

**Patrimonio outdoor: linee guida
per un territorio inclusivo**

Indice

Marta Pucciarelli
Ricercatrice
Istituto design, Dipartimento ambiente costruzioni e design, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana
marta.pucciarelli@supsi.ch

Veronica Carmine
Curatrice e mediatrice culturale · Membra della commissione Formazione ICOM Svizzera
veronica.carmine@gmail.com

Quest'opera è rilasciata con licenza Creative-Commons Attribuzione - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>.

Contributi
Iolanda Pensa, Luca Morici, Giulio Zaccarelli,
Jean-Pierre Candeloro

Comunicazione visiva e grafica
Desirée Veschetti

Attribuzione
Pucciarelli Marta, Carmine Veronica. *Patrimonio outdoor: linee guida per un territorio inclusivo*.
Mendrisio, Svizzera: Dipartimento ambiente costruzioni e design, Scuola universitaria professionale della Svizzera italiana (SUPSI), 2024. CC-BY SA 4.0.

Giugno 2024

Patrimonio outdoor: linee guida per un territorio inclusivo è stata svolta nell'ambito del progetto "Patrimonio Accessibile Territorio inclusivo" promosso dall'Istituto design (DACD, SUPSI) e sostenuto dalla Confederazione Svizzera (UFPD - Ufficio Federale per le pari opportunità delle persone con disabilità), Fondazione Ing. Pasquale Lucchini e Fondazione Carlo Danzi.

pati.supsi.ch
progetto.pati@supsi.ch

Scuola universitaria professionale
della Svizzera italiana
Dipartimento ambiente costruzioni e design
Istituto design

Campus Mendrisio
Via Flora Ruchat Roncati 15
CH-6850 Mendrisio

Introduzione	4
Chi siamo e a chi ci rivolgiamo?	4
Perché le istituzioni culturali dovrebbero adottare le linee guida?	5
Perché il patrimonio outdoor e cosa lo differenzia dalla struttura interna del museo?	6
Inclusione e accessibilità del patrimonio outdoor	8
Il modello PATI passo per passo	10
1. Prima di partire. L'inclusione comincia dal gruppo operativo	12
2. Sempre presenti. Promozione della partecipazione e sviluppo delle competenze	14
3. Analisi della situazione	16
4. Co-progettazione	18
4.1 Idee sul tavolo	19
4.2 Competenze in atto	20
4.3 Prototipazione	21
5. Realizzazione	22
6. Valutazione finale	24
Da non sottovalutare: costi, risorse umane e tempo	26
Bibliografia	27

Introduzione

Chi siamo e a chi ci rivolgiamo?

Il progetto "Patrimonio Accessibile Territorio Inclusivo" (PATI), promosso dall'Istituto Design del Dipartimento Ambiente Costruzioni e Design della SUPSI, è un punto di riferimento per l'inclusività e l'accessibilità del patrimonio culturale in Canton Ticino. Attivo nel periodo 2021-2024, PATI ha raccolto e valorizzato le esperienze di diverse istituzioni culturali, sociali, turistiche e di ricerca, che hanno sviluppato una relazione significativa con il patrimonio territoriale, promuovendone l'inclusività e l'accessibilità.

PATI rappresenta un'evoluzione del progetto "Mediacione Cultura Inclusione" (MCI), condotto dall'Istituto Design dal 2015 al 2018, in collaborazione con nove musei d'arte della Svizzera italiana, il cui obiettivo era rendere le collezioni museali accessibili alle persone con disabilità visiva. Le soluzioni innovative alle sfide comunicative affrontate durante MCI sono state integrate negli indicatori di accessibilità del progetto PATI, estendendone l'applicabilità anche agli spazi outdoor.

"Patrimonio outdoor: linee guida per un territorio inclusivo" è un percorso di accompagnamento destinato agli enti che gestiscono il patrimonio culturale materiale e immateriale situato all'aperto. Questi enti, intenzionati a valorizzare l'accesso e la fruizione del patrimonio da parte di un pubblico eterogeneo, possono utilizzare queste linee guida per promuovere la partecipazione inclusiva e garantire un'ampia accessibilità.

