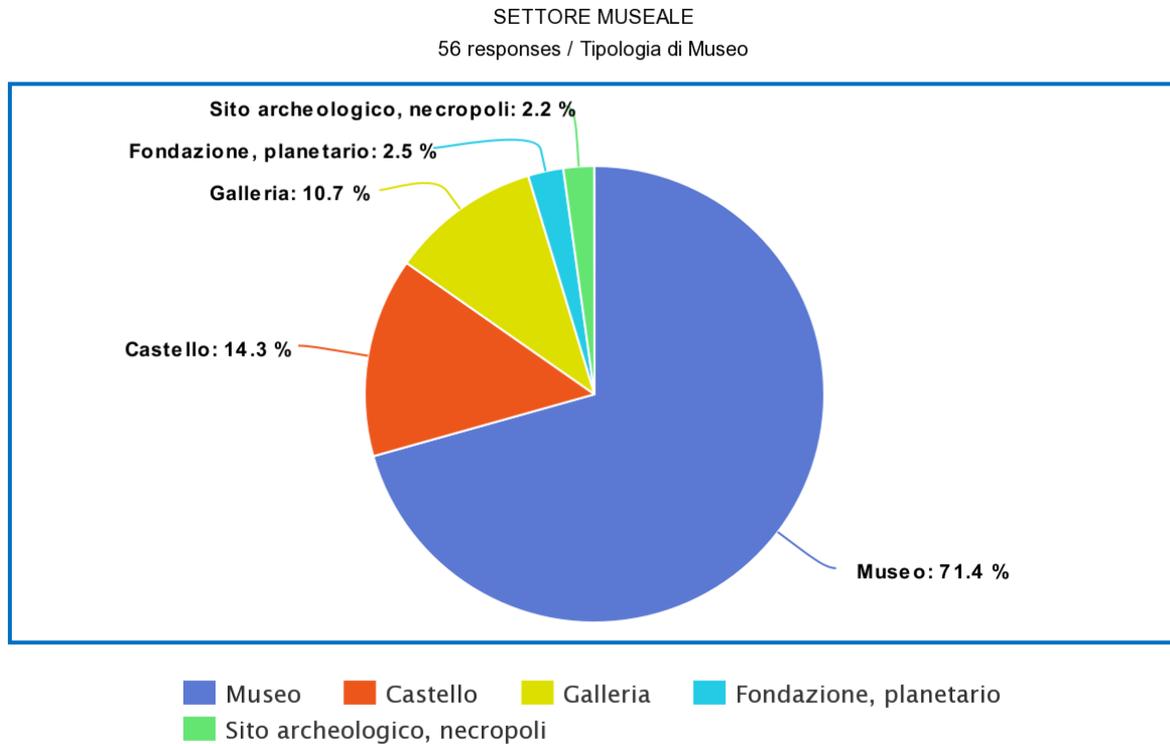
I. Introduzione: panoramica dei musei e dei luoghi d'interesse culturale

Il compendium (compendio) dà possibilità al progetto PERIEGESIS di porre solide basi. Si tratta di una guida completa da usare come introduzione e come quadro teorico per il resto del progetto. Si basa su una solida ricerca (compresa la ricerca a tavolino e l'effettiva ricerca sul campo) effettuata da tutti i paesi partecipanti.

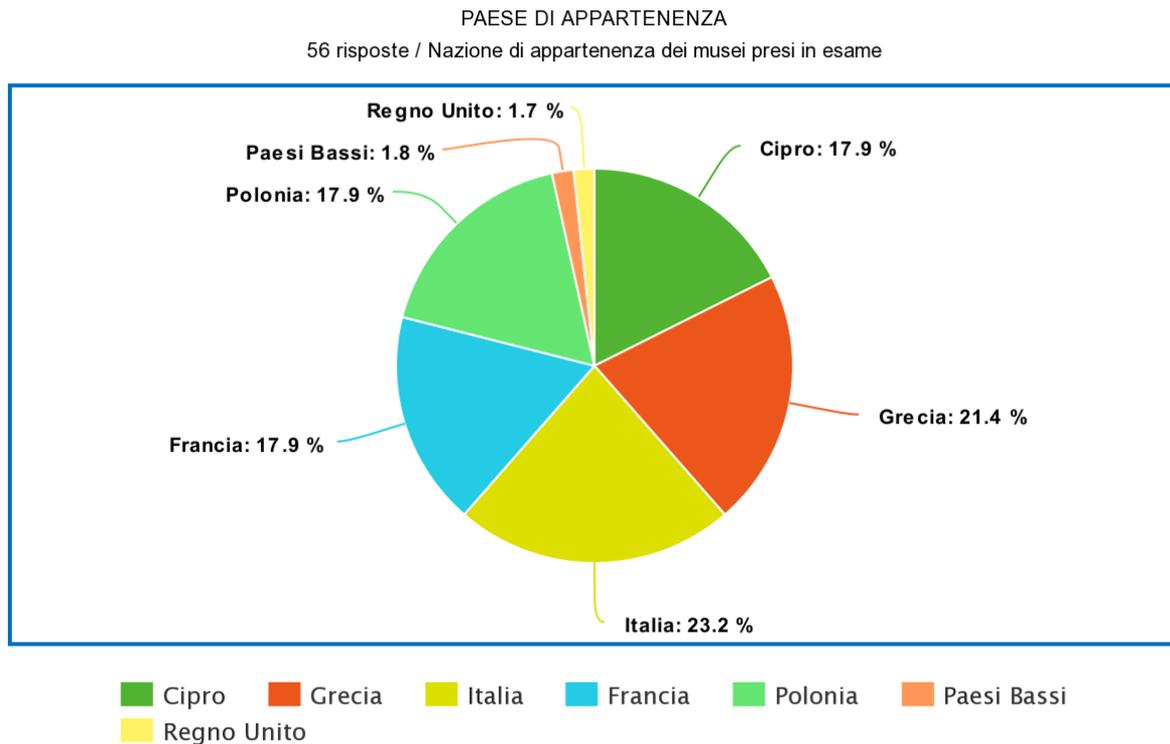
La prima sezione di questo compendio include la ricerca a tavolino intrapresa dai partner del progetto. Questo ci ha fornito intuizioni e idee riguardo a quali musei potessero essere possibili collaboratori in futuro e intenzionati a ricevere la formazione prodotta da questo progetto o anche come ispirazione per le loro conoscenze e "know-how" riguardo l'approccio con le persone sorde. Ai partner di questo progetto è stato chiesto di rispondere a più di 30 domande e di riferire su circa 10 musei di diverse dimensioni dei loro paesi. Le domande includevano, tra l'altro, una breve descrizione del museo o del luogo di interesse culturale specifico, come è stato chiamato perché il compendio include anche altri luoghi, come: castelli, fondazioni, gallerie e simili. Sono state anche recuperate informazioni sugli strumenti tecnologici che usano, come la realtà virtuale (mappe virtuali, immagini controllabili a 360°, esplorazione 3D, illustrazioni ecc.); l'uso di apparecchiature digitali (cioè applicazioni mobili), visite guidate (formato video, contenuto visivo) e, naturalmente, fine di interesse primario di questo progetto, se sono organizzate per accogliere persone sorde come guide turistiche specializzate, interpreti di lingua dei segni e simili alternative. In questa sede esporremo brevemente i risultati. Per comodità, ci si riferirà ai diversi luoghi d'interesse culturale con il termine "musei", riferendosi anche alle diverse forme possibili che questi possono avere: gallerie, castelli, templi, ecc...

a. Musei

I partner hanno segnalato 56 luoghi d'interesse culturale, la maggior parte dei quali provengono dai loro paesi d'origine.



Come vediamo nella figura qui sopra, tra i 56 luoghi di interesse riportati, ci sono 40 musei, 8 castelli, 6 gallerie, 1 necropoli e 1 planetario situati nei cinque paesi partner: Francia, Italia, Cipro, Grecia e Polonia. Altre due volte sono state segnalate da altri paesi che sono state considerate degne di nota a causa delle loro azioni all'interno della comunità sorda.



Il Foam Museum (<https://www.foam.org/home>) situato nei Paesi Bassi è stato considerato degno di menzione perché i tour sono disponibili nella Lingua dei Segni locale (Olandese) gratuitamente il primo giovedì di ogni mese, ma anche ulteriori tour in LS possono essere organizzati dopo aver contattato Foam. Ci sono anche opportunità per i traduttori della lingua dei segni olandese di organizzare tour in altre lingue dei segni. Il museo utilizza anche la realtà virtuale e le visite guidate con formato video, contenuti visivi ma anche altre attrezzature digitali appositamente progettate per persone sorde. Questa tecnologia è offerta gratuitamente.



Anche la Tate Modern Art Gallery, galleria d'arte moderna nel Regno Unito, è stata considerata degna di menzione in quanto organizza programmi, laboratori ed eventi a tema per la comunità sorda. È anche uno dei più grandi musei d'arte moderna e contemporanea del mondo. I visitatori possono avere accesso a una serie di mostre temporanee (a pagamento; l'accesso alle collezioni permanenti è gratuito), a un negozio di souvenir e a una caffetteria (<https://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>).

Questa è la lista di tutti i 56 luoghi d'interesse culturali considerati degni di essere segnalati dal consorzio.



In Francia, IRSAM ha individuato i seguenti 10 luoghi d'interesse:

MUSEO	LINK AL SITO
1. The Gadagne Museum includes the Lyon Historical Museum and the Puppetry Museum	https://www.gadagne-lyon.fr/en
2. MUCEM	www.mucem.org
3. Cité de la Science et de l'industrie	https://www.cite-sciences.fr
4. Musée du Quai Branly - Jacques Chirac	https://www.quaibrnaly.fr/en/
5. Musée des Confluences - Anthropology - Societies and civilisations - Natural History	https://m.museedesconfluences.fr
6. Castle - Heritage Contemporary Art - Garden Art- Photography	https://domaine-chaumont.fr
7. Centre for the History of the Resistance and deportation - World War II	https://www.chrd.fr
8. museum of art and antiquity	www.louvre.fr
9. royal domain, castle and forest park	www.chambord.org.fr
10. The Musée Matisse in Nice is a municipal museum devoted to the work of French painter Henri Matisse.	https://www.musee-matisse-nice.org/en/

Nella sezione seguente daremo informazioni indicative riguardo due musei menzionati per ogni paese, iniziando dalla Francia.

Uno dei più grandi castelli di dipendenti assunti e visitatori situati in Francia è il castello *'Residenza reale e parco forestale Chambord'*. Alcune delle sue collezioni comprendono l'architettura: casa reale, appartamento della regina, sale di carrozza, visita del parco e foresta visita delle stalle reali. Si trova a Chambord (Loir et Cher). Costruito nel cuore del più grande parco forestale chiuso d'Europa (circa 50 km² circondato da un muro di 32 km), è il più grande dei castelli della Loira. Ha un giardino e un parco da caccia classificati come monumenti storici. Chambord è l'unico dominio reale ancora intatto dalla sua creazione. Alcune delle sue esposizioni temporanee includono la bussola: passeggiata scientifica concerto e festival esposizioni Lydie Anickk. L'area di corso comprende sia spazi aperti che chiusi. Comprende circa 6 dipartimenti: biglietteria, negozio, visita con guida, consiglio di fabbrica, sicurezza. Il castello assume più di 41 dipendenti e ha circa 1 milione di visitatori all'anno. Il castello fornisce una guida turistica per persone udenti, guida virtuale per persone sorde. Non fornisce una guida in lingua dei segni. La tecnologia fornita per persone sorde costa 6.50€. Potete vedere maggiori dettagli sul castello qui: www.chambord.org.fr



Fonte dell'immagine: Castello Chambord

Il 'Museo Matisse' di Nizza (Francia) è un museo comunale dedicato all'opera del pittore francese Henri Matisse. Raccoglie una delle più grandi collezioni al mondo delle sue opere, tracciando i suoi inizi artistici e la sua evoluzione fino alle sue ultime opere. Il museo, ha aperto i suoi cancelli nel 1963, e si trova nella Villa des Arènes, una villa del XVII secolo nel quartiere di Cimiez. Il museo impiega circa 31-40 persone e ha circa 500.000 visitatori all'anno. Il museo comprende solo spazi chiusi. La collezione comprende 31 dipinti, 454 disegni e stampe, 38 ritagli e 57 sculture, che coprono tutti i periodi della produzione dell'artista, oltre a più di 400 forme per i

suoi ritagli non utilizzati da Matisse nelle sue composizioni, donate dalla famiglia nel 2012. Pierre Matisse, mercante d'arte a New York "Les murs reculent"

Cinématisse:

dialoghi di un

pittore con il cinema. Fornisce una guida turistica per gli udenti ma non per persone sorde. Fornisce una guida virtuale e applicazioni mobili.. Potete trovare maggiori informazioni nel sito ufficiale: <https://www.musee-matisse-nice.org/en/>



Picture SEQ Picture * ARABIC 2 Source of picture Museum Matisse

A Cipro, CIP ha individuato i seguenti 9 musei e gallerie:

MUSEO	LINK AL SITO E AI SOCIAL MEDIA
1. Cyprus Museum, archaeological	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/0/67084F17382CF201C2257199001FE4AD?OpenDocument , https://www.instagram.com/departmentofantiquities_cyprus/ (instagram)
2. The Leventis Municipal Museum, historical museum	http://leventismuseum.org.cy/home / https://www.facebook.com/leventismuseum/
3. A. G. Leventis, paintings - art gallery	https://www.leventisgallery.org/home , https://www.facebook.com/AGLeventisGallery
4. Thalassa Municipal Museum, ocean museum	https://thalassamuseum.org.cy , https://www.facebook.com/MunicipalMuseumOfAgiaNapaThalassa/
5. The Medieval Castle and the Medieval Museum of Cyprus, historical museum	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/5A9D613873FBB2DFC22571990020A1C0?OpenDocument
6. Tombs of the Kings, archeological site	http://www.mcw.gov.cy/mcw/da/da.nsf/All/238DE8D409BF6077C225719B0039F785?OpenDocument
7. Centre of Visual Arts and Research (CVAR), Art museum	https://cvar.severis.org/en/ https://www.facebook.com/CVAR.Severis/
8. Hadjigeorgakis Kornesios Ethnological Museum (ethnological)	http://www.mcw.gov.cy/mcw/DA/DA.nsf/All/3F038862C758F056C225719900214B07?OpenDocument
9. Pattichion Municipal Museum, (Historical, Heritage Museum)	https://www.limassolmunicipal.com.cy/en/istoriko-arxeio-kentro-meleton

Qui vedremo alcuni dettagli in più sul ' *Cyprus Archologic Museum*', che si trova nella capitale di Cipro: Nicosia. Sebbene sia uno dei più grandi musei di Cipro, non impiega più di 20 persone come personale permanente e non ha più di 10.000 visitatori all'anno. Il Cyprus Museum è uno dei più antichi musei di Cipro, fondato nel 1888. Consiste di quattordici stanze che circondano un'area centrale quadrata e ha uffici, una biblioteca, magazzini e aree per conservare e studiare gli oggetti della collezione. Alcune delle sue collezioni permanenti includono la Sala I (oggetti del periodo neolitico), Sala II (prima età del bronzo), Sala X



Fonte dell'immagine: Museo Archeologico di Cipro

(evoluzione della scrittura a Cipro), Sala XI (tombe reali di Salamina). I dipartimenti principali del museo includono la collezione principale/le sale del museo, la sala delle esposizioni temporanee (Sala XII), l'area di accoglienza/la biglietteria, la biblioteca e il negozio di souvenir. Questo museo ha solo spazi chiusi.

Potete trovare maggiori informazioni attraverso questi siti: https://www.instagram.com/departmentofantiquities_cyprus/ (Instagram) e questo [sito](#) web. Non è chiaro se il museo offre una guida turistica per persone udenti e/o sorde. È interessante notare che il museo ha creato un documentario con dettagli per ogni stanza/collezione all'interno del museo.

'Thalassa Municipal Museum', Il museo del Mare si trova ad Ayia Napa a Cipro ('thalassa' in greco significa mare). Il museo è dedicato alla storia del Mar Mediterraneo. I visitatori possono esplorare il ruolo del mare nella storia di Cipro. Ha un caffè e un negozio di souvenir. Il museo è gestito dalla Fondazione Pierides, dall'Istituto



Fonte dell'immagine: Museo Thalassa

ellenico per la conservazione della tradizione nautica e dalla Fondazione Tornaritis-Pierides Marine Life. Ha circa quattro dipartimenti principali che sono le collezioni permanenti, il negozio di souvenir, il caffè e la sala conferenze. Impiega meno di 20 persone e riceve meno di 10.000 visitatori all'anno (numero comune per i dati ciprioti). Non è chiaro se fornisce una guida turistica per persone udenti o sorde. Include però alcuni gadget tecnologici per le visite guidate. Potete visitare il sito web del museo qui: <https://thalassamuseum.org.cy>.

In Grecia, Challedu ha considerato meritevole di menzione 12 luoghi d'interesse culturale:

MUSEO	LINK AL SITO
Museum of Cycladic Art, archaeological, sculpture	https://cycladic.gr/ , https://www.facebook.com/CycladicArtMuseum
Acropolis Museum, archaeological, historical	https://www.theacropolismuseum.gr/en ,



National Archaeological Museum archaeological, crafts, sculpture, historical	https://www.namuseum.gr/en/ ,
Museum of Islamic Art, historical, archaeological,sculpture	https://www.benaki.org/index.php?option=com_buildings&view=building&id=15&lang=el&lang=en , https://www.facebook.com/TheBenakiMuseum
Industrial Gas Museum Museum, historical	https://www.gasmuseum.gr/ , https://www.facebook.com/IndustrialGasMuseum
Herakleidon Museum gallery, technological, archaeological, crafts	https://www.herakleidon-gr.org/home/ , https://www.facebook.com/HerakleidonMuseum
FOUGARO ART CENTER, gallery, art center, paintings, crafts	https://www.fougaro.gr/el , https://www.facebook.com/To.Fougaro
EUGENIDES FOUNDATION planetarium,technological,photography, video	https://www.eef.edu.gr/en/ , https://www.facebook.com/eugenidesfoundation
Casa Parlante, archaeological, laographic, historical,	http://casaparlante.gr/ , https://www.facebook.com/CasaParlanteCofu
Bouboulina Museum, laographic, historical	https://spetses.gov.gr https://www.facebook.com/BouboulinaMuseum
Archaeological Museum of Thessaloniki, archaeological, crafts, sculpture, historical	https://www.amth.gr/en , https://www.facebook.com/archaeologicalmuseumofthessaloniki
National Museum of Contemporary Art Athens(EMST), gallery, photography, painting	https://www.emst.gr/en/ , https://www.facebook.com/EMST.NationalMuseumofContemporaryArt.Athens



Fino alla metà del XVII secolo, i monumenti più importanti dell'Acropoli sono rimasti generalmente intatti, come mostrano i disegni dei viaggiatori europei. Un concorso di architettura è stato tenuto nel 2000, che ha portato alla selezione della proposta di Bernard Tschumi e del suo collaboratore greco Michael Photiades di 'Acropolis Museum'. Il nuovo Museo dell'Acropoli è stato costruito sul lato sud dell'Acropoli ad una distanza di 300 metri dai suoi monumenti. Le fondamenta del museo sono state completate il 30 gennaio 2004 e la sua apertura ha avuto luogo il 20 giugno 2009. Ora, è uno dei più visitati e grandi musei della Grecia (Atene). Alcune delle sue mostre/collezioni temporanee includono la spaziosa Galleria delle Esposizioni Temporanee del Museo dell'Acropoli che ospita regolarmente manufatti celebrati da altri musei nazionali o stranieri. Esposti in un ambiente unico creato appositamente per ogni mostra e con l'uso di moderni mezzi di presentazione e narrazione, gli oggetti mettono il pubblico in contatto con una serie di soggetti, luoghi e civiltà. 1. Scalpello e memoria. Il contributo dell'artigianato del marmo al restauro dei monumenti dell'Acropoli 2. Dalla città proibita: gli appartamenti imperiali di Qianlong 3. Eleusi. I grandi misteri 4. Dodona. L'oracolo dei suoni.

Comprende solo spazi chiusi con circa 10 dipartimenti negozio di souvenir, dipartimento di sicurezza, guida turistica.



Fonte immagine: Acropolis Museum



La galleria delle pendici dell'Acropoli, la prima storia dell'Acropoli Galleria dell'Acropoli arcaica, altri monumenti del programma di costruzione Periklean, dal 5° secolo a.C. alla fine dell'antichità, la Galleria del Partenone e lo scavo archeologico. Il museo impiega più di 41 persone e ha meno di mezzo milione di visitatori all'anno. Il Museo dell'Acropoli offre una guida per gli udenti e una guida virtuale. Fornisce anche un interprete in lingua dei segni locale alcuni giorni della settimana. Utilizza anche le tecnologie dell'applicazione mobile e della realtà virtuale. È possibile visitare il museo attraverso il suo sito ufficiale qui: <https://www.theacropolismuseum.gr/en>.



Un altro museo indagato all'interno del campione greco è la 'Fondazione Eugenides' planetario, tecnologico, fotografia, video. Nel 1954 Eugene Eugenides fondò per testamento la Fondazione Eugenides, il cui unico scopo era quello di "contribuire all'educazione dei giovani di nazionalità greca in campo scientifico e tecnico". Ha sede ad Atene. Impiega più di 40 persone e ha circa mezzo milione di visite all'anno. La fondazione Eugenides ha circa 8 dipartimenti permanenti tra cui planetario, laboratorio utech, biblioteca, centro conferenze, caffetteria, negozio di souvenir, dipartimento di sicurezza. Fornisce una guida turistica virtuale e una umana per le persone sorde. Fornisce anche un interprete di LS nella lingua locale (greca) ma anche attrezzature digitali per facilitare le visite delle persone sorde. Potete trovare maggiori dettagli nel sito ufficiale e nei social media della fondazione: <https://www.eef.edu.gr/en/> , <https://www.facebook.com/eugenidesfoundation>



Fonte dell'immagine: Eugenios Foundation

In Italia 13 luoghi di interesse culturale sono stati riportati da IST :

MUSEO	LINK AL SITO
1. GAM - Galleria Civica di Arte Moderna e Contemporanea	https://www.gamtorino.it/it
2. MAO - Museo di Arte Orientale	https://www.maotorino.it/it/eventi-e-mostre-0
3. Museo del Cinema. Category: general, archeology and photography.	https://www.museocinema.it/it
4. Castello di Rivoli - Contemporary art museum.	https://www.castellodirivoli.org/
5. Palazzo Madama. Museum of ancient art.	https://www.palazzomadatorino.it/it
6. Palazzo Reale - Historical palace	https://www.ilpalazzorealeditorino.it/
7. Pirelli Hangar Bicocca. General/Exposition gallery.	https://pirellihangarbicocca.org/exhibitions/opere-permanenti/
8. Castello Sforzesco	https://www.milanocastello.it/
9. MAV - Museo Artigianato della Val d'Aosta. Artisanhip/archeology	https://www.beniculturali.it/luogo/mav-museo-dell-artigianato-valdostano-di-tradizione
10 OGR - Officine Grandi Riparazioni. Exhibition Gallery	https://ogrtorino.it/en
11 OMERO - The Omero National Tactile Museum of Ancona	https://www.museoomero.it/
12 MACA - Museo A Come Ambiente. General museum of ambient related Science	https://www.acomeambiente.org/gli-spazi-del-museo/
13 Museo Lavazza - Historical museum (of the Lavazza family. Famous coffee producers in Italy)	https://www.lavazza.it/

'Museo Lavazza - Museo storico (della famiglia Lavazza. Famosi produttori di caffè in Italia) uno dei musei di più recente fondazione a Torino. Si trova nel complesso della Nuvola Lavazza, il nuovo centro direzionale della produzione dell'omonima azienda di caffè. La struttura permette di prendere coscienza della cultura del caffè, ripercorrendo la storia della famiglia Lavazza, la cultura del caffè e l'industria manifatturiera del XX secolo. Durante lo scavo dell'edificio sono stati trovati antichi resti di una basilica del V secolo che ora fa parte del museo. Ha circa 4 dipartimenti, il dipartimento espositivo, archeologico, di restauro e il negozio di souvenir. Ha circa 11-20 impiegati e meno di mezzo milione di visitatori all'anno. Fornisce una guida turistica per gli udenti e un interprete di lingua dei segni per le persone sorde nella LS locale. È possibile ottenere maggiori informazioni attraverso il suo sito ufficiale: <https://www.lavazza.it/>



Fonte dell'immagine: Lavazza Museum

Un altro museo degno di nota in Italia è il 'Museo del Cinema', ospitato all'interno della Mole Antonelliana, simbolo monumentale di Torino, il museo si sviluppa a spirale verso l'alto, su più livelli espositivi. 35.000mq, esteso su cinque livelli. I suoi dipartimenti permanenti includono Archeologia del cinema, Fototeca, Manifesti storici del cinema e materiali pubblicitari, Memorabilia del cinema, Apparecchiature cinematografiche, Cineteca, Archivio storico, Biblioteca, Videoteca e Fonoteca. Alcune delle sue esposizioni temporanee ospitano collezioni permanenti tutte incentrate sulle tematiche di Storia del cinema (i manufatti sono specificati in una domanda precedente), Memorie cinematografiche e Archivi storici. Le collezioni temporanee cambiano frequentemente, a seconda del lavoro del dipartimento degli archivi.

Potete vedere il sito ufficiale del museo qui:

<https://www.museocinema.it/it>.

Ha più di 40 impiegati e circa 1 milione di visitatori all'anno.

Offre, guida turistica e guida virtuale accessibile per le persone

sorde. Fornisce anche un interprete di lingua dei segni nella lingua dei segni locale ma anche internazionale. Il museo assume interpreti per visite guidate, su richiesta. Offre anche un sistema di Realtà Virtuale per i suoi visitatori.



Fonte dell'immagine: Museo del Cinema

In Polonia, PITAGORAS ha ritenuto degni di menzione i seguenti:

MUSEO	LINK AL SITO
2. The Regional Museum in Rzeszów (general)	https://www.muzeum.rzeszow.pl
3. Franciszek Kotula Ethnographic Museum in Rzeszów (ethnographic)	http://www.muzeumetnograficzne.rzeszow.pl/
4. Castle Museum in Łańcut (historical)	https://www.zamek-lancut.pl/
5. The Lublin Museum (general/historical - collects and exhibits monuments of archaeology, ethnography, militaria, numismatics and art)	https://www.mnwl.pl/
6. State Museum at Majdanek - The Nazi German Concentration and Extermination Camp (1941-1944) (war, historical)	http://www.majdanek.eu/pl
7. The Wawel Royal Castle (historical, art)	https://wawel.krakow.pl/
8. National Museum in Krakow (general, historical, art)	https://mnk.pl/
9. Memorial and Museum Auschwitz-Birkenau, Former German Nazi Concentration and Extermination Camp (war, historical)	http://auschwitz.org/
10. The Royal Castle in Warsaw (general, history, art)	https://www.zamek-krolewski.pl/
11. The Warsaw Rising Museum (war, historical)	https://www.1944.pl/

Dalla Polonia andremo ad avere una visione più approfondita del Memoriale e Museo Auschwitz-Birkenau, ex campo di concentramento e sterminio nazista tedesco che è categorizzato come guerra, museo storico. Il KL Auschwitz era il più grande dei campi di concentramento e sterminio nazisti tedeschi. Più di 1,1 milioni di uomini, donne e bambini persero la vita qui. Le reliquie post-campo sono protette dal Museo creato nel

1947. Il Memoriale è oggi anche Archivio ed spazio espositivo per la Collezione così come un centro di ricerca, conservazione e pubblicazione. Così, il museo comprende sia spazi aperti che chiusi. Impiega più di 40 persone e ha



Picture SEQ Picture * ARABIC 9 Source of Memorial and Museum
Auschwitz-Birkenau

milioni di visitatori all'anno. Le sue mostre permanenti includono il terreno dell'ex campo di Auschwitz; mostre in ogni blocco; Il muro della morte (ricostruzione); Crematorio I e la prima camera a gas; La mostra "La lotta e il martirio della nazione polacca 1939-1945". Una delle sue mostre temporanee include lo "Sport e gli sportivi nel KL Auschwitz". Il museo offre una guida virtuale per persone udenti che non facilmente accessibile per i visitatori sordi. Non fornisce un interprete di LS e attrezzature audio per non vedenti e ipovedenti. Fornisce anche video in lingua dei segni online (<https://vimeo.com/user62357161>). Potete visitare il sito web per maggiori dettagli: <http://auschwitz.org/>

Uno dei più grandi luoghi di memoria e interesse culturale della Polonia, situato a Cracovia è il Castello Reale di Wawel (museo storico e artistico). Il castello reale di Wawel e la collina di Wawel costituiscono il sito storicamente e culturalmente più importante della Polonia. Questo fu per secoli residenza dei re e simbolo dello stato polacco, il castello è ora uno dei principali musei d'arte del paese. Ha più di 40 dipendenti e milioni di visitatori in un anno. Alcune delle sue collezioni permanenti

includono State Rooms, Crown Treasury and Armoury, Art of the Orient. Tende turche ottomane, Il Wawel perduto, Wawel recuperato e alcune delle sue collezioni temporanee

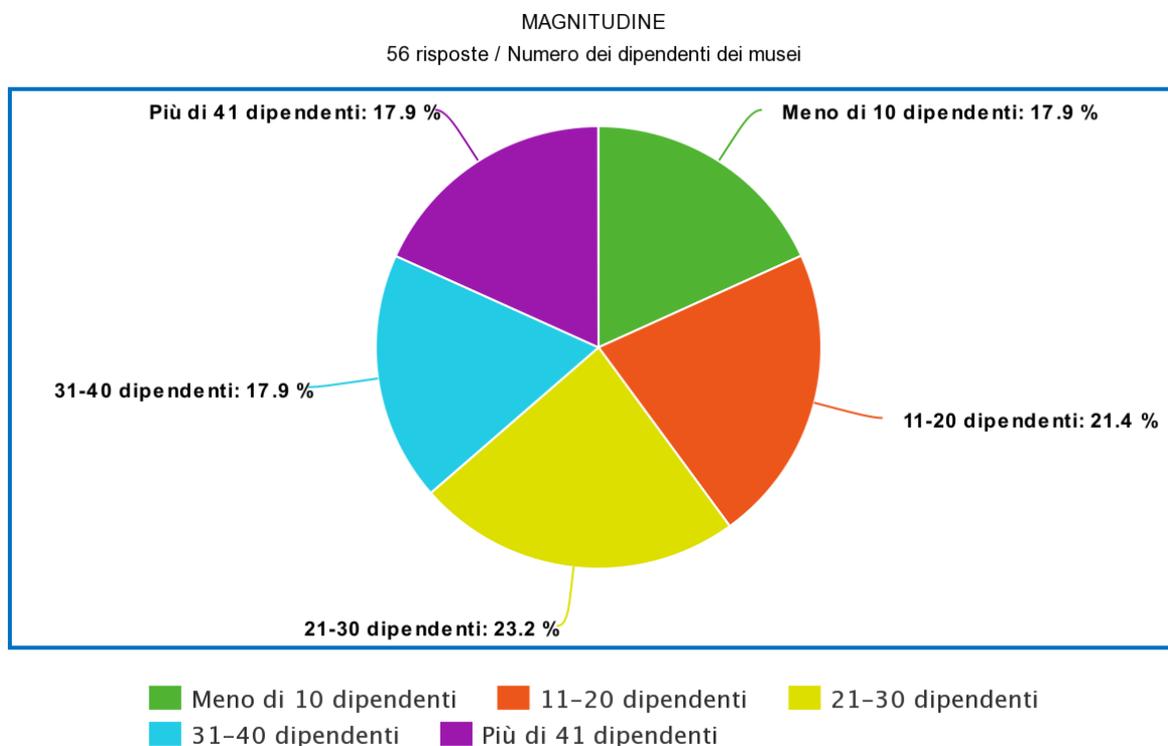


Fonte dell'immagine: Wawel Royal Castle Krakow

"Matejko: La grande campana", "Il bestiario reale: Wilkoń al Wawel", "Cranach al Castello del Wawel", "Tutti gli arazzi del re: Homecomings 2021-1961-1921". Comprende sia spazi aperti che chiusi. Ha diversi dipartimenti come il Centro Visitatori (che include il banco informazioni, l'ufficio biglietti/box, l'ufficio prenotazioni e il servizio guide, la caffetteria e il negozio di souvenir). Il castello offre una guida turistica per gli udenti e un interprete di lingua dei segni nella lingua locale. L'interprete è disponibile solo a mostre selezionate (per esempio ai workshop durante la mostra "Il bestiario reale: Wilkoń al Wawel"). L'intenzione di usufruire del servizio deve essere comunicato 3 giorni prima della visita.

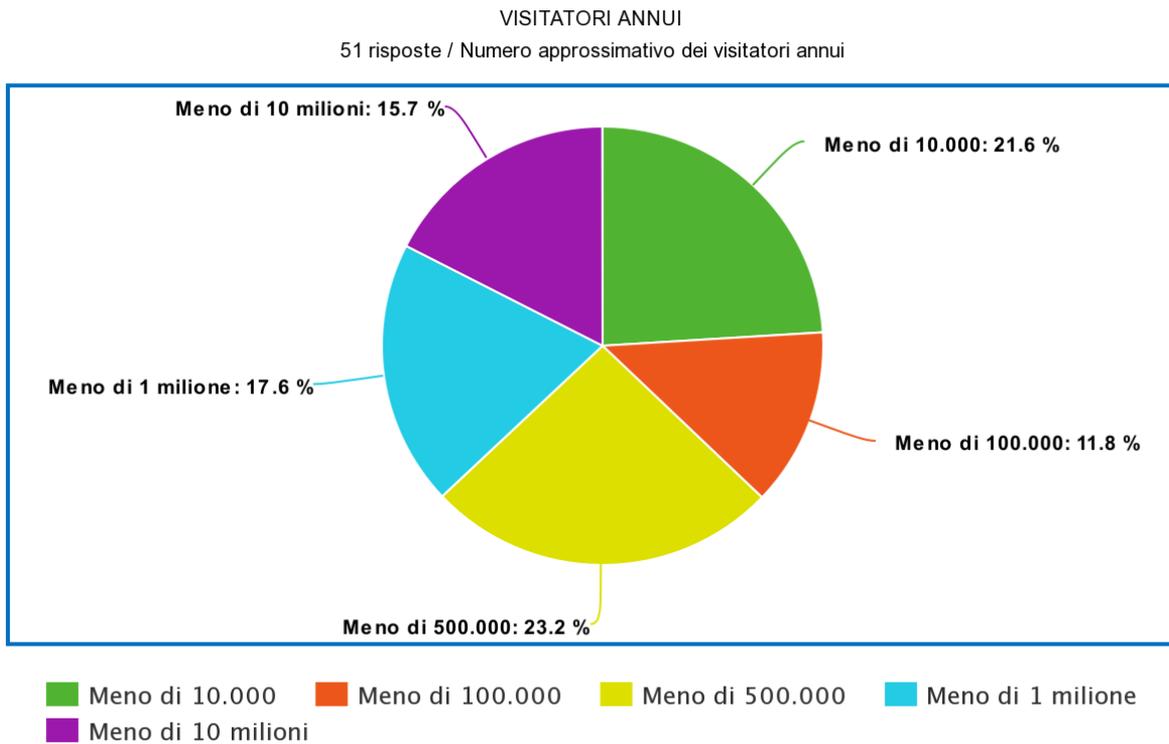
b. Magnitudine

Il totale dei 56 luoghi d'interesse culturali sopra citati riportano una differenza nella mole del personale impiegato, variando da meno di 10 a più di 40 impiegati.



meta-chart.com

Il numero approssimativo di visitatori all'anno varia da meno di 10.000 a più o meno di 10 milioni.



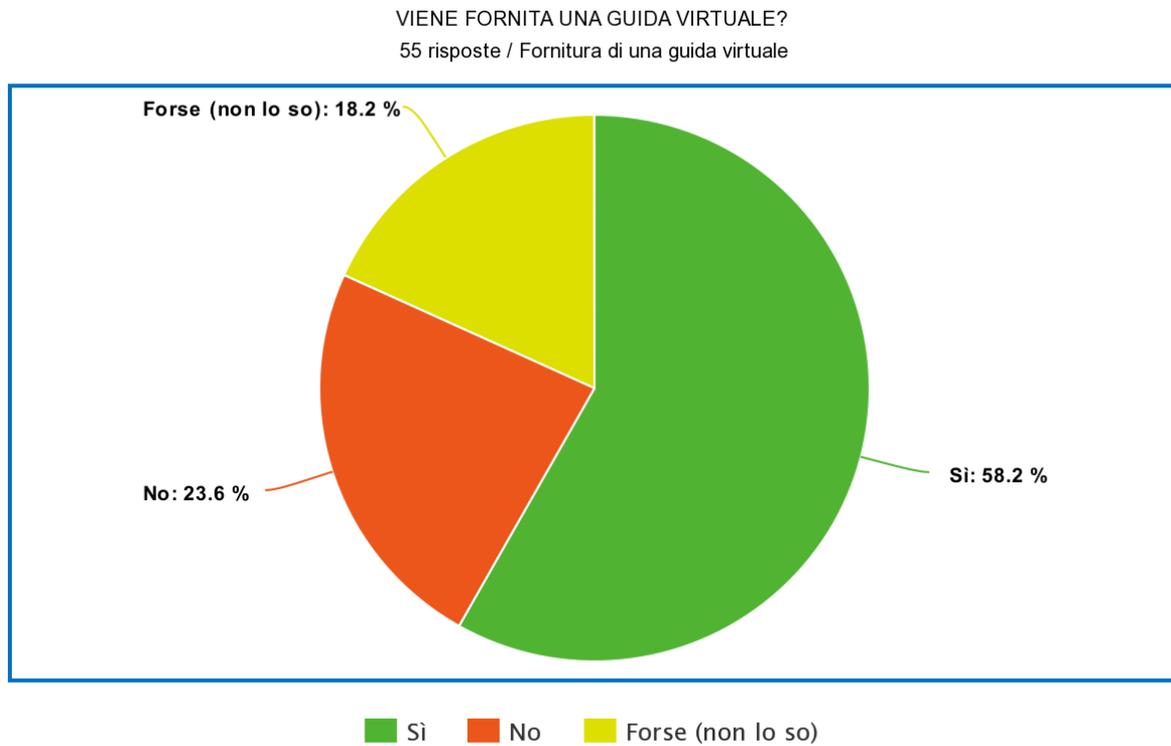
meta-chart.com

Il numero di dipartimenti all'interno di questi luoghi, che hanno a che fare con le persone (d'interesse per questo progetto) varia anche da 2 a più di 12; per esempio possono avere dipartimenti che hanno contatti con il pubblico come:

1. Esibizioni (permanenti e temporanee)
2. Caffetteria e ristorante
3. Giochi per bambini
4. Luoghi sacri e di culto
5. Negozio di souvenir
6. Reception/ biglietteria / service desk
7. Centro conferenze
8. Libreria
9. Laboratori tematici/ attività

c. Le guide museali

Nella stragrande maggioranza dei luoghi d'interesse riportati è prevista la presenza di una guida turistica persone udenti. Naturalmente, questo è comune anche al più grande dei musei qui riportati.