Tra le istituzioni a cui ci rivolgiamo, elenchiamo per esempio:

- musei e rete di musei
- comuni e pubbliche amministrazioni
- associazioni di persone con disabilità, anziani, bambini con bisogni speciali
- parchi e itinerari all'aria aperta
- siti patrimonio UNESCO
- enti del turismo
- comunità di ricerca

Perché le istituzioni culturali dovrebbero adottare le linee guida?

Le presenti linee guida propongono un modello di crescita e cambiamento sostenibile che facilita e rende più rapida la trasformazione delle istituzioni e del territorio in realtà inclusive e accessibili. Lo scopo delle linee guida è quello di rendere il patrimonio all'aria aperta una fonte di apertura e di conoscenza per tutti. Le istituzioni trovano in queste pagine degli strumenti concreti e puntuali per co-progettare e realizzare progetti accessibili e inclusivi con diversi partner sul territorio.

Le iniziative accessibili e inclusive consistono in contenuti, offerte culturali ed eventi che tengono conto delle diverse necessità dei visitatori, tra cui persone con disabilità e difficoltà percettive, come persone con mobilità ridotta, persone cieche, sorde e con disabilità cognitive. Ma si riferiscono anche a persone con disabilità temporanee (es. visibilità o udito ridotti, traumi psichici e fisici) ed esigenze legate all'età, per esempio l'uso di supporti motori e passeggini. Non si tratta di progettare un contenuto o un'esperienza universalmente validi (discostandosi dunque dall'approccio del *Design for All*), ma di proporre piuttosto una varietà di approcci partecipativi tali che chiunque possa trarre beneficio e senso di appartenenza nella relazione con il proprio territorio.

La progettazione dei contenuti accessibili ed inclusivi si svolge in un processo di messa in comune delle competenze e delle esigenze che insorgono negli incontri tra le istituzioni, promotrici del progetto, e le persone con disabilità che fruiranno del prodotto culturale/naturalistico/turistico.

La progettualità di itinerari accessibili e inclusivi sul territorio prevede un continuo scambio di prospettive, conoscenze e competenze tra l'istituzione, il suo team e i partecipanti coinvolti nella progettazione. I fattori che ruotano attorno al processo sono numerosi: la gestione del tempo rispettosa delle necessità di tutti, la comunicazione chiara e iterata, gli spazi di incontro adatti, la scelta di chi e come coinvolgere affinché ognuno possa relazionarsi con i partecipanti e vivere una proficua esperienza, la definizione dei ruoli e, infine, la flessibilità delle metodologie a seconda delle necessità e degli imprevisti.

Perché il patrimonio outdoor e cosa lo differenzia dalla struttura interna del museo?

Per patrimonio culturale "outdoor", ci riferiamo ad un bene all'aria aperta, che non presuppone la fruizione da parte di un gruppo di specialisti e che include, in maniera non esaustiva, itinerari culturali, naturali, urbani, siti patrimonio dell'UNESCO, giardini, parchi, esposizioni all'aria aperta, opere d'arte pubblica. Concentrarsi sul patrimonio all'aria aperta permette di ampliare la conoscenza del patrimonio a tutti coloro che lo fruiscono per differenti ragioni, non solo culturali, ma anche ludiche, turistiche o semplicemente "di passaggio". Significa focalizzare le proprie attività intorno a luoghi e spazi dove il pubblico, anche quello non abituato a consumare cultura, percepisce una maggiore libertà di movimento e di esplorazione, diversamente dalle istituzioni culturali, come musei, teatri e sale concerti che sono più complessi da frequentare. Si tratta di luoghi facilmente visitabili in autonomia e che influenzano il benessere psico-fisico delle persone, aspetto emerso in particolare durante gli anni della pandemia, ove la necessità di vivere il patrimonio all'aria aperta si è fatta ancora più forte.