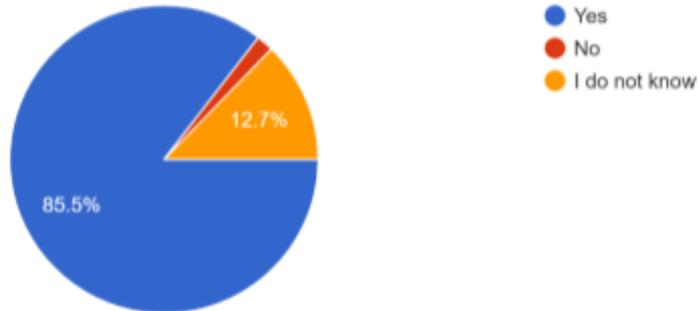


meta-chart.com

Un numero minore, ma comunque più della metà dei musei qui riportati, fornisce una guida virtuale.

Does it provide a human tour guide for hearing people?

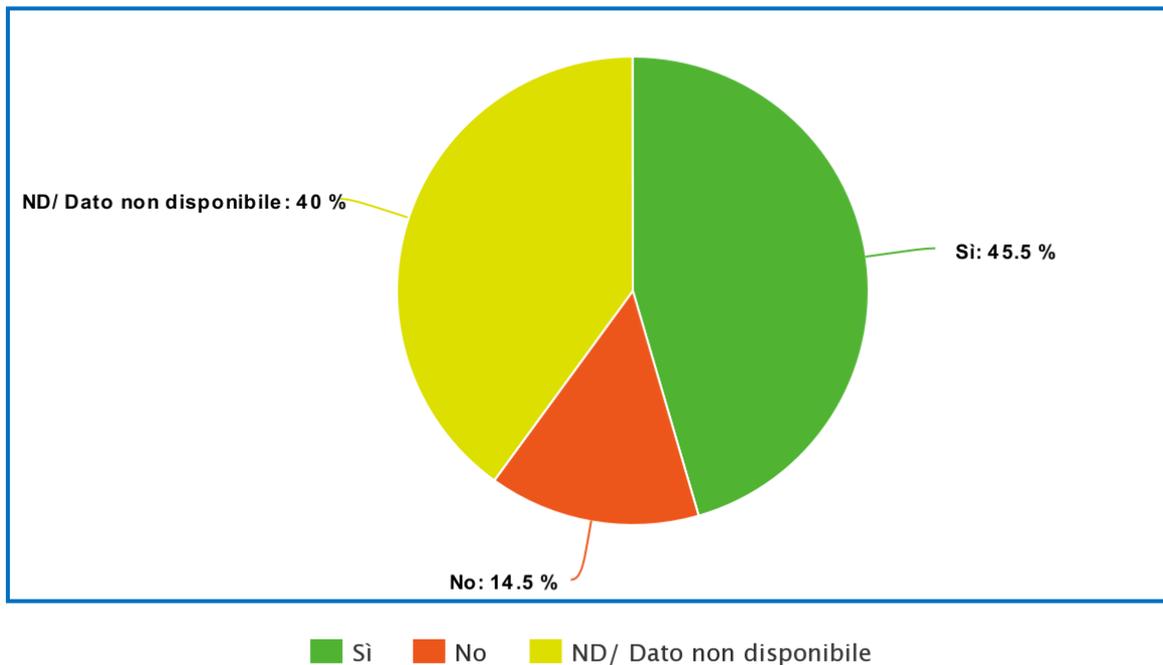
55 responses



Fornitura di guida turistica

Meno della metà dei luoghi d'interesse riportati forniscono una guida virtuale accessibile alle persone sorde.

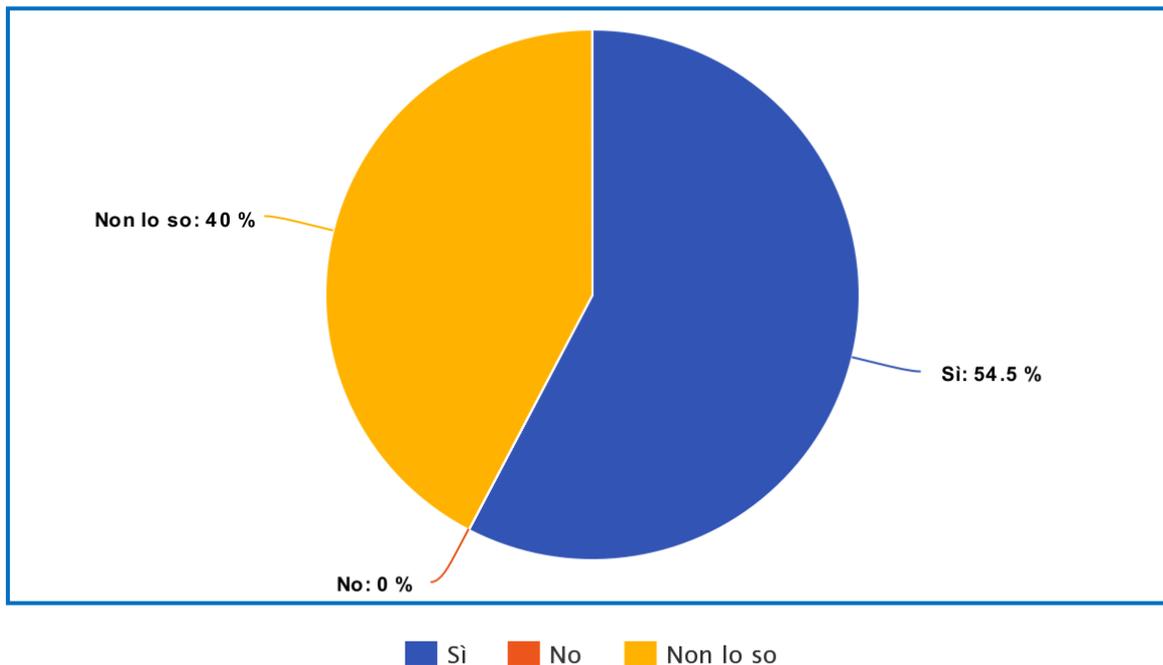
LA GUIDA VIRTUALE FORNITA È ACCESSIBILE AI SORDI?
55 risposte / Fornitura di una guida virtuale accessibil ai sordi



meta-chart.com

Quasi la metà dei musei dichiara di ricevere anche visitatori che appartengono alla comunità sorda.

IL MUSEO OSPITA VISITATORI SORDI?
55 risposte / Musei che hanno utenza sorda

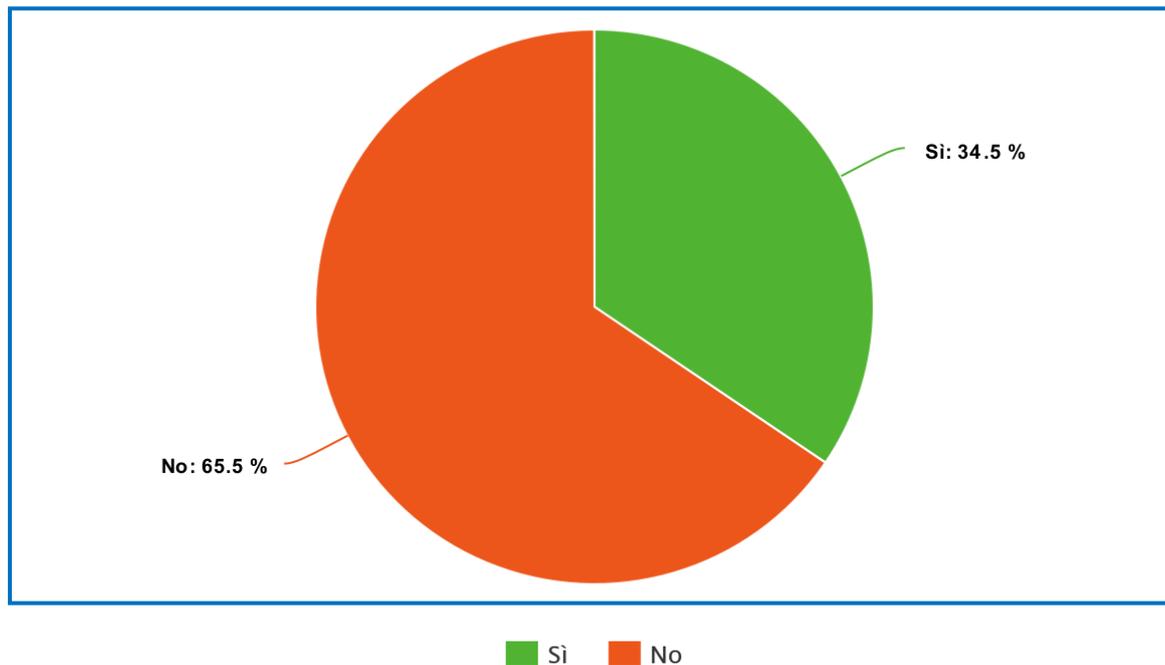


meta-chart.com

Solamente 20 tra i musei e i luoghi d'interesse elencati possono fornire una guida turistica umana per sordi

GUIDA TURISTICA SPECIALIZZATA?

55 risposte / Musei che forniscono una guida turistica specializzata per sordi



meta-chart.com

Più specificamente, questi sono:

MUSEO	PAESE
1. MUCEM	France
2. Musée du Quai Branly - Jacques Chirac	France
3. MUSEE DES CONFLUENCES - ANTHROPOLOGY - SOCIETIES AND CIVILISATIONS - NATURAL HISTORY	France
4. CENTRE FOR THE HISTORY OF THE RESISTANCE AND DEPORTATION - WORLD WAR II	France
5. Museum of Cycladic Art, archaeological, sculpture	Greece
6. Acropolis Museum, archaeological, historical	Greece
7. National Archaeological Museum archaeological, crafts, sculpture, historical	Greece
8. Museum of Islamic Art historical, archaeological, sculpture	Greece
9. Industrial Gas Museum Museum, historical	Greece
10. Herakleidon Museum gallery, technological, archaeological, crafts	Greece
11. Eugenides planetarium, technological, photography, video	Foundation Greece

12. Archaeological Museum of Thessaloniki, archaeological, crafts, sculpture, historical	Greece
13. National Museum of Contemporary Art Athens(EMST), gallery, photography,painting	Greece
14. GAM - Galleria Civica di Arte Moderna e Contemporanea	Italy
15. MAO - Museo di Arte Orientale	Italy
16. Museo del Cinema. Category: general, archeology and photography.	Italy
17. Castello di Rivoli - Contemporary art museum.	Italy
18. Palazzo Reale - Historical palace	Italy
19. Tate Modern, Modern Art	UK
20. Foam Museum (Museum of Photography)	Netherlands

Oltre ai sopraindicati, altri 6 musei offrono un servizio di interpretariato in Lingua dei Segni. Tra questi:

MUSEO	PAESE
1. OGR - Officine Grandi Riparazioni. Exhibition Gallery	Torino
2. MACA - Museo A Come Ambiente. General museum of ambient related Science	Torino
3. Museo Lavazza - Historical museum (of the Lavazza family. Famous coffee producers in Italy)	Torino
4. The Wawel Royal Castle (historical, art)	KrakÃ³w
5. National Museum in Krakow (general, historical, art)	KrakÃ³w
6. The Warsaw Rising Museum (war, historical)	Warszawa

Solamente 3 musei su 56 dichiarano di avere tra i dipendenti persone sorde, tra questi: il museo FOAM della fotografia in Olanda (Amsterdam) dove le visite in lingua dei segni olandese sono fornite gratuitamente il primo giovedì di ogni mese da formatori DEAF (ulteriori visite possono essere organizzate dopo aver contattato Foam). Ci sono anche opportunità per i traduttori della lingua dei segni olandese di organizzare tour in altre lingue dei segni.

La Tate Modern Art Gallery nel Regno Unito (Londra), assume anche persone sorde come guide turistiche e interpreti/speaker di BSL (British Sign Language) per gli eventi organizzati dal museo. Il Museo Lavazza in Italia (Torino) impiega anche 2 persone sorde.

Oltre al suddetto studio a tavolino, i partner hanno cercato di ottenere maggiori informazioni dal campione destinatario del progetto: il gruppo del personale museale e il gruppo delle persone sorde. Ciò è stato fatto con l'obiettivo di elevare la proposta originale di questo progetto ad altre possibilità: tenersi aggiornati, colmare il divario tra progetti già esistenti, beneficiare dei risultati nella fase di creazione e creare affiliazioni con il campione destinatario garantendo così in qualche misura collaborazioni future, diffusione e sfruttamento dei risultati del progetto.

II. Report: analisi dati del questionario sul gruppo target e sullo staff museale

Obbiettivi della ricerca

- Lo scopo del questionario è stato quello di ottenere approfondimenti dal gruppo target dei possibili visitatori sordi dei musei (soprattutto prendendo informazioni dai paesi partner). Un quadro comune di domande è stato dato al consorzio nel formato di un modulo di google che è stato poi distribuito tra persone sorde del loro paese. Questo è stato un modo di successo per andare



oltre il lavoro a tavolino e riconoscere e realizzare i bisogni reali dei sordi e le loro esperienze precedenti. Questo lavoro sul campo funzionerà poi come base per il contenuto e la struttura di tutti gli altri prodotti intellettuali (Intellectual Outputs) del progetto; in ultima analisi, fruttuoso per lo sviluppo generale e l'orientamento di questo progetto.

Section 1: Analisi dei dati del questionario rivolto al gruppo target dei sordi

- Part A: Dati personali
- Part B: Risposte alle domande aperte, suddivise per paese

Section 2: Analisi dei dati raccolti dal questionario rivolto allo staff museale

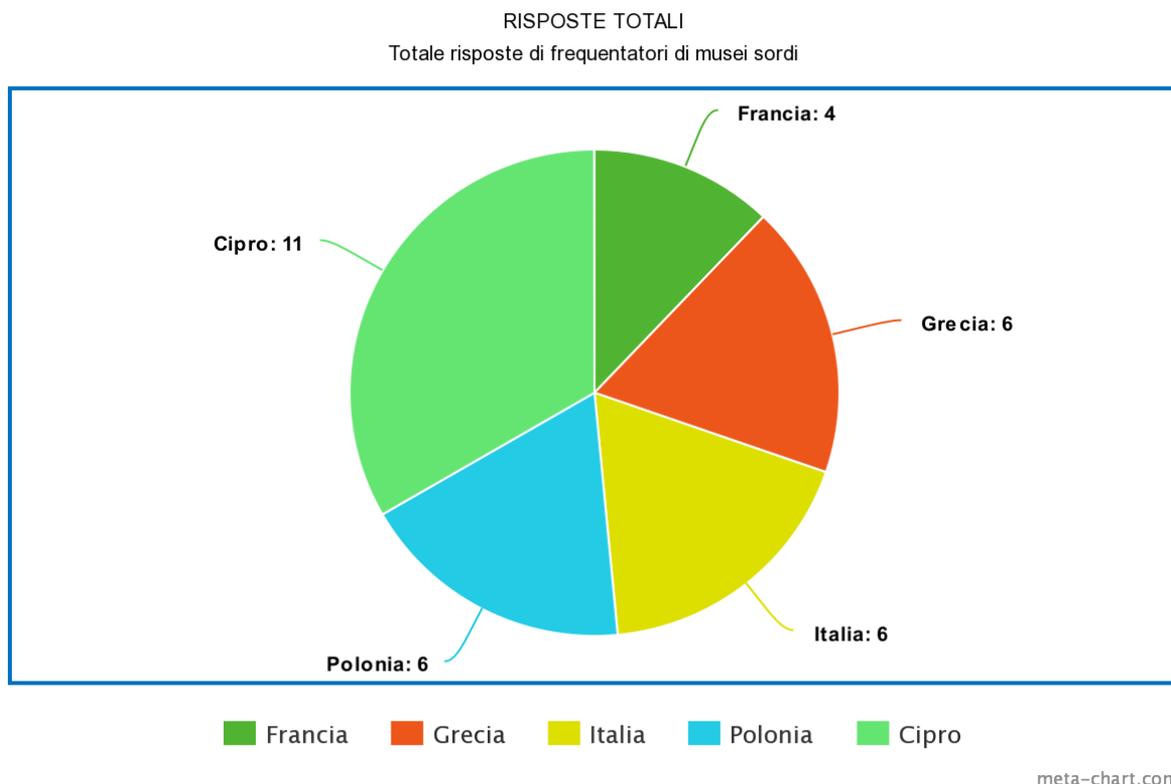
- Part A: Dati personali
- Part B: Risposte alle domande aperte, suddivise per paese



d. Sezione 1: Analisi dei dati raccolti dal questionario rivolto al gruppo dei sordi

Part A: Dati personali

Siamo riusciti a recuperare 32 risposte dal nostro gruppo target dai 5 paesi del consorzio (Francia, Cipro, Grecia, Italia e Polonia); contattati dalle organizzazioni partner del loro rispettivo paese.



Precisamente, il lavoro sul campo ha ricevuto 4 risposte dalla Francia, 6 dalla Grecia, 11 da Cipro, 5 dall'Italia (di cui 1 vive in Ungheria) e 6 dalla Polonia.

Poiché questo può aver influenzato le risposte per quanto riguarda l'esperienza che queste persone stanno vivendo, una delle prime domande da porre è stata se sono Sordi o Udent. Così, su 32 risposte, 20 persone si identificano come sordi e 12 come non udenti.

Parte B: Idee e opinioni

Per rendere questa sezione più chiara vi diamo la domanda esatta, il gruppo target è stato chiesto e poi le risposte in base al paese.

Qual è stata la tua esperienza più piacevole durante una visita a un museo (galleria, castello, ecc.)? Nomina il luogo d'interesse culturale, il paese, l'anno della visita e cosa l'ha resa così piacevole.

Francia:

Secondo le risposte di 3 persone sorde su 4, la loro esperienza più piacevole durante una visita ad un museo è legata a qualche forma di assistenza e inclusione. Per esempio, una persona ha detto che gli spettacoli dal vivo con sottotitoli come al Théâtre des Célestins di Lione sono stati significativi nel farlo sentire 'uguale'.

Allo stesso modo, un'altra persona ha notato che la visita al Musée du Louvre a Parigi nel luglio 2021 è stata piacevole perché c'erano spiegazioni scritte, quindi il visitatore poteva scegliere ciò che lo interessava. In modo simile, l'esperienza del visitatore al Musée des Confluences a Lione nel 2017 è stata interessante perché la visita era guidata da 2 interpreti in LSF (Langue des Signes Française).

Grecia:

In Grecia si afferma di nuovo che le impressioni positive sono legate alla fornitura di strutture e assistenza, che, come dichiarato da 2 intervistati su 6, includeva o testi informativi o un interprete. Una persona, tuttavia, ha dichiarato che nonostante l'esistenza di testi scritti, la fornitura di un interprete è più preferibile e più conveniente.

Cipro:

Le esperienze piacevoli dei ciprioti sordi sono ugualmente rafforzate dalla presenza di strumenti per soddisfare le loro esigenze. 3 su 11 hanno dichiarato esplicitamente che quando c'era un interprete con loro, ciò rendeva l'esperienza complessiva più piacevole, dato che potevano comprendere meglio il contenuto.

Italia:

Allo stesso modo, secondo le risposte di 3 su 5 persone sorde in Italia, una caratteristica comune dell'esperienza piacevole nei musei degli intervistati italiani è la presenza di un interprete di lingua dei segni durante la loro visita, fornito dal museo o da una persona di fiducia dell'intervistato. Uno degli intervistati ha detto che la sua esperienza è stata piacevole per motivi estetici, come l'ambiente del museo che era all'aperto.

Polonia:

Le caratteristiche di una visita positiva in un museo degli intervistati dalla Polonia sembrano corrispondere all'esperienza delle persone sorde di altri paesi partner, in quanto è allo stesso modo legata ad una qualche forma di **assistenza** per i sordi e legata al sentimento di inclusione e **indipendenza**

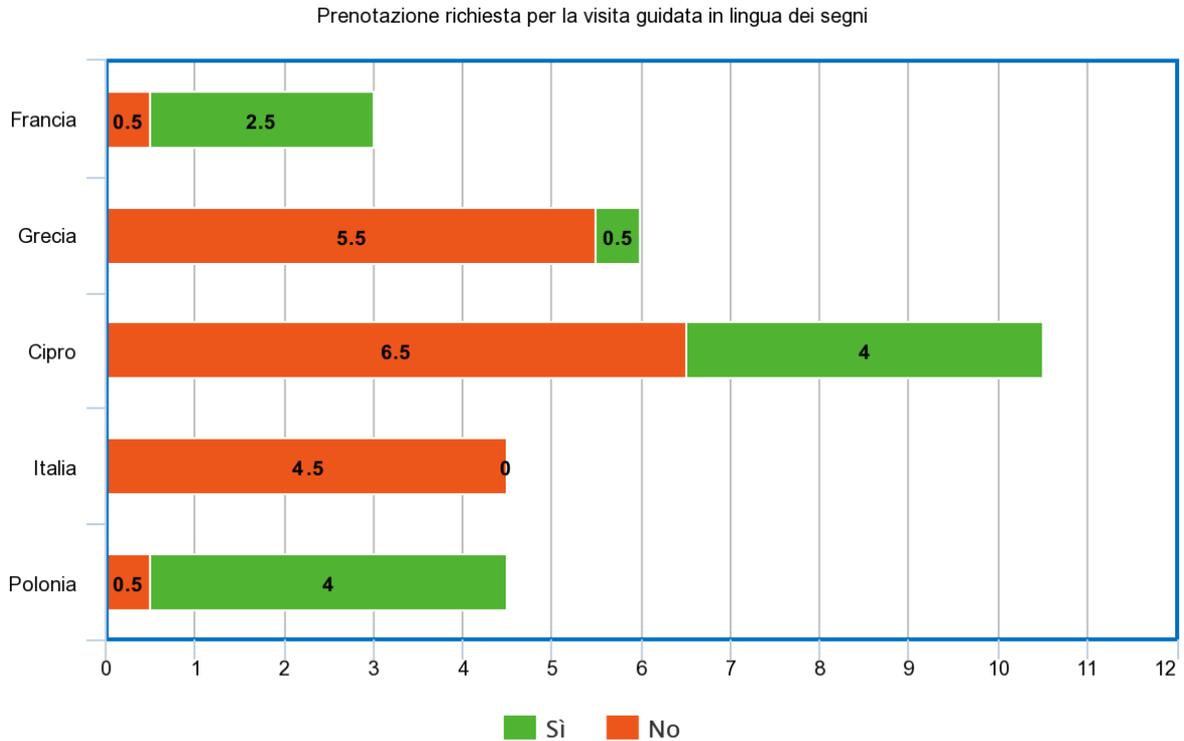


Per esempio: 3 persone su 6 hanno dichiarato specificamente che durante il loro tour era presente un interprete. Una persona ha anche aggiunto che anche se aveva visitato il museo di Auschwitz-Birkenau più di una volta, nel 2016 c'era un interprete del lingua dei segni, durante il quale ha capito e imparato molto di più che durante le visite senza interprete degli anni precedenti. Un altro ha detto che è stato particolarmente contento del livello di preparazione professionale dimostrato in un museo di Amburgo, nell'ambito della conferenza mondiale TISLR 13, dedicata alla ricerca sulle lingue dei segni nel mondo nel 2019. Una persona ha detto che il Castello dei Duchi di Pomerania a Stettino - dal 1996 al 2001 - è stato l'unico luogo in cui ha potuto prendere decisioni indipendenti, dandogli la libertà di camminare e visitare secondo le proprie preferenze. Altri luoghi, dove l'esperienza degli intervistati è stata caratterizzata come piacevole, sono stati la mostra Bunkier Sztuki, il Museo del Palazzo di Re Jan III a Wilanów e il Museo della Solidarietà a Danzica, tutti in Polonia.

Non sorprende che, secondo la maggioranza delle risposte, una visita sia stata più piacevole quando c'erano strutture per soddisfare le esigenze delle persone sorde. Alcune delle più comunemente menzionate erano spiegazioni scritte, sottotitoli o interpreti. Questi fatti hanno contribuito significativamente ai sentimenti di inclusione e indipendenza, rendendo l'esperienza complessiva della visita più piacevole, interessante e aiutandoli ad imparare. Va notato che l'esperienza diventa più piacevole se pre-organizzata, in modo da sistemare alcune disposizioni che li aiuteranno se non sono disponibili. Idealmente, le strutture avrebbero potuto essere facilmente disponibili per le visite spontanee, affinché l'esperienza dei sordi fosse simile a quella di tutti gli altri visitatori. Ciononostante, dimostra che una preparazione professionale da parte del thesaurus, lascia impressioni positive sull'esperienza complessiva, beneficiando alla fine per entrambe le parti in modi diversi.



La visita è stata prenotata?



meta-chart.com

Un totale di 20 su 32 intervistati ha dichiarato di non aver dovuto prenotare la visita. Sembra esserci una preferenza generale di non prenotare in anticipo, almeno non sempre, anche se le risposte di cui sopra mostrano che questo può rafforzare la qualità dell'esperienza vissuta dalle persone sorde durante una visita ad un museo.

Le domande che seguono puntano a raccogliere maggiori informazioni sulle esperienze dei visitatori sordi nei musei..

Quali risorse sono previste per le persone sorde? Eri con un gruppo di persone o da solo?

Francia:

Per quanto riguarda le risorse disponibili per sordi, 2 persone su 4 del nostro campione francese hanno dichiarato che non ce n'erano - nessun adattamento, nessun tour umano, nessuna guida in lingua dei segni o video. In uno dei due casi, la persona era con un partner in grado di fornire assistenza riguardo l'accessibilità dei contenuti. Nell'altro caso, la persona era sola e ha dovuto leggere una guida e informazioni su internet prima della visita. Una persona ha dichiarato che durante una visita di gruppo c'era un interprete di lingua dei segni, ma tutti gli accordi e la pianificazione dovevano essere fatti in anticipo. Altre forme di servizi apprezzati dai sordi includevano i sottotitoli e un circuito a induzione magnetica (hearing loop).

Grecia:

In Grecia il quadro è leggermente diverso. L'unico aiuto disponibile (secondo le risposte di questo campione limitato) era da parte di persone provenienti dall'ambiente personale dei visitatori sordi, come insegnanti o amici. Ci sono state anche alcune affermazioni riguardo attrezzature permanentemente installate per sordi, in particolare 2 su 6 intervistati si riferivano al museo di arte cicladica e l'altro alla Goethe House situata in Germania. L'attrezzatura includeva, tablet con video e sottotitoli per ogni punto che corrispondeva a una descrizione audio o guide.

Cipro:

6 delle 11 persone sorde cipriote che hanno preso parte a questo studio hanno dichiarato esplicitamente che nella loro esperienza non c'erano risorse o attrezzature speciali per le persone sorde. D'altra parte, una persona sordastra (con riduzione della capacità d'udito) ha dichiarato che doveva essere vicina alla guida per ascoltare meglio. Le risposte mostrano chiaramente che questo gruppo target di solito preferisce che la sua visita sia con un gruppo di persone con disabilità simili, contando sulla compagnia di un membro della famiglia o di amici per facilitare la sua interazione con gli oggetti esposti. Uno dei partecipanti ha detto di essere stato da solo durante la sua visita e che l'unico supporto era un testo informatico.

Italia:

Solo 1 su 5 ha dichiarato che una delle sue esperienze comprendeva una persona in grado di segnare in un gruppo di sordi e udenti. I restanti 4 hanno detto che non c'erano risorse specifiche per sordi. Infatti, una persona ha dichiarato che, ironia della sorte, gli è stata fornita un'audioguida. Un'altra persona ha detto di aver dovuto fare affidamento sui membri della famiglia per il supporto, proprio come nel caso di Cipro di cui sopra.

Polonia:

In termini di accordi preventivi, 2 persone su 6 hanno detto che gli accordi erano stati presi a priori da altre persone che lavorano nell'ambiente della sordità. Un intervistato ha detto esplicitamente che al museo di Auschwitz-Birkenau c'era un interprete.

Conclusioni

Evidentemente, più musei dovrebbero essere dotati di risorse specifiche per sordi al fine di ottimizzare la loro esperienza. Questo è anche supportato dalle dichiarazioni provenienti dalla domanda precedente, dove secondo gli intervistati, la maggioranza non ha prenotato visite guidate con interprete. Per il momento, è più probabile che le risorse per sordi vengano rese disponibili quando le prenotazioni vengono fatte in anticipo.

Agli intervistati sordi dei cinque paesi è stato poi chiesto di dichiarare la loro peggiore esperienza all'interno di una volta culturale.

Francia:

Secondo le risposte di 3 persone su 4 di questo campione; la loro peggiore esperienza di visita ad un museo è legata alla mancanza di traduzione dei contenuti in lingua dei segni. Di conseguenza, alcuni hanno riferito di evitare consapevolmente di andare in posti dove sanno che non ci sarà alcuna forma di aiuto per le persone sorde.

Grecia:

Allo stesso modo, la maggior parte degli intervistati dalla Grecia, in particolare 4 su 6, hanno detto che la loro peggiore esperienza è legata alla **mancanza di assistenza** per le persone sorde e che ciò rende inaccessibili i musei ai sordi. I restanti 2 hanno detto di non avere brutte esperienze da riportare in questo tipo di visita.

Cipro:

Solo 2 su 11 hanno detto di non avere un'esperienza negativa a cui fare riferimento. Il resto (9 su 11), come in altri paesi, ha sperimentato qualche forma di discriminazione nell'ambiente dei musei, soprattutto per l'assenza di risorse volte a migliorare la loro esperienza. Gli esempi forniti erano ancora una volta la mancanza di un interprete o anche in alcuni casi di un testo. Una persona ha usato specificamente la parola "razzismo" nella sua risposta. I musei, nel caso delle persone disabili cipriote, sono evidentemente per lo più inaccessibili.

Italia:

La maggioranza (3 su 4) degli intervistati italiani ha detto di essere insoddisfatta per l'assenza di qualcuno che rendesse a loro accessibili i contenuti culturali dei musei che stavano visitando, da cui la mancanza di comprensione approfondita.

Polonia:

L'esperienza dei sordi polacchi è simile a quella di altri paesi. 5 intervistati su 6 hanno detto che la loro peggiore esperienza durante la visita ad un museo è legata all'assenza di un interprete o qualsiasi altra forma di aiuto, come i sottotitoli, rendendo quindi i contenuti della visita difficilmente accessibile ai sordi che consapevolmente, come risultato, evitano questi luoghi.

Conclusioni

Nel contesto delle peggiori esperienze durante una visita nei caveau culturali, è evidente che un legame comune tra tutti gli intervistati di diversi paesi è l'assenza di supporto rivolto ai sordi, per esempio sotto forma di testi facilitati o interpretariato in lingua dei segni da parte di una guida. Questo porta a sentimenti di esclusione, da cui l'astensione delle persone sorde dai luoghi d'interesse culturale. Ancora una volta, è chiaro che l'esistenza di personale permanente e prontamente disponibile capace di comunicare con le persone sorde segnanti avrebbe reso la loro esperienza migliore, più profonda nella conoscenza e nell'esperienza e naturalmente più inclusiva.

Avresti potuto fare qualcosa per migliorare la situazione?

Francia:

Anche se solo 2 persone su 4 hanno risposto alla domanda, entrambi i partecipanti hanno detto che la situazione avrebbe potuto essere migliore se avessero organizzato un interprete prima della visita. Come ha notato una persona, tuttavia, questa non è ancora l'opzione migliore perché in alcuni casi il costo sarebbe stato a loro carico.

Grecia:

L'organizzazione di un interprete sembra essere la soluzione migliore per la maggior parte (4 su 6) degli intervistati greci, o organizzandone uno da soli o chiedendone uno al museo. Uno ha detto che avrebbe dovuto chiedere al personale del museo di fornirgli attrezzature come tablet per assisterlo durante la visita.

Cipro:

La maggioranza (8 su 11) ha detto che in effetti avrebbe potuto fare qualcosa per migliorare la situazione e questo è legato all'organizzazione di un interprete, comprese specifiche richieste alla guida durante la visita di parlare più forte (per le persone con problemi di udito).

Italia:

Allo stesso modo, 2 su 4 risposte di persone sorde in Italia hanno incluso la disposizione di un interprete come soluzione per rendere la visita più piacevole. Uno, tuttavia, ha detto che avrebbe potuto rimanere a casa, sottolineando in un tono piuttosto ironico quanto sia difficile la situazione per i sordi quando si tratta di visite nei caveau culturali.

Polonia:

Come gli intervistati di altri paesi, 2 su 6 hanno dichiarato che un interprete prestabilito o una qualche forma di materiale scritto avrebbero reso la visita più piacevole. È interessante notare, tuttavia, che 3 su 6 intervistati dalla Polonia hanno detto che non c'era niente di più che avrebbero potuto fare per migliorare la situazione. Secondo uno di loro, questo è perché:

‘E' molto difficile per le persone sorde trovare un interprete di lingua dei segni. La risoluzione di un caso del genere richiede l'aiuto di un interprete, e il sistema in Polonia non definisce chiaramente le regole di co-finanziamento dei servizi dell'interprete. Spesso ricade sulle spalle delle persone sorde e questo è il motivo per cui le persone sorde non affrontano questo argomento’.

Questo suggerisce che i sordi sono 'intrappolati' in un circolo vizioso, che rende la situazione complicata, soprattutto per la mancanza di un chiaro supporto finanziario e pratico da parte del sistema per assumere un interprete.

Un altro intervistato sordo ha sostenuto che non si poteva fare nulla perché allora era sopraffatto dalla cosiddetta oppressione interiorizzata e di conseguenza doveva adattarsi a condizioni tipicamente 'udenti' (fono-centriche).

Una persona ha specificamente notato che solo i grandi musei hanno guide che offrono visite in lingua dei segni, mentre questo è un grande limite per i musei più piccoli.

Conclusioni

Secondo le risposte del nostro campione proveniente da diversi paesi, sembra che un interprete prestabilito sia la prima azione che può essere fatta per rendere la visita più piacevole, seguita dalla richiesta di assistenza scritta o tecnologica come forma alternativa di aiuto. Va notato, tuttavia, che le persone sorde di solito sostengono i costi per gli accordi relativi all'istituzione di un interprete. Pertanto, dovrebbero essere disponibili chiari piani d'azione e sostegno finanziario per l'inclusione delle persone sorde nei caveau culturali. Inoltre, non tutte le persone sorde sembrano a proprio agio nel chiedere aiuto ogni volta e quando le strutture non sono disponibili. Quindi, i caveau culturali non dovrebbero aspettarsi che queste persone prendano sempre l'iniziativa di chiedere aiuto. Dovrebbe essere responsabilità del personale chiedere ai visitatori circa la loro esperienza nella loro visita, e assicurarsi di agire sul feedback dato, in questo caso per rendere il caveau più inclusivo

Per approfondire quali risorse e strumenti tecnologici il gruppo target dei sordi considererebbe utili, il consorzio ha chiesto loro di indicare almeno le 3 più importanti che dovrebbero esistere nei musei per facilitare la loro inclusione.

Francia:

Il suggerimento più comune per le attrezzature importanti sembra essere la fornitura di un interprete di LSE, sia dal vivo che in forma di video digitale, dato che tutti e 4 gli intervistati hanno dichiarato questo nelle loro risposte. 3 su 4 hanno detto che anche forme l'assistenza scritta, compresi i sottotitoli, sarebbe stata utile. Uno ha detto che la fornitura di hearing loops (ripetitori audio Telecoil) potrebbe anche rivelarsi un'attrezzatura utile.

Grecia:

Tutti i 6 membri del gruppo di riferimento concordano sul fatto che un interprete sarebbe vitale nei musei per migliorare pienamente l'esperienza delle persone sorde. La metà dei partecipanti (3 su 6) ha anche menzionato le attrezzature tecniche, in particolare i video con la lingua dei segni e i sottotitoli, come una delle tre disposizioni più importanti. Hanno anche menzionato che potrebbe essere utile essere disponibili in altre lingue e nella lingua dei segni internazionale per i turisti stranieri. Una persona, tuttavia, ha dichiarato che un video di tradotto già pronto è piuttosto impersonale, il che implica il ruolo importante della facilitazione personale dal vivo.

Cipro:

Allo stesso modo, 5 degli 11 partecipanti sembrano essere d'accordo sul fatto che almeno un **interprete** dovrebbe essere presente in tutti i caveau culturali, rendendolo la priorità assoluta in termini di disposizioni. Una di queste persone ha specificamente notato che l'interprete dovrebbe essere pienamente consapevole di come avvicinarsi al pubblico sordo, ad esempio sapere che hanno bisogno di parlare più lentamente e più forte, così come consentire più tempo per le domande. Il secondo suggerimento più popolare è l'uso della **tecnologia**. In particolare, 3 degli 11 partecipanti hanno detto che dovrebbe essere fornito un tablet o uno schermo digitale con video della lingua dei segni e sottotitoli, sia nella lingua dei segni locale che internazionale, e/o un breve documentario. Una persona ha suggerito che anche la realtà virtuale dovrebbe essere un'opzione. L'istituzione di un sistema FM (dispositivi acustici di assistenza senza fili) e di altoparlanti supplementari intorno al museo o alla galleria per migliorare l'assistenza acustica è stato anche un suggerimento.