L'attenzione al patrimonio all'aria aperta permette alle istituzioni culturali di estendere la propria presenza nel territorio verso un pubblico che già frequenta questi luoghi aprendosi però in modo inclusivo e consapevole a tutta la cittadinanza. Questa strategia motiva le istituzioni a creare connessioni e legami con le persone che abitano un determinato luogo, coinvolgendole in maniera pro-attiva all'interno dell'iniziative inclusive e partecipative proposte. La nuova relazione che si instaura tra le persone, il patrimonio e le istituzioni favorisce il senso di appartenenza della comunità al proprio territorio, influenza il comportamento delle persone con ripercussioni sulla cura e la conservazione dei luoghi e promuove accordi di collaborazione con e tra le comunità. Non da ultimo accresce la fiducia del pubblico nelle istituzioni culturali intese come come spazi "al servizio della società", "aperti al pubblico, accessibili e inclusivi", che "promuovono la diversità e la sostenibilità" (definizione di museo ICOM 2022).



Inclusione e accessibilità del patrimonio outdoor

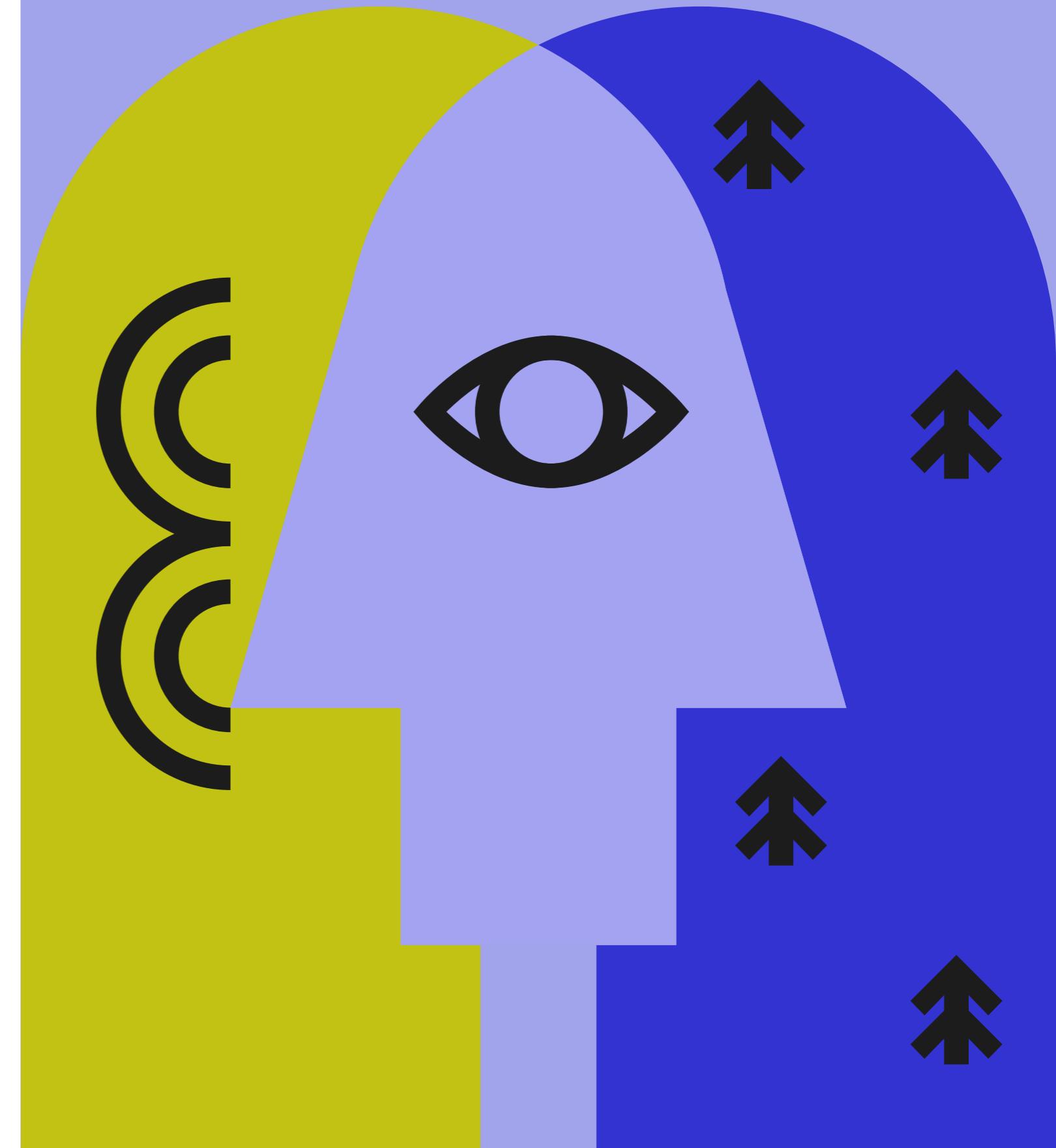
A cosa ci riferiamo quando parliamo di cultura inclusiva e accessibilità culturale, al di là dell'eliminazione delle barriere architettoniche?