Oltre ai progressi tecnologici, una persona ha suggerito che volantini e testi informativi con i dettagli delle mostre potrebbero essere utili. Un'altra persona ha incluso misure che non riguardano solo la comprensione dei contenuti, ma anche la **sicurezza** dei sordi durante una visita ad una volta culturale. A tal fine, le luci di allarme dovrebbero essere stabilite in caso di incendio, terremoto o ostilità. Infine, ma non meno importante, una persona ha notato che i valori e il rispetto, non solo le attrezzature pratiche, sono importanti anche in un ambiente culturale per migliorare l'esperienza delle persone sorde.



Italia:

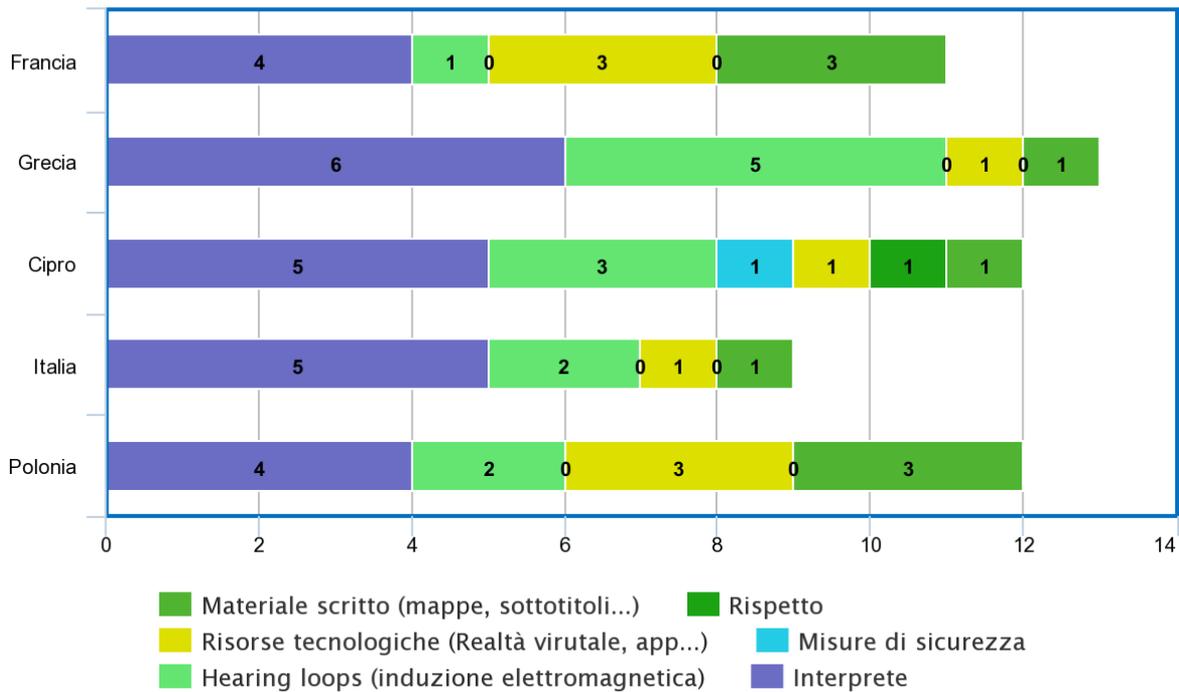
Tutti e 5 i partecipanti hanno incluso **guide e interpreti** nelle loro risposte, rendendoli allo stesso modo il principale suggerimento per assistere i sordi. 3 partecipanti su 5 hanno suggerito che una **mappa** del museo con spiegazioni sarebbe utile. Anche la tecnologia è stata tra i principali suggerimenti. In particolare, 2 su 5 hanno suggerito che ci dovrebbe essere un tour virtuale. Una persona ha suggerito nelle sue risposte che un'app del museo aiuterebbe meglio la navigazione dei sordi. Testi di spiegazione semplificati e foto erano anche alcuni suggerimenti.

Polonia:

Allo stesso modo, la maggioranza (4 su 6) degli intervistati ha detto che una guida o un interprete di lingua dei segni è il servizio principale che un luogo d'interesse culturale dovrebbe offrire alle persone sorde. La seconda forma di assistenza più popolare include la tecnologia con lingua scritta, come grandi schermi con sottotitoli o tablet con lingua dei segni o scritta. Una persona ha detto che ci dovrebbe essere un'illuminazione appropriata adattata alle persone sorde.



Le 3 risorse per facilitare l'inclusione di visitatori sordi che dovrebbero trovarsi in ogni museo



meta-chart.com

Conclusioni

Come si vede dalle risposte fornite dai gruppi target di tutti i paesi partner, la fornitura di un interprete sembra essere la prima preferenza per migliorare l'esperienza delle persone sorde in contesti culturali, soprattutto perché questo è il modo migliore per rendere l'esperienza personale.

Il progresso tecnologico sembra essere il secondo strumento più popolare, comprese le applicazioni mobili, gli schermi digitali con video informativi con sottotitoli e altri contenuti visivi.

Inoltre, mappe del sito culturale, volantini con semplici dettagli sulle mostre, testi informativi per ogni mostra e fotografie sono stati anche alcuni dei suggerimenti.



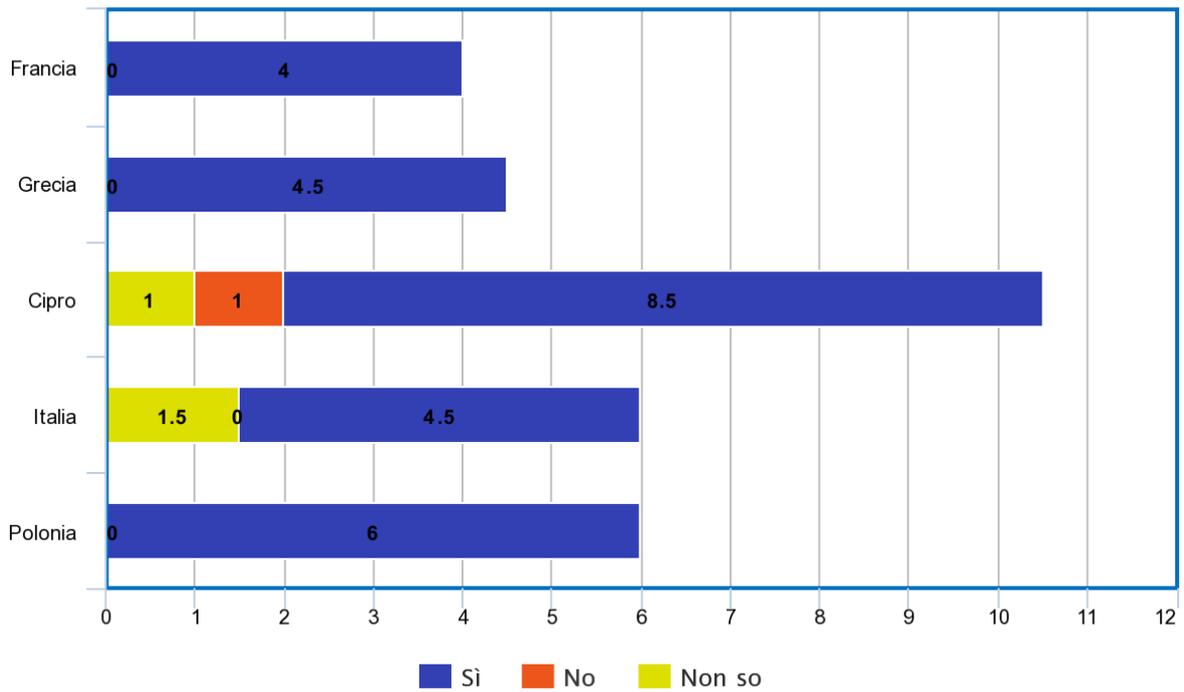
Infine, ma non meno importante, è stato interessante vedere che alcuni hanno fatto luce sul fatto che si dovrebbe prestare attenzione alle misure di sicurezza durante la visita, per esempio stabilendo luci di avvertimento in caso di emergenza. È stato anche menzionato che l'illuminazione è di particolare importanza per facilitare i sordi, il cui canale cognitivo privilegiato per la raccolta di informazioni sull'ambiente circostante è la vista.

Osserviamo che ci sono molti suggerimenti comuni provenienti dai partecipanti sordi anche se vivono in paesi diversi. Anche se il campione è piuttosto ristretto, i suggerimenti di cui sopra saranno considerati attentamente, almeno per facilitare il quadro e gli ulteriori risultati nell'ambito di questo progetto.

Come previsto, le persone sorde danno molta importanza all'interazione umana nei musei. Le loro risposte alla domanda "È importante per te avere un'interazione umana quando visiti un caveau culturale?" sono le seguenti:



Importanza interazione umana per l'inclusione dei sordi



meta-chart.com

In questo quadro abbiamo cercato di ascoltare più da vicino il nostro gruppo target sul perché questo è importante.



In risposta alla domanda di cui sopra, tutte le persone del nostro campione francese concordano sul fatto che è importante avere un'interazione umana durante le visite nei caveau culturali, perché rende più facile notare dettagli che altrimenti si sarebbero persi, per esempio, fatti interessanti o interessanti che non sono inclusi nelle spiegazioni scritte degli oggetti esposti. Inoltre, l'interazione umana è significativa perché aiuta le persone sorde ad essere più socievoli, ad ottenere risposte alle loro domande e a condividere le proprie conoscenze. Il campione greco non ha dato approfondimenti sul perché questo sia importante per loro. La maggioranza, che consiste in 9 persone su 11 del campione cipriota, concorda sull'importanza dell'interazione umana durante la visita. Le risposte italiane hanno incluso l'aggettivo "prezioso" nel caratterizzare l'interazione umana. Allo stesso modo, gli intervistati polacchi hanno dichiarato che preferiscono avere un'interazione umana durante la loro visita a una volta culturale perché permette loro di condividere impressioni e imparare di più scambiando opinioni e ottenendo risposte alle loro domande.



e. Section 2: Analisi dei risultati del questionario rivolto al personale museale

Part A: Dati personali

L'analisi dei dati delle domande sul campo per il personale dei musei consiste in 27 membri del personale dei musei che lavorano in 25 diversi caveau culturali in luoghi diversi. In particolare, i 5 rappresentanti della Francia lavorano rispettivamente al MUSEM, al Musée Gadagne, ai Musées de Grasse, al Musée Picasso di Antibes e al Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation.

I 6 rappresentanti dello staff dei musei della Grecia lavorano al Museo di Arte Cicladica, al Museo Herakleidon, al Museo Nazionale di Arte Contemporanea di Atene, al Museo Archeologico di Nafplion, al Museo Diacastico di Larissa.

I 3 rappresentanti di Cipro lavorano alla Galleria A. G. Leventis, al Museo di Agia Napa Thalassa e al Centro di Arti Visive e Ricerca (CVAR).

Le 9 persone che hanno risposto da Italia lavorano al Museo Maria Bricca, MAO (Museo Arte Oriental), GAM (Galleria Arte Moderna), Gamec, Orto Botanico di Bergamo (Milano) e al Museo civico d'Arte Antica, Palazzo Madama (Torino), MAV, Museo dell'Artigianato Valdostano di tradizione, Museo Nazionale del Cinema e CCW-Cultural Welfare Center.

Dei 4 rappresentanti polacchi, 3 lavorano al Castello Reale di Wawel e 1 al Museo di Stato di Majdanek.

I rappresentanti della volta culturale lavorano in una varietà di posizioni, tra cui:

- ✓ mediatori culturali,
- ✓ pubbliche relazioni,
- ✓ comunicazioni e relazioni con il pubblico,
- ✓ amministratori,
- ✓ curatori,
- ✓ responsabili dell'accessibilità,
- ✓ interpreti d'arte,
- ✓ ricercatori,
- ✓ coordinator di progetto,



- ✓ operatori (di diverso tipo),
- ✓ restauratori,
- ✓ responsabili di direzione
- ✓ servizi educativi

L'insieme dei loro anni di esperienza può variare da 1 a 21 anni.

All'inizio, ai dipendenti del museo è stato chiesto di dichiarare la loro esperienza con i visitatori con disabilità in generale.

Francia:

Tutti e 5 gli operatori che rappresentano i musei francesi hanno un'**esperienza molto ricca** di lavoro con gruppi di persone con diverse forme di disabilità, compresi i sordi. Gli anni di esperienza vanno da 3 a 21.

Un rappresentante del *Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation* (Museo di carattere storico sulla resistenza e la deportazione durante la seconda guerra mondiale) ha riportato che nella loro struttura viene accolto ogni tipo di pubblico compresi i visitatori con disabilità come gli anziani con il morbo di Alzheimer, adulti non vedenti, adulti con disabilità sensoriali multiple, adulti e giovani adulti con disabilità mentali, bambini con disabilità multiple.



'Inoltre, il rappresentante di questo Museo ha dichiarato che 'oltre alle visite puntuali per gruppi su prenotazione e progetti EAC con oratori artistici per il pubblico disabile, lavoriamo in stretta collaborazione con educatori specializzati e beneficiari di diverse SAS e CAJ, tutto l'anno, e creiamo insieme percorsi di visita, laboratori, temi di mediazione annuali sui nostri 4 siti'

Un altro rappresentante ha riportato di star lavorando specificamente su questo argomento al MUCEM da 9 anni, con una precedente consapevolezza sull'argomento durante le posizioni passate al *Museo del Quai Branly* e poi al *Museo Nazionale del Rinascimento nel Château de Chambord*. Il rappresentante è personalmente coinvolto nella creazione di un corso di e-learning per sensibilizzare il personale dei musei all'approccio con i visitatori sordi. .

Un terzo rappresentante ha detto che "ha lavorato per 21 anni con persone disabili, adulti e bambini: ipovedenti, disabili motori, disabili intellettivi;

'Da 17 anni lavoro con persone con disturbi dello spettro autistico o disturbi del neurosviluppo, persone con disturbi psichiatrici e/o disabilità multiple; da 15 anni lavoro con persone sorde (ho un livello B1 nella lingua dei segni francese). Negli ultimi 5 anni ho lavorato con i tossicodipendenti in mediazione terapeutica.'

Secondo la dichiarazione di un rappresentante del *Musée Gadagne*, l'esperienza precedente comprende "3 anni di accoglienza dei visitatori disabili in un altro museo, con la creazione di attività per i visitatori sordi e ciechi. Nell'inclusione della disabilità è all'interno della politica globale del museo Musée Gadagne, l'assunzione di un mediatore di udito duro e la creazione di attività per i visitatori sordi e ciechi.'

Grecia:

Sebbene uno dei rappresentanti dello staff dei musei in Grecia abbia detto di avere solo una limitata esperienza di lavoro con gruppi di persone con disabilità, la maggioranza (4 su 5) ha affermato di avere generalmente esperienza con i visitatori con disabilità.

Cipro:

Nel caso di Cipro, su un totale di due rappresentanti dello staff dei musei, uno ha riportato che solamente negli ultimi due anni hanno iniziato ad avere più visitatori con disabilità, soprattutto con disabilità fisiche. Pertanto, l'esperienza tra lo staff dei musei ciprioti non sembra essere così ampia.

Italia:

Il personale dei musei in Italia è per lo più esperto nel lavorare con persone con disabilità (8 su 9). Nello specifico, un rappresentante ha detto che la loro esperienza riguarda la pianificazione e la conduzione di attività e laboratori per vari tipi di disabilità, comprese quelle psichiche e sensoriali. Un altro ha detto che pianificano progetti finalizzati all'inclusione e un altro che parallelamente al lavoro con i visitatori con disabilità pianificano come rendere il museo più accessibile. Anche la ricerca, "l'advocacy" e il "capacity building" sono stati tra le risposte. Solo un rappresentante ha detto di avere scarsa esperienza di lavoro con i visitatori con disabilità.

Polonia:

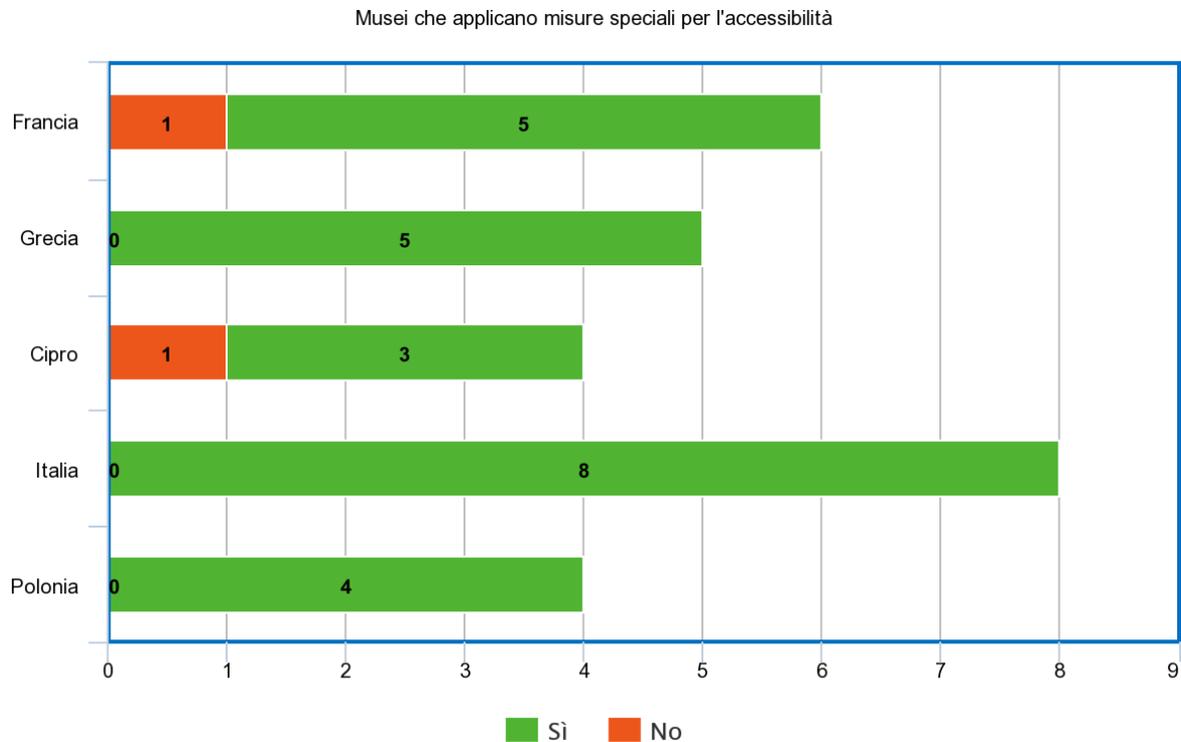
Allo stesso modo, la maggioranza (3 su 4) dei rappresentanti dello staff dei musei in Polonia ha detto di avere esperienza con le persone disabili, e uno di non averne nessuna. Per quelli che hanno esperienza si tratta per lo più di attività educative e di formazione per vari gruppi di persone.

In conclusione, la maggior parte dei rappresentanti dello staff dei musei ha avuto qualche tipo di esperienza di lavoro con i visitatori disabili in diverse modi, compresi i programmi educativi, i corsi di formazione, i laboratori e le visite guidate. Questo, tuttavia, non è il caso di tutto il personale dei musei. Sembra che il personale dei musei con maggiore esperienza con le persone disabili sia più propenso a cercare soluzioni per rendere i musei più accessibili. Perciò, una formazione speciale dei membri dello staff dei musei è utile per rendere effettivamente i musei più accessibili alle persone con disabilità.

Parte B: Iniziative dei musei in favore delle persone con disabilità

Il questionario per i membri del personale dei musei è iniziato con alcune domande generiche per catturare il quadro generale di ciò che sta già accadendo per facilitare le persone con disabilità.

Il museo fornisce risorse o ha specifiche politiche che permettano alle persone con disabilità di accedervi?



meta-chart.com

Secondo le risposte di 26 rappresentanti dello staff dei musei, la maggior parte (25 su 26) dei luoghi d'interesse ha dichiarato di avere strutture/ politiche specifiche che permettono alle persone con disabilità di accedere alle aree espositive. I dettagli specifici su queste iniziative/ politiche sono rivelate nelle domande seguenti.

Ci sono molte iniziative e diverse politiche attuate nei musei situati in Francia. Per esempio, il [Mucem](#) sta facendo un lavoro impressionante riguardo le persone con disabilità adottando una varietà di politiche e avendo diverse iniziative e risorse in atto per le persone con disabilità. Secondo il rappresentante del Mucem, queste includono:



- L'ingresso al Mucem è gratuito e viene data priorità alle persone disabili e a un accompagnatore previa visione di documento.
- I tre ingressi, la reception e le biglietterie del Mucem sono accessibili ai visitatori con disabilità mobili..
- Il Mucem presta ai suoi visitatori sedie a rotelle, seggiolini pieghevoli e lenti d'ingrandimento, così come anelli di induzione magnetica individuali su richiesta al guardaroba in cambio di un documento d'identità.
- Il Mucem offre visite guidate per tutti i tipi di disabilità, comprese le visite sensoriali con descrizione audio.
- Le visite tattili sono offerte nelle nostre mostre permanenti "Connectivities" e "The great Mezzé". Possono essere scoperti con l'audioguida che offre una descrizione audio di ogni stazione o durante una visita guidata dedicata.
- Un'audioguida viene prestata gratuitamente ai visitatori disabili alla biglietteria principale del Mucem. I visitatori udiolesi e sordi possono prendere in prestito gratuitamente una videoguida. Questa offre video in LSF e con sottotitoli delle mostre permanenti "Connectivités" e "Le grand Mezzé". Le visite sono proposte anche in lingua dei segni francese da una guida turistica sorda.
- I cani d'assistenza e i bastoni con sensore sono i benvenuti al Mucem.
- Gli spazi e i servizi del museo (bookshop, aree di ristorazione...) sono accessibili alle persone in sedia a rotelle: passerelle, ascensori, posti dedicati nell'auditorium.



- Nel luglio 2014 e nel dicembre 2019, il Mucem ha ricevuto il marchio Turismo e Disabilità per le quattro grandi famiglie di disabili. Dopo essere stato premiato nel 2018, nel 2020 il Mucem ha ricevuto il trofeo del turismo accessibile nella categoria "Luoghi da visitare". Il 1° settembre 2021, i responsabili dell'associazione Culture et Handicap @tourisme_et_handicaps, responsabile del marchio omonimo, sono venuti a consegnare al Mucem il trofeo 2020 per il turismo accessibile nella categoria dei luoghi da visitare.

Le azioni del Mucem possono servire da esempio di best practice per i musei francesi ma anche per altri paesi che vorrebbero rendere la loro volta culturale inclusiva.

Il *Musées de Grasse* offrono terminali tattili e braille per le loro collezioni permanenti e le mostre temporanee. Inoltre, formano dei mediatori culturali per l'accoglienza del pubblico disabile (soprattutto per gli ipovedenti). Inoltre, una guida audiovisiva è in fase di progettazione.

Il *Musée Picasso di Antibes* ha una politica di prezzi in base alla quale l'ingresso e tutte le mediazioni sono gratuite. Ogni mediazione è fatta su misura per ogni gruppo. Inoltre, il materiale di adattamento per gli ipovedenti, i documenti adattati, gli anelli di induzione, due sedie a rotelle, i documenti a caratteri grandi sono anche tra i servizi offerti dal museo.

Il *Centre d'Histoire de la Résistance et de la Déportation* offre l'accessibilità in sedia a rotelle che è anche obbligatoria secondo la legge sull'handicap del 2005. Altri servizi includono la fornitura di un loop magnetico gratuito, un sistema di allarme visivo e la mediazione umana.

Al *Musée Gadagne*, l'accoglienza e il movimento nel museo per le persone a mobilità ridotta è offerto. Inoltre, c'è una mappa tattile della città di Lione.

Grecia:

Tutti e 5 i rappresentanti dei musei greci hanno detto di avere ascensori, montascale e rampe che rendono le stanze ai diversi livelli dei musei accessibili alle persone con disabilità fisiche. I rappresentanti del Museo Archeologico di Nafplion, del *Museo Diacronico di Larissa* e del *Museo Nazionale d'Arte Contemporanea di Atene* hanno specificamente menzionato che hanno infrastrutture che rendono il W.C. accessibile alle persone con disabilità motorie.

Inoltre, 4 su 5 hanno dichiarato di avere strutture per le persone con disabilità visive, compreso il sistema di scrittura Braille, oggetti tattili e audio guide.

Per le persone sorde il *Museo Archeologico di Nafplion*, ha dichiarato di offrire servizi tra cui un'applicazione con uno schermo individuale per un tour del museo nella lingua dei segni, video nella lingua dei segni e sottotitoli.

Il rappresentante del *Museo Nazionale di Arte Contemporanea di Atene* ha detto che hanno una segnaletica speciale per le persone con autismo e disturbi neurologici.

Cipro:

Il rappresentante della Galleria A. G. *Leventis* ha detto che cercano di facilitare il più possibile la visita alla Galleria, offrendo il parcheggio e l'ingresso gratuito alle persone con disabilità e ai loro accompagnatori.

Il *Centre for Visual Arts and Research (CVAR)*, è anche accessibile alle persone con disabilità motoria. Per le persone sorde si dice che il CVAR offra attrezzature digitali (cioè app), ma non sono stati forniti ulteriori dettagli.

Italia:

Il MAO (Museo Arte Oriental) ha dichiarato di offrire l'accesso a ogni spazio del museo e l'altro di avere una sezione espositiva accessibile alle persone con disabilità. Nell'*Orto Botanico di Bergamo (Milano)* c'è una sezione espositiva accessibile alle persone con disabilità. Dal *Museo civico d'Arte Antica*, al Palazzo Madama di Torino è stato dichiarato che hanno dedicato visite, attività e laboratori collaborando con istituzioni di supporto a persone con disabilità di diverso tipo.

Polonia:

Su 4 risposte, 3 hanno dichiarato che ci sono strutture e disposizioni architettoniche per facilitare lo spostamento delle persone con disabilità motoria. Inoltre, 3 rappresentanti hanno incluso nelle loro risposte attività ed eventi educativi. 4 intervistati - 3 del *Wawel*, 1 di *Majdanek* - hanno dichiarato di avere strutture per aiutare le persone con disabilità visive, inclusi modelli 3D dei monumenti, materiali tattili e descrizioni audio. 2 rappresentanti hanno detto che i loro rispettivi musei offrono circuiti di induzione e uno di loro ha dichiarato di avere anche un interprete di lingua dei segni su richiesta. Ultimo ma non meno importante, il rappresentante del *Castello Reale di Wawel* ha detto che offrono formazione per il personale, ma questo non è stato specificato.



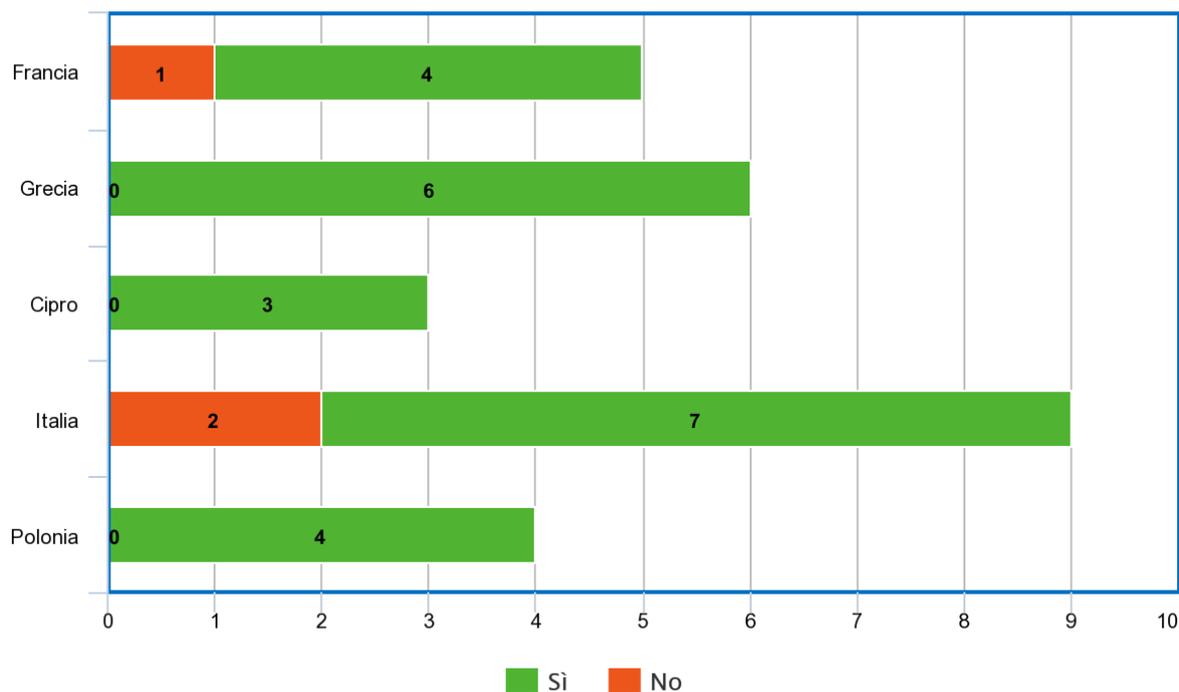
In conclusione, tutti i paesi partner sembrano offrire strutture e politiche specifiche per le persone con disabilità. Le risposte più comuni includono diverse funzioni per accogliere i visitatori, come ingresso prioritario, parcheggi, ascensori e rampe. Viene offerto ulteriore aiuto per facilitare le visite. Per esempio, molti dei rappresentanti hanno menzionato la fornitura di sedie a rotelle, sedili pieghevoli, lenti di ingrandimento e anelli di induzione individuali, visite guidate che includono strumenti sensoriali e descrizioni audio, sistema di scrittura Braille, oggetti tattili, video in lingua dei segni e sottotitoli. Il lavoro di alcuni paesi, come la Francia, è un ottimo esempio da seguire per altri paesi di scala minore. Nel complesso, sulla base delle risposte, sembra che ci sia ancora spazio per migliorare, ma lo stato attuale dimostra che c'è la volontà di un cambiamento positivo e di investimenti in strutture che assistono i disabili. Una delle soluzioni potrebbe essere un maggior numero di finanziamenti in quest'area che i musei potrebbero sfruttare.

Sono poi seguite domande specifiche considerando il gruppo target dei sordi.





Musei considerati accessibili dai visitatori sordi



meta-chart.com

È interessante notare che la stragrande maggioranza, ad eccezione di tre, ha dichiarato che i loro rispettivi musei sono accessibili dalle persone sorde.



Se sì, perché? (e.g. per esempio, risorse fornite/ come quale frequenza/ quali lingue ecc.)

Francia:

Sembra che ci siano molte risorse gratuite rivolte alle persone sorde nei musei che si trovano in Francia. Per esempio, 3 rappresentanti su 5 hanno detto che tra i servizi offerti ci sono video in LSF, con sottotitoli e altro materiale visivo tra cui cartelli esplicativi. Inoltre, hanno detto che offrono "hearing loops" (sistema telecoil). Due hanno menzionato visite umane con interpreti in LSF. Solo un rappresentante ha detto che non offrono servizi specifici, tuttavia, stanno cercando di adattare la loro accoglienza di inclusione.

Grecia:

Solo 2 su 6 rappresentanti di musei greci hanno riferito di servizi specifici. Entrambi hanno detto che offrono video in lingua dei segni greca e internazionale. In particolare, uno ha riportato che questo è offerto all'ingresso per un'introduzione al museo e sul loro sito web. L'altro ha riportato invece che il suo museo offre una app attraverso la quale i visitatori possono godere di un tour individuale in lingua dei segni. Inoltre, il rappresentante del *Museo di Arte Cicladica* ha riportato che la sua struttura offre video con sottotitoli in tutto il museo.

Cipro:

I rappresentanti ciprioti non hanno specificato come i loro rispettivi musei siano accessibili alle persone sorde. Il CVAR ha menzionato solo attrezzature digitali senza ulteriori specifiche.

Italia:

8 rappresentanti su 9 hanno detto che offrono l'interpretazione in lingua dei segni o sotto forma di visita umana o in video esplicativi. Museo civico d'Arte Antica, Palazzo Madama dice di offrire video sottotitolati in lingua dei segni per l'autonomia di visita.

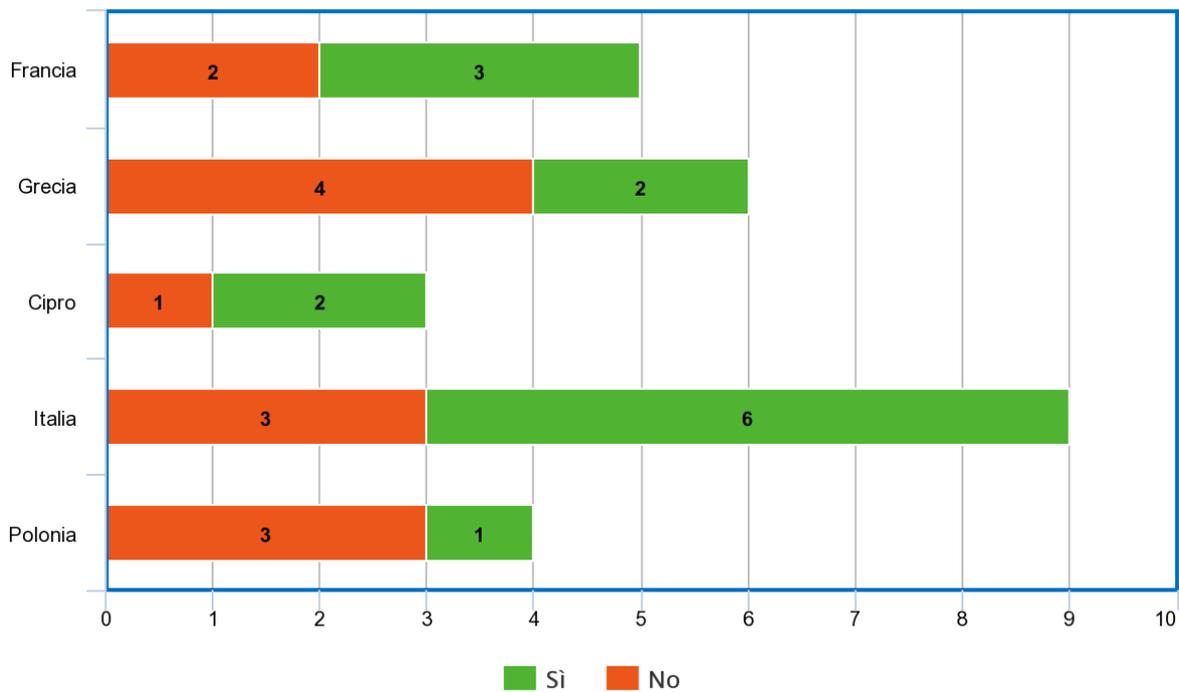
Polonia:

Tutti e 3 (su 4) i rappresentanti che hanno risposto a questa domanda hanno detto che offrono l'interpretazione in lingua dei segni polacca o in incontri educativi selezionati o in filmati che vengono caricati sul loro sito web. Uno ha specificamente menzionato che il personale sta anche imparando la lingua dei segni. Un'altra struttura comune che tutti gli intervistati condividono è la fornitura di un loop di induzione in diverse parti del luogo culturale che rappresentano.

In effetti, secondo le informazioni fornite dal personale del museo ci sono strutture disponibili per rispondere alle esigenze dei sordi. Le più comuni includono interpreti e video con testi esplicativi.

Inoltre, è stato considerato importante per il nostro partenariato sapere se i caveau stanno partecipando a un altro schema verso l'inclusione. Questo implicherebbe la loro volontà.

Musei che partecipano attualmente a progetti di inclusione sociale



meta-chart.com

Un totale di 12 su 24 rappresentanti di diversi luoghi d’interesse culturale hanno detto di partecipare a progetti di inclusione. Idealmente, i musei dovrebbero essere spesso coinvolti in progetti educativi che mirino ad incrementare le possibilità di inclusione nelle loro strutture.

Poi sono stati ottenuti maggiori dettagli su come l’inclusione di persone sorde sia effettivamente messa in pratica nei musei che hanno risposto positivamente. Questo ha avuto un duplice vantaggio per il progetto PERIEGESIS. Prima di tutto, tra le altre cose, questo servirebbe come base per altre idee e per le “best practices” dei paesi partner, ma anche per assicurarsi di non replicare altri progetti già esistenti. Servirebbe anche per aggiungere eventuali lacune osservate da altri progetti in atto.

Francia:

Secondo il rappresentante dei *Musées de Grasse*, il loro museo partecipa ai progetti EAC su iniziativa e in collaborazione dei partner del settore sociale e medico (servizio psichiatrico, servizio geriatrico). Alcuni esempi sono il progetto "In the dark!", che affronta la nozione di disabilità con gli studenti del CE2-CM2 i quali hanno la possibilità di incontrare in prima persona persone con disabilità e sperimentare personalmente le problematiche da loro affrontate (come per esempio la cecità; ndt). Dai laboratori sensoriali legati alle collezioni del MIP, i ragazzi hanno sperimentato i limiti che i visitatori con disabilità sensoriali affrontano. Un altro progetto a cui partecipano i *Musées de Grasse* utilizza tecniche di espressione corporea. Gli studenti sono diventati accompagnatori di persone non vedenti durante visite sensoriali al Museo Internazionale della Profumeria, dove ballerini professionisti hanno danzato con persone con disabilità della CAJ di Cannes e Antibes, traducendo in movimento le loro sensazioni negli spazi della vecchia fabbrica del JMIP.

Un altro rappresentante ha offerto dettagli su un progetto inclusivo con la città di Lione chiamato Cultural Corporation charter, con l'ambizione di lavorare con i pazienti degli ospedali, le persone in carcere e le persone con disabilità. Una terza risposta ha detto che MUCEM sviluppa molti progetti, uno dei quali con il partner del consorzio francese IRSAM, una collaborazione iniziata dal 2013. Più specificamente, i giovani accompagnati all'IRSAM stanno lavorando con il MUCEM per sviluppare materiali adattati per facilitare l'accesso alle mostre per gli ipovedenti e i non vedenti.