Le dimensioni dell'inclusione implicano tantissime dimensioni della società in cui viviamo, tra cui il coinvolgimento totale della persona nella sua diversità, sia per abilità, provenienza, genere, età, religione, lingua, situazione socio-economica. Quando parliamo di cultura inclusiva ci riferiamo ad un modello di società che riconosce al patrimonio culturale un ruolo fondamentale per l'identificazione, il riconoscimento e l'accettazione del singolo individuo nella sua complessità all'interno del territorio in cui vive. Perciò è importante spingersi oltre l'idea di una cultura fruibile passivamente e adottare, invece, l'idea di una cultura viva, presente, che cresce e si sviluppa insieme alla società che la riconosce e che partecipa alla sua co-costruzione.

Le linee guida si collocano in questo contesto, con lo scopo di sostenere le istituzioni culturali e territoriali a divenire attrici responsabili della creazione di una cultura inclusiva diffusa, basata sull'ascolto dei bisogni e indirizzata a tutti, affinché tutti possano beneficiare di un pari accesso al proprio patrimonio. Se in generale questo scopo è condiviso da più parti, nella pratica i diritti e le esigenze di molte minoranze non sono ancora sufficientemente considerati.

L'accessibilità culturale riguarda il ventaglio di strumenti pratici e concreti che possono essere adottati per rendere più inclusivo il territorio in funzione delle esigenze specifiche dei diversi pubblici coinvolti. Il tema dell'accessibilità è oggi ancora troppo spesso legato e limitato all'ambito dell'architettura. Tuttavia, quando gli ostacoli architettonici risultano arginabili o risolti (specialmente nel caso di spazi all'aria aperta), è necessario considerare in egual misura la presenza di barriere comunicative, linguistiche, esperienziali che influiscono sul pari accesso al patrimonio. Gli strumenti vanno dunque selezionati in base all'utilizzo specifico.

L'accessibilità culturale richiede un atteggiamento e un modo di pensare più ampio da parte delle istituzioni che hanno il fine di facilitare l'immersione esperienziale. L'accessibilità agisce in diversi modi, dalla presentazione dei contenuti multisensoriali (es. video in lingua dei segni, descrizioni in lingua facile, testi leggibili da ipovedenti, audioguide, riproduzioni tattili) alle offerte culturali a cui tutti possono partecipare. La produzione di contenuti multisensoriali inoltre rende più ricca l'esperienza per tutti contribuendo dunque al miglioramento di itinerari e istituzioni.