Cipro:

Il CVAR ha menzionato che, dato che i musei tradizionali hanno bisogno di affrontare la sfida del Covid19 e l'era digitale che stiamo attraversando, la Fondazione ha avviato un progetto Erasmus+ per migliorare l'esperienza del visitatore utilizzando la tecnologia AR (Realtà Aumentata).

Italia:

Tra i 6 rappresentanti italiani che hanno dichiarato che il loro museo partecipa a schemi di inclusione, il rappresentante della GAM (Galleria Arte Moderna) ha dato dettagli su SPICE, Progetto HORIZON per l'inclusione. Per maggiori dettagli vedere qui.

Inoltre, *Orto Botanico di Bergamo* (Milano) partecipa a progetti locali con "Social Prevision" della città (autismo, asilo nido e associazioni culturali per l'integrazione dei sordi).

Il *Museo civico d'Arte Antica*, Palazzo Madama (Torino) sta collaborando con l'associazione Paideia (anche se non sono stati forniti ulteriori dettagli).

Il rappresentante del *Museo Nazionale del Cinema*, ha menzionato un progetto di formazione organizzato da Fondazione Paideia e Fondazione CRT (dal 2012). Infine, CCW - Cultural Welfare Centre ha menzionato una collaborazione con l'Istituto dei Sordi di Torino, con il Dipartimento Educazione del Castello di Rivoli, con il Polo PARI di *Palazzo Barolo*, con la *Reggia di Venaria Reale*.

Polonia:

C'è una risposta dal rappresentante del *Castello Reale di Wawel* che afferma che partecipano a programmi di inclusione, ma non sono stati dati dettagli specifici, solo che sta collaborando con la "Culture Without Barriers Foundation" al Culture Without Barriers Festival".

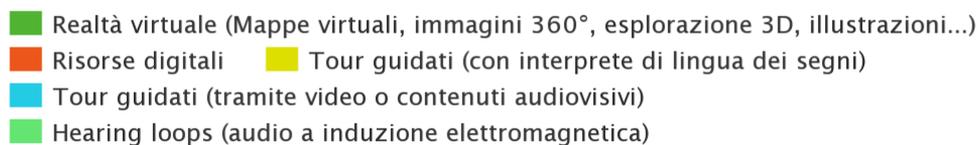
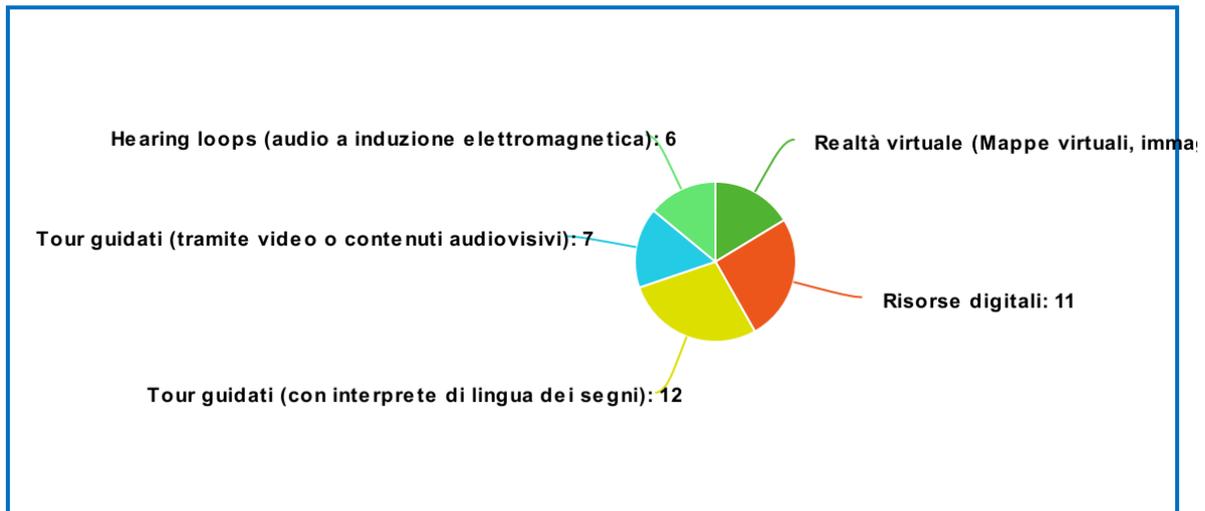
Nessun esempio specifico ha potuto essere fornito dai musei greci.

Le domande che riporteremo a seguito avevano l'intento di fare maggior chiarezza sulle risorse offerte alle persone sorde.

Quali risorse vengono offerte alle persone sorde?

Su 26 rappresentanti dei musei rispondenti, tra i servizi che questi offrono specificamente per sordi, la maggior parte (12) ha incluso nelle loro risposte le visite guidate tramite interpretazione in linguaggio dei segni. Il secondo, più popolare, è l'uso di attrezzature digitali (10), seguito dalla realtà virtuale (7). 6 hanno detto che offrono loop uditivi e infine 7 hanno detto che offrono visite guidate in formato video o contenuti visivi.

Risorse offerte ai visitatori sordi



meta-chart.com

È incoraggiante vedere che la risorsa più comune fornita è l'interpretazione in lingua dei segni e in particolare offerta di persona piuttosto che in forma digitale. Un promemoria qui che, secondo l'analisi delle risposte dei visitatori sordi, corrisponde effettivamente alla loro migliore preferenza.

Nel tentativo di capire chi potrebbero essere i possibili membri del personale dei musei rispondenti da formare attraverso il progetto PERIEGESIS, è stato chiesto ai musei dei 5 paesi di darci alcune indicazioni su quali dei loro dipartimenti e/o settori e/o membri dello staff sarebbe utile conoscere la Lingua dei Segni (l'ambiguità e le diverse opzioni date coprono diverse dimensioni dei musei nei vari paesi)

Francia:

Accoglienza, sicurezza e istruzione sono le risposte predominanti tra tutti gli intervistati francesi.

Grecia:

In modo simile, su 6 risposte, una ha menzionato l'accoglienza, 2 la sicurezza e 3 l'educazione, che è stata anche la risposta predominante tra gli intervistati greci. Anche i curatori, le guide turistiche e la gestione dei visitatori sono stati menzionati una volta nelle risposte.

Cipro:

In modo simile, su 6 risposte, una ha menzionato l'accoglienza, 2 la sicurezza e 3 l'educazione, che è stata anche la risposta predominante tra gli intervistati greci. Anche i curatori, le guide turistiche e la gestione dei visitatori sono stati menzionati una volta nelle risposte.

Italia:

7 su 9 intervistati italiani hanno anche suggerito che gli operatori del dipartimento di educazione potrebbero beneficiare di una formazione in Lingua dei Segni. 5 hanno riportato "sala del personale" e uno "servizi di accoglienza". Uno ha detto di non essere ancora in grado di indicare chi tra i membri dei vari dipartimenti indicare.

Polonia:

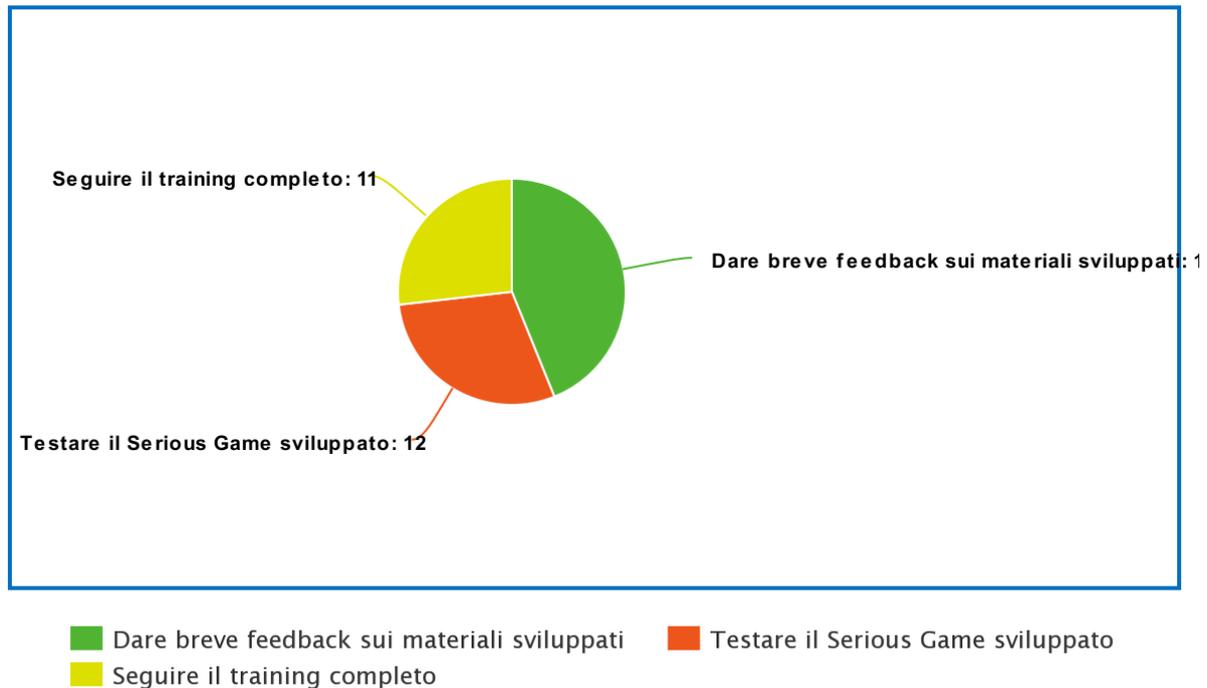
Su 4 risposte, c'è accordo sul fatto che tutti i dipendenti che sono in contatto con i visitatori potrebbero beneficiare di una formazione in Lingua dei Segni, incluse le guide, il servizio visitatori e il centro informazioni e il servizio biglietti. 2 hanno menzionato specificamente educatori e guardie e uno ha incluso il dipartimento di comunicazione e relazioni esterne nelle loro risposte.

Secondo le risposte, receptionist, educatori e sicurezza sono le risposte predominanti. Ciò che questi hanno in comune è che sono tutti a contatto con i visitatori. Si può quindi sostenere che la Lingua dei Segni contribuirà all'inclusione di visitatori diversi e migliorerà l'esperienza complessiva.

Uno dei tentativi finali di questo contatto iniziale con i dirigenti del museo è stato quello di farli familiarizzare ancora di più (al di là dell'introduzione tramite contatto personale e l'introduzione del questionario) con i risultati specifici del progetto in modo da creare una sorta di affiliazione informale iniziale. Questo sarebbe molto utile per la continuazione del progetto, per assicurare i partecipanti alle fasi di pilotaggio, ma anche per assicurare che il materiale prodotto tramite PERIEGESIS sarà alla fine utile per le persone che lo useranno.

Così, una delle domande finali includeva le modalità di collaborazione con questi musei. Ai rappresentanti dello staff del museo è stato permesso di rispondere con più di una risposta. Come da grafico: 18 hanno dato un interesse iniziale a darci un breve feedback, 12 hanno accettato di testare uno dei risultati finali del progetto che include il gioco serio e 11 di usare tutto il materiale prodotto da PERIEGESIS per formare il loro personale.

Membri totali del personale disposti a unirsi al progetto



meta-chart.com

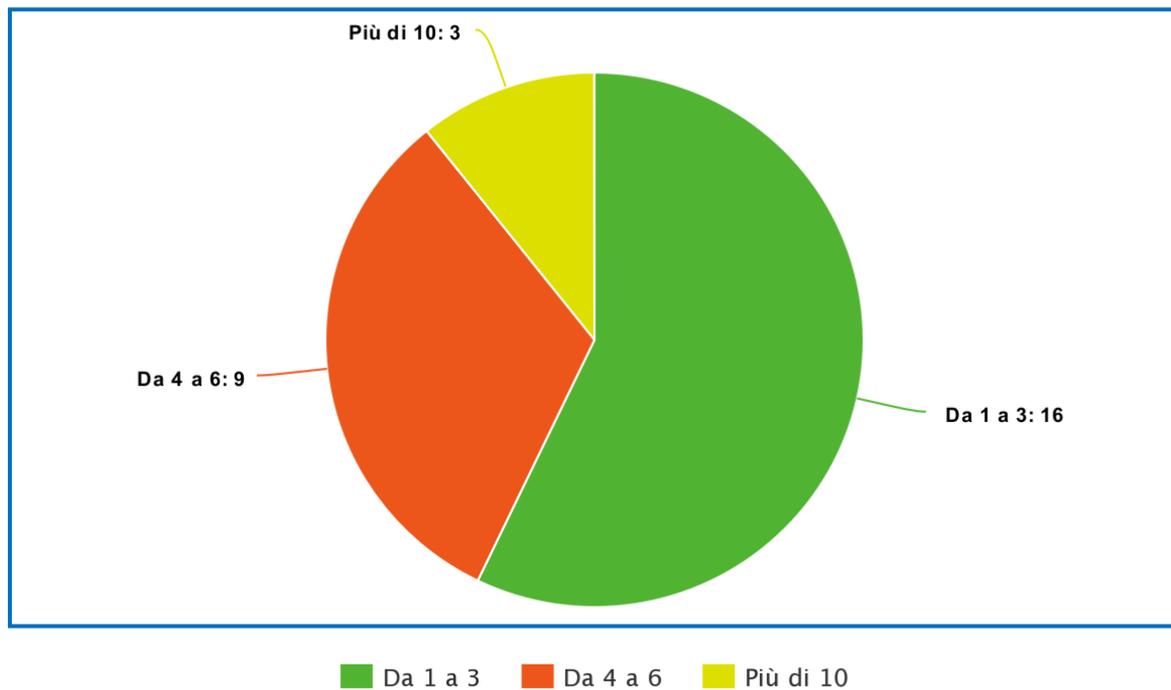
Abbiamo anche voluto indagare quanti dei loro membri del personale questi musei sono disposti a includere nel progetto PERIEGESIS.

Quanti membri del vostro personale sarete disposti a coinvolgere?

Anche in questo caso, i musei potevano dare più di una risposta. La maggioranza (16 su 24) dei rappresentanti ha detto che i loro rispettivi musei sono disposti a coinvolgere almeno da 1 a 3 membri del loro staff nella realizzazione del progetto, mentre alcuni ne vorrebbero coinvolgere di più. In particolare, 9 su 24 possono coinvolgere da 4 a 6 membri del personale e i restanti 3 possono coinvolgere più di 10 membri del personale.

Questo è anche legato alla capacità del museo per settore.

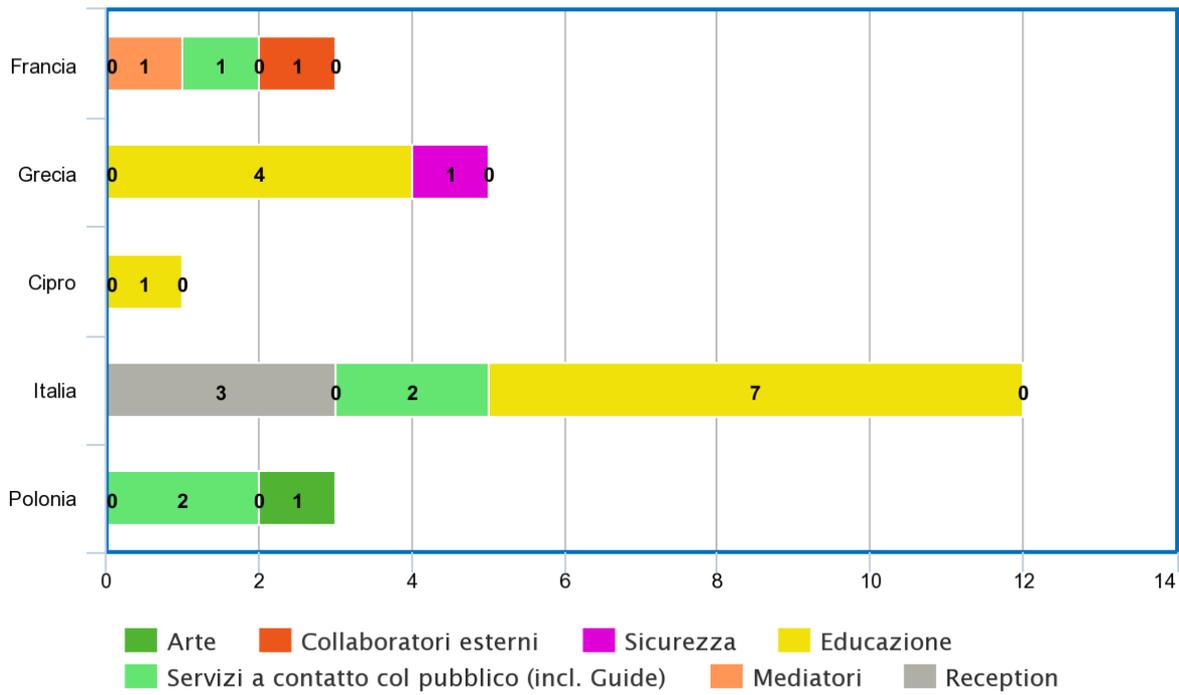
Personale dei musei totale impegnato nel progetto



meta-chart.com

In una possibile implementazione della formazione del personale attraverso il progetto PERIEGESIS, quale dipartimento/settore/membri del personale del museo beneficerà maggiormente di questo progetto che mira ad includere persone sorde nel museo?

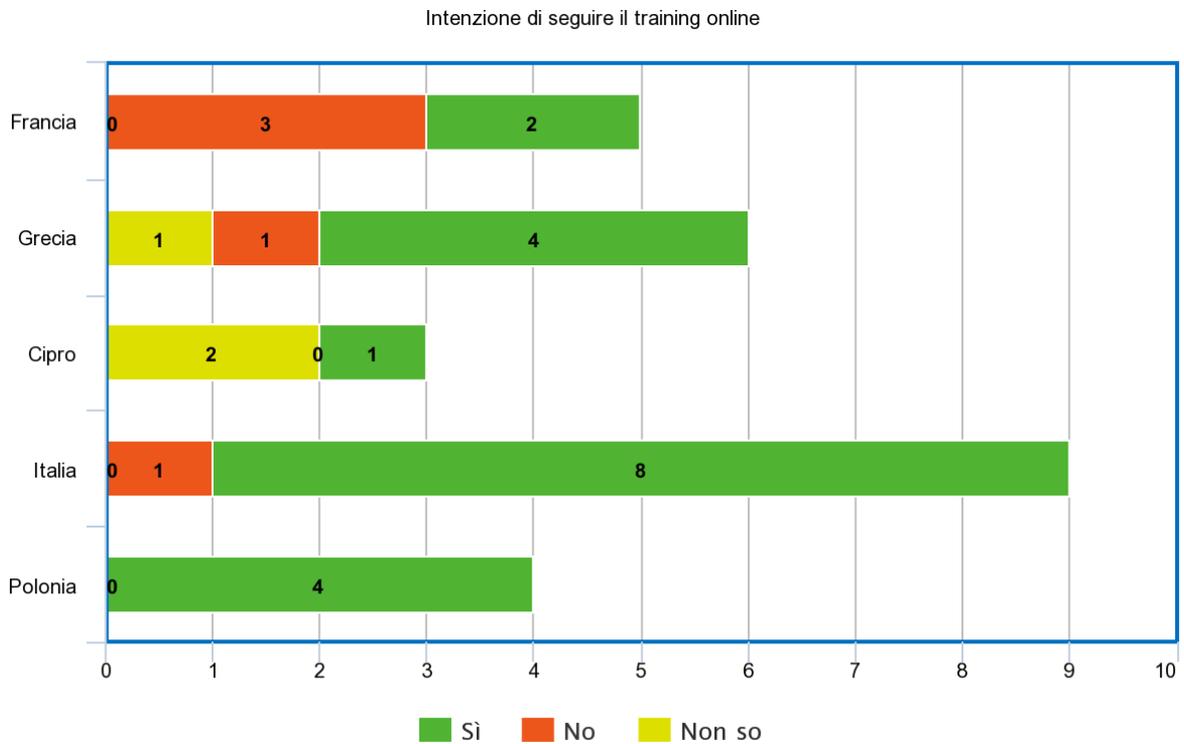
Personale del museo impiegato nel progetto per dipartimento



meta-chart.com

La stragrande maggioranza del personale dei musei ritiene che i loro rispettivi dipartimenti di educazione trarranno i maggiori benefici da una possibile implementazione della formazione del personale attraverso il progetto PERIEGESIS. Gli educatori potrebbero essere il punto di partenza, tuttavia la piena inclusione richiede la formazione del personale di diversi dipartimenti, come si riflette anche nelle risposte di alcuni rappresentanti che non danno la priorità agli educatori nella loro lista.

Siete disposti a collaborare con noi online per la formazione del personale per comunicare con i sordi?



meta-chart.com

La maggior parte del personale del museo ha risposto positivamente alla richiesta di collaborazione a scopo formativo. Questo è incoraggiante in quanto mostra un certo grado di volontà di colmare il divario di accessibilità nei musei. Pertanto, la fornitura dei giusti strumenti forniti dall'implementazione del progetto sarà messa a frutto.

Conclusioni

La prima sezione di questo rapporto ha analizzato i dati raccolti da un gruppo target di un totale di 32 persone sorde provenienti da tutta Europa, ai quali è stato chiesto di rispondere a diverse domande a risposta chiusa e aperta. Un'interpretazione generale delle loro risposte è che la loro soddisfazione generale quando si tratta di visite ai musei tende ad essere bassa. Questo sembra essere legato all'inaccessibilità culturale agli spazi, e l'ostacolo più comune è la mancanza di comunicazione efficace a tutti i livelli. Questo perché i caveau culturali non hanno gli strumenti giusti per soddisfare le esigenze dei sordi. Per esempio, il personale non sembra essere formato per comunicare efficacemente con i sordi. La mancanza di accesso alle informazioni e di comprensione del contenuto dei musei porta di conseguenza a una scarsa comprensione e a sentimenti di esclusione che conducono ragionevolmente all'astensione delle persone sorde dal frequentare luoghi d'interesse culturale.

Anche se le lacune relative all'inclusione sembrano essere maggiori, i dati raccolti da 24 rappresentanti del personale dei musei dimostrano che c'è la volontà di cooperare e trovare modi per rendere più accessibili i rispettivi musei. Non tutti i rappresentanti hanno la stessa esperienza con i gruppi vulnerabili: alcuni hanno molta esperienza con i gruppi vulnerabili, mentre altri non ne hanno affatto. Lo stesso vale per i tentativi che hanno fatto per cambiare la situazione attuale, che si vede attraverso il loro coinvolgimento in corsi di formazione e altri progetti che mirano a contribuire all'inclusione. Tuttavia, non è giusto concludere che la ragione di questa inattività sia l'apatia. Al contrario, una grande sfida è la mancanza degli strumenti giusti per rendere disponibili gli spazi culturali. I rappresentanti hanno espresso la loro volontà di utilizzare gli strumenti che questo progetto svilupperà, così come di partecipare alle formazioni.



In conclusione, la soddisfazione dei gruppi vulnerabili è legata alla misura in cui il personale o l'ambiente che li circonda soddisfa le loro esigenze. Più il personale è formato e il supporto tecnologico, migliore è la comunicazione e la comprensione, quindi l'aumento della soddisfazione generale. Perciò, più strumenti e materiale formativo dovrebbero essere disponibili per il personale dei musei al fine di rendere i musei più accessibili ai sordi o a qualsiasi altra persona che abbia bisogno di un supporto extra per massimizzare l'esperienza durante una visita. I piani di inclusione dovrebbero diventare una norma nelle agende nei musei, e PERIEGESIS ha la capacità di contribuire positivamente e influenzare il cambiamento.



III. Obiettivi principali e risultati attesi del progetto a livello nazionale ed europeo

A livello nazionale ed europeo, il progetto PERIEGESIS contribuisce alla creazione di una metodologia che promuova l'accessibilità delle persone sorde attraverso lo sviluppo delle competenze del personale dei musei attraverso l'utilizzo di un "Serious game" (gioco finalizzato all'apprendimento formativo) in combinazione con un dettagliato programma di apprendimento, accompagnato da video che mostrano l'effettiva formazione in collaborazione con persone udenti e gli ostacoli che potrebbero affrontare, nonché un gioco digitale interattivo.

L'impatto previsto sul gruppo target a cui puntiamo è di:

- più di 150 educatori, dirigenti di musei, operatori del settore turistico in generale e persone sorde parteciperanno a workshop pilota basati sugli Output 3, 4 e 5 di questo progetto.
- più di 60 educatori di tutti i gruppi target parteciperanno a laboratori pilota di play-testing per testare il gioco.
- sviluppo di competenze e abilità rilevanti per il turismo accessibile.
- esperienze di apprendimento migliorate attraverso il Serious Game.
- 500 persone verranno a conoscenza degli output del progetto e dei risultati di PERIEGESIS attraverso disseminazione, multiplier events (eventi di socializzazione e pubblicizzazione del progetto; ndt) e il sito web.

Ora, per i professionisti del settore l'impatto previsto è calcolato come:

- circa 60 persone legate al personale del museo (ad esempio, risorse umane o responsabili dello sviluppo del personale, ecc... parteciperanno ai workshop e svilupperanno le loro competenze per rendere il museo accessibile ai sordi)



-Altri 60 formatori, educatori universitari che insegnano nel settore HORECA, e/o qualsiasi altro educatore che collabori con musei e gallerie, così come insegnanti di Lingua dei Segni saranno formati all'uso dei piani didattici e di giochi a scopo formativo attraverso il workshop di formazione nei paesi partner da parte del personale formato (12-15 in ogni paese).

-250 più formatori, professionisti, stakeholder ecc. verranno a conoscenza delle prodotti e dei risultati del progetto attraverso la disseminazione, i multiplier events e il sito web.

L'impatto e l'accoglienza previsti dalle altre parti interessate (ad esempio università, organizzazioni museali, ONG, aziende nel campo del turismo, ecc...) a cui PERIEGESIS mira sono:

-500 persone legate ad altri stakeholder interessati saranno a conoscenza degli output e dei risultati del progetto PERIEGESIS attraverso azioni di disseminazione, eventi moltiplicatori e sito web.

- utilizzare PERIEGESIS Serious Game digitale nel loro contesto.





Durante il progetto (come impatto a breve termine), 1000 persone tra cui formatori e professionisti del settore saranno a conoscenza del progetto, dei seminari, degli eventi e saranno invitati a utilizzare i prodotti generati dal progetto. A lungo termine, ci aspettiamo che dopo 5 anni dal completamento del progetto, attraverso il sito web e il Serious Game digitale di PERIEGESIS, almeno 100 formatori professionisti aumenteranno le loro competenze e che 500 persone avranno giocato al Serious Game. Inoltre, durante questo periodo, 5000 persone, compresi i formatori, i professionisti del settore, la popolazione locale, ecc. saranno a conoscenza del progetto PERIEGESIS attraverso le azioni di divulgazione che saranno portate avanti secondo la strategia di sostenibilità.



IV. Principali requisiti del "O2-Museum Learning thesaurus sui sordi"

L'obiettivo principale di "O2- Museum Learning Thesaurus on Deaf and Hard of Hearing people" ("Collezione di frasi riguardo il museo per persone sorde", ndt) è quello di raccogliere tutte le principali frasi e dialoghi, i progressi della comunicazione che sono più comuni in un museo con i visitatori, secondo le diverse strutture che offrono. Questo porterà ad un elenco con i principali dialoghi in ogni settore su cui si baserà lo sviluppo degli output intellettuali. Il campione di persone contattate per il Compendium (IO1) o alcuni dei loro affiliati o colleghi possono essere coinvolti di nuovo, dando esempi concreti di frasi che usano nella loro vita quotidiana / lavorativa:

- coinvolge esperienze, approcci e pratiche di diversi paesi europei che coinvolgono l'effettivo gruppo target di utenti da beneficiare.
- verranno affrontate le diverse grandezze dei caveau culturali nei paesi europei
- mira a facilitare settori specifici del museo che hanno bisogno di un rinforzo delle competenze per garantire l'accessibilità.
- include esempi specifici di dialoghi/frasi/parole che faranno da cornice per gli altri output del progetto così come per la creazione del "O5- Serious Game Digitale".

Le frasi saranno tradotte nelle lingue dei partner. In questo modo saranno usate come sottotitoli nei video che saranno sviluppati nel Intellectual Output 3.

V. Principali requisiti di "O3-Video Learning directory per il personale del museo"

Per agire come ambiente culturale di apprendimento e sociale, per le persone sorde, caveau culturali, deve coinvolgere le persone che lavorano nei musei per co-costruire la directory di apprendimento, ma anche imparare loro stessi alcuni mezzi per comunicare con i sordi. Di conseguenza, l'obiettivo principale di "O3 - Video Learning directory for museum staff" è quello di promuovere l'inclusione sociale delle persone sorde e con problemi di udito nei musei attraverso il rafforzamento delle competenze del personale dei musei e/o delle gallerie e di altri musei. Inoltre, O3 porrà le basi per la digitalizzazione del materiale che sarà sviluppato nell'ambito di O5.

L'elenco dell'apprendimento comprenderà video tutorial che si rivolgono al suddetto personale in cinque lingue dei segni (lingue dei segni nazionali partner).

Più specificamente, i video includeranno: frasi principali e dialoghi per l'arrivo e la partenza dei visitatori; dialoghi riguardanti il trasporto e la navigazione all'interno e all'esterno del museo; dialoghi nella caffetteria e/o nel ristorante del museo; frasi principali se uno non si sente bene, come comunicare con il medico del museo ecc; informazioni principali riguardanti eventi e date.

I dialoghi saranno eseguiti e visualizzati da interpreti professionisti della lingua dei segni nazionale. Le registrazioni video saranno aggiunte all'interno dell'O3 Museum learning Directory e inoltre saranno caricate nei siti di social media del progetto, in modo da operare come una serie di lezioni/tutorial online per le persone che lavorano nei musei.

VI. Principali requisiti di "O4- Piani didattici per l'inclusione di persone sorde in musei e gallerie"

Lo scopo principale di " O4- Piani didattici per l'inclusione di persone sorde in musei e gallerie " sarà quello di avere a disposizione come Open Educational Resource, lezioni strutturate e complete per facilitare gli adulti che vogliono lavorare o stanno attualmente lavorando in musei/gallerie e in qualche misura nel settore HORECA.

Queste lezioni che si trovano nella piattaforma PERIEGESIS possono essere utilizzate dagli adulti stessi o nel quadro dell'educazione formale o informale. Per esempio, possono essere utilizzate da formatori/educatori per adulti o da istituzioni di lingua dei segni per insegnare ai loro studenti adulti o per essere date come materiale aggiuntivo nel loro programma già esistente. migliorare le competenze dei formatori e dei professionisti interessati fornendo piani didattici completi da utilizzare come guide per educatori, insegnanti o formatori.

Più specificamente l'O4 includerà

A. Una breve introduzione all'approccio di PERIEGESIS

B. Piani didattici (vedi O4-A2)

Lezione 1: Varietà di musei e gallerie e le strutture che offrono dipartimenti/settori di lavoro e il loro ruolo nell'agevolare tutti i visitatori.

Lezione 2: Workshop per coinvolgere i dipendenti del museo nell'apprendimento della lingua dei segni locale.

Lezione 3: Frasi comuni nella lingua dei segni locale per accoglienza e ospitalità verso le persone sorde (es. Ciao, Come ti chiami? Come stai? ecc.)

Lezione 4: Linee guida per le frasi principali su cosa "fare e non fare" nel museo.



Lezione 5: Principali dialoghi riguardo il trasporto

Lezione 6: Dialoghi principali riguardanti le prenotazioni (incluse date, orari, fatturazione, tour di gruppo, ecc.)

Lezione 7: Dialoghi principali al ristorante e in caffetteria

Lezione 8: Altri dialoghi principali

C. Esempi di implementazione del materiale da parte dei partner

D. Allegati (compreso il materiale extra necessario)



VII. Requisiti principali del "O5- Serious Game Digitale"

L'obiettivo principale di "O5- Serious Game Digitale" è quello di motivare gli adulti che lavorano (o hanno intenzione di lavorare) nel campo dei musei, delle gallerie, dei luoghi culturali o di qualsiasi altro settore turistico/culturale rilevante, utile a rafforzarne le competenze e a svilupparne di nuove in materia di accessibilità.

Il Serious Game digitale sarà una combinazione di tutte le conoscenze acquisite e il materiale di O1, O2, O3 e faciliterà come attività in alcuni (se non tutti) i piani didattici di O4. In particolare, il Serious Game sfiderà i giocatori a imparare i principali dialoghi sul campo, tramite una modalità di gioco.

I Serious Game sono considerati oggi uno dei modi più innovativi ed efficaci di apprendimento. I Serious Game vengono esplorati in particolare per il loro potenziale di aumentare il coinvolgimento degli utenti che può essere promosso attraverso approcci di game design "divertenti" e interattivi che aumentano ulteriormente l'interesse dei giocatori verso l'apprendimento di un argomento.

Lo scopo del gioco sarà quello di godere di una "PERIEGESIS" (cioè di "un giro") nel museo.

Il gioco potrà avere da 2 a 4 giocatori. Ogni giocatore, a turno, assume il ruolo di una persona sorda che entra in un "museo" e cerca di fare un giro (in questo caso: un tour). L'impiegato udente cerca di capire la persona sorda e la guida anche seguendo i simboli. Poi, vengono rivelate specifiche carte di dialogo. I giocatori avranno un tempo specifico per portare a termine il tour del museo. I giocatori si scambieranno anche di ruolo secondo le regole del gioco. I giocatori potranno inoltre scansionare alcuni elementi di gioco per rivelare nuove sfide, animazioni e dialoghi.

Il design del gioco e le regole potrebbero differire da quelle presentate inizialmente, in base alle esigenze di progetto e del gruppo target.

I dialoghi e le discussioni principali presenti nel gioco sono basati sul materiale di O2 e O3. Lo sviluppo di O5 sarà fatto secondo le specifiche, le informazioni e le linee guida incluse in O1.

VIII. Valutazione e garanzia di qualità delle produzioni e dei risultati attesi del progetto

Una metodologia speciale è stata formulata fin dall'inizio del progetto per assicurare il successo degli obiettivi del progetto e facilitare i risultati pianificati.

La metodologia per lo sviluppo del contenuto di ogni output segue uno schema simile. Questo includeva la divisione dei compiti in modo equo e corretto, sulla base delle competenze e dell'esperienza di ciascun partner. La maggior parte degli output inizierà con una fase di ricerca iniziale, dove è necessario il contributo di tutti i partner, ma coordinato ogni volta dal leader. Tutto il materiale riceverà un feedback iniziale dai partner e poi di nuovo un feedback in una fase successiva, ad un livello finale. Poi seguirà una prima valutazione dell'output. In una fase successiva gli Output saranno sottoposti a una seconda valutazione, una traduzione del contenuto, mentre come ultima fase il consorzio arriverà a una versione definitiva.

Per renderlo più chiaro, il processo è stato impostato come segue:

(1) Divisione del lavoro e progettazione della base del documento Il leader dell'output progetterà la struttura/scheletro per ogni IO:

- Struttura generale (compresi i concetti chiave e le pratiche / programma del modulo / struttura delle lezioni / specifiche video / linee guida per la produzione di guide, , ecc.)

- Frasi principali

- Suddivisioni e distribuzione del lavoro ai partner. La struttura finale, lo scheletro e il contenuto di ogni output saranno discussi a fondo e approvati durante il TPM che precede l'inizio dell'Output corrispondente.

(2) Ricerca di riferimenti e risorse. La ricerca di riferimenti per articoli, buone pratiche, strumenti audiovisivi all'avanguardia, siti web e documentazione grafica per illustrare e completare i materiali (piani didattici, guide, quadro metodologico, video, script del gioco digitale) sarà ricercata da tutti i partner, contribuenti di ogni particolare Output.

(3) Creazione del contenuto. Sulla base delle due fasi precedenti, il leader dell'uscita assegnerà capitoli/sezioni o altri tipi di compiti a ciascuno dei partner. I partner creeranno e distribuiranno contenuti del seguente tipo: 1. Testi/capitoli 2. Frasi specifiche/dialoghi Frasi specifiche / dialoghi 3. Video tutorial 4. Ricerca a tavolino 5. Ricerca sul campo (interviste) 6. Mappe interattive 7. Grafica digitale/gioco 8. Scenario/sceneggiatura di gioco digitale 9. Piani di lezione

(4) Una prima revisione del contenuto (da parte dei partner responsabili della qualità)

Il leader di A2 'Gestione della qualità e valutazione del contenuto' valuterà il contenuto secondo i criteri stabiliti, ad esempio:

- (i) Sostenibilità didattica e pedagogica;
- (ii) Qualità dei Contenuti;
- (iii) Linguaggio;
- (iv) Struttura, Organizzazione e Funzionalità;
- (v) Estetica.

Seguirà l'editing dei contenuti prodotti da tutti i partner, raccolti e assemblati dal leader dell'Output previsto.

Alla fine, una versione provvisoria in inglese sarà pubblicata sul sito ufficiale del progetto (<https://www.periegesis.eu/>).

(5) Una seconda revisione del contenuto e secondo le QM Rubrics&Standards (basate su feedback esterni/C1/ Test sul campo che saranno organizzati nel contesto dell'Output corrispondente). Sulla base delle revisioni fatte dai primi utenti, i partner rivedranno i loro contenuti e li modificheranno per migliorarne la qualità e la pertinenza.

(6) Traduzione. I partner tradurranno la versione finale del testo nella loro lingua madre.

(7) Creazione della versione finale. L'output leader di ogni Output modificherà e farà circolare la versione finale dei contenuti prodotti da tutti i partner:

1. Editing
2. Impaginazione
3. Esportazione in formato PDF e digitale (epub, mobib, ecc.)
4. Distribuzione nella rete dei partner e all'esterno secondo i piani di diffusione e sfruttamento