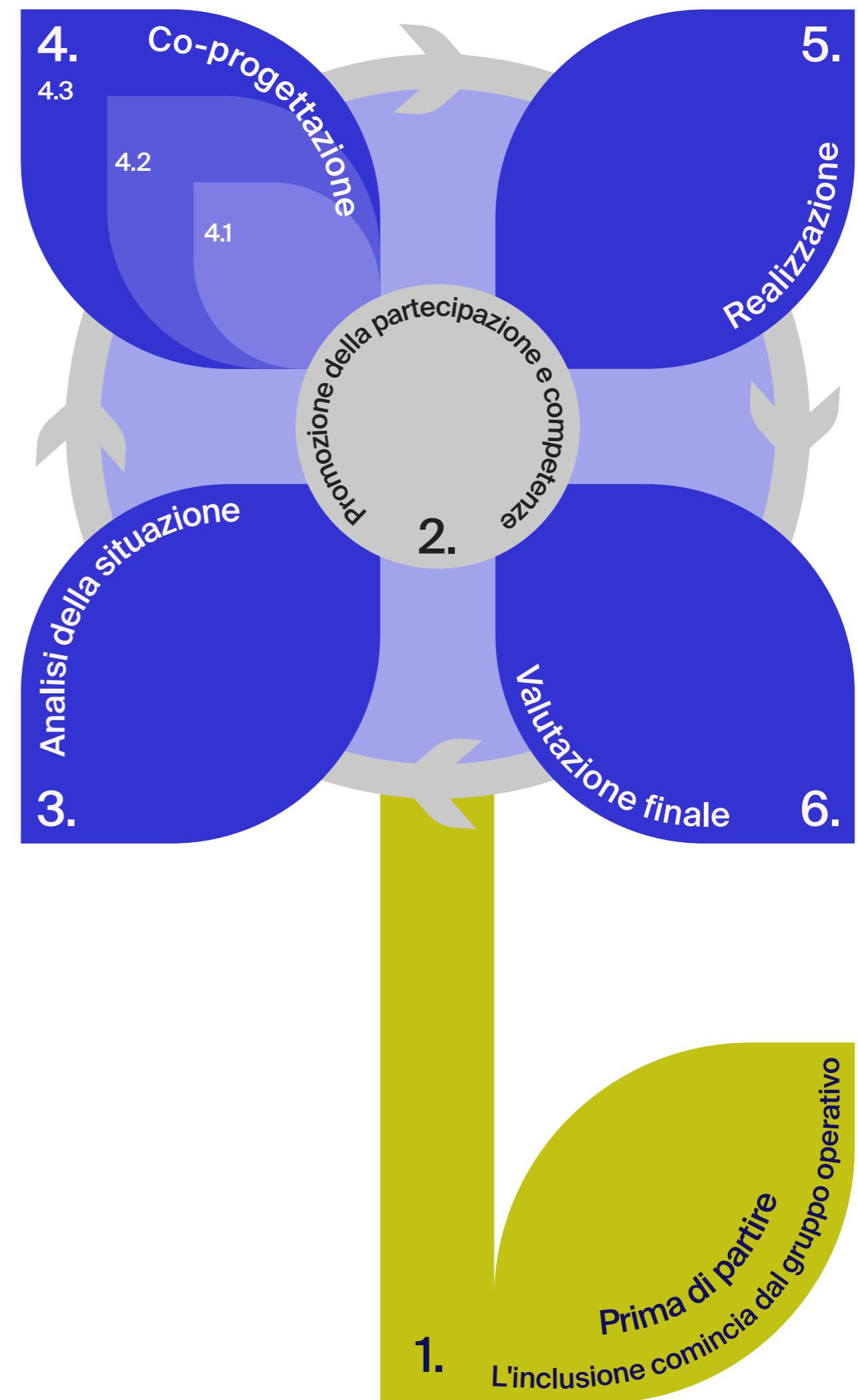


Il modello PATI passo per passo

Passo per passo vi accompagniamo nella realizzazione del vostro progetto inclusivo e accessibile sul territorio.

Queste linee guida vi accompagnano passo per passo nello sviluppo del vostro progetto inclusivo e accessibile sul territorio. Si tratta di indicazioni flessibili e che possono essere iterate nel tempo sulla base di feedback e valutazioni. Il processo è strutturato nelle seguenti fasi:

- Costituzione di un gruppo di lavoro motivato, i cui membri dispongono di competenze specifiche e complementari e i loro ruoli sono chiariti fin dall'inizio. È importante motivare il gruppo operativo sin dal principio, spiegando l'obiettivo chiaramente, selezionando persone che hanno interessi affini e che possono usare l'esperienza nella loro vita professionale. Il gruppo di lavoro è costituito da un gruppo ristretto attivo in tutte le fasi e di un gruppo esteso, attivo in momenti specifici dedicati alla co-progettazione e alla valutazione.
- 4 fasi operative consecutive:
 - Analisi della situazione attuale valutando la presenza di contenuti accessibili ed esperienze di fruizione, oltre la fruibilità degli spazi architettonici.
 - Co-progettazione di nuovi contenuti ed esperienze inclusive.
 - Realizzazione delle iniziative pilota sul territorio.
 - Monitoraggio di ogni fase e valutazione dei risultati finali.
- 2 fasi trasversali, comuni per tutte le attività:
 - Promozione della partecipazione e della comunicazione empatica, che tenga conto della complessità delle esigenze dei partecipanti, dei loro interessi specifici e delle motivazioni del gruppo di lavoro.
 - Valorizzazione della rete e sviluppo delle competenze, in modo informale o formale (per esempio fornendo certificazioni).



Prima di partire. L'inclusione comincia dal gruppo operativo.



**Avete intenzione di promuovere un progetto partecipativo e inclusivo sul territorio e avete già qualche idea?
È il momento di contattare le persone che potrebbero partecipare con voi durante tutto il processo.**

Siete pronti a preparare una rete di relazioni solide con persone ed istituzioni motivate con le quali collaborare.
In questa "pre-fase" è indispensabile:

- **Trovare i partecipanti:** dedicate del tempo a riflettere sulle persone con cui intendete realizzare il progetto. Coinvolgete sin da subito un gruppo operativo eterogeneo composto da persone con competenze diverse.
- **Comunicare in modo continuativo e utilizzando un linguaggio semplice e facilmente comprensibile:** usate un linguaggio facilitato adatto a tutti e selezionate i canali di comunicazione adeguati: in questo modo entrerete in relazione con le singole persone instaurando sin da subito intesa e rispetto reciproco. Privilegiate comunicazioni individuali indirizzandovi in modo personale alle singole persone. La comunicazione ha un alto valore relazionale ed è alla base dell'accessibilità.
- **Definire ruoli e tipo di coinvolgimento:** chiarite sin da subito i ruoli e le responsabilità di ciascuno e il tipo di coinvolgimento richiesto in termini di tempo e di budget a disposizione. Questo vi faciliterà il processo ed eviterà malintesi durante il percorso. Il gruppo ristretto ha un ruolo proattivo e contribuisce fin dall'inizio al processo creativo; il gruppo esteso è attivato in momenti specifici ed è continuamente informato sul percorso. Per il gruppo ristretto è prevista una retribuzione, contrariamente al gruppo esteso che opera in qualità di volontario.

Gruppo ristretto

Ogni membro del gruppo ristretto opera allo stesso livello in qualità di personale qualificato per la co-progettazione di iniziative inclusive.

-  1 referente dell'istituzione, persona esperta dei contenuti relativi al patrimonio e che può prendere decisioni nell'immediato (per es. curatore/curatrice, conservatore/conservatrice, mediatore/mediatrice culturale, membro/membra del comitato direttivo)
-  1 consulente sull'accessibilità, persona esperta sulle difficoltà a cui si intende rispondere (spesso persone con disabilità) e profonda conoscitrici del pubblico di riferimento
-  1 designer e/o facilitatore, persona esperta nella progettazione e coordinamento di processi partecipativi con abilità comunicative, creative, ideative, interpretative ed esecutive che facilitano l'implementazione di ogni fase del metodo e la progettazione di prototipi

Gruppo esteso

- Stakeholders esterni interessati principalmente alla realizzazione finale del progetto e disponibili a partecipare alla fase di progettazione: enti istituzionali territoriali, municipali, associazioni sociali, culturali, scuole, artiste/i, studiose/i
- Pubblico che partecipa alle attività tra cui cittadini, visitatori e turisti con e senza disabilità, studenti
- Gli stakeholders esterni vengono coinvolti nelle diverse fasi del progetto sulla base del loro interesse specifico (es. interviste, incontri, confronto e feedback legati al processo, promozione e disseminazione risultati, valutazione)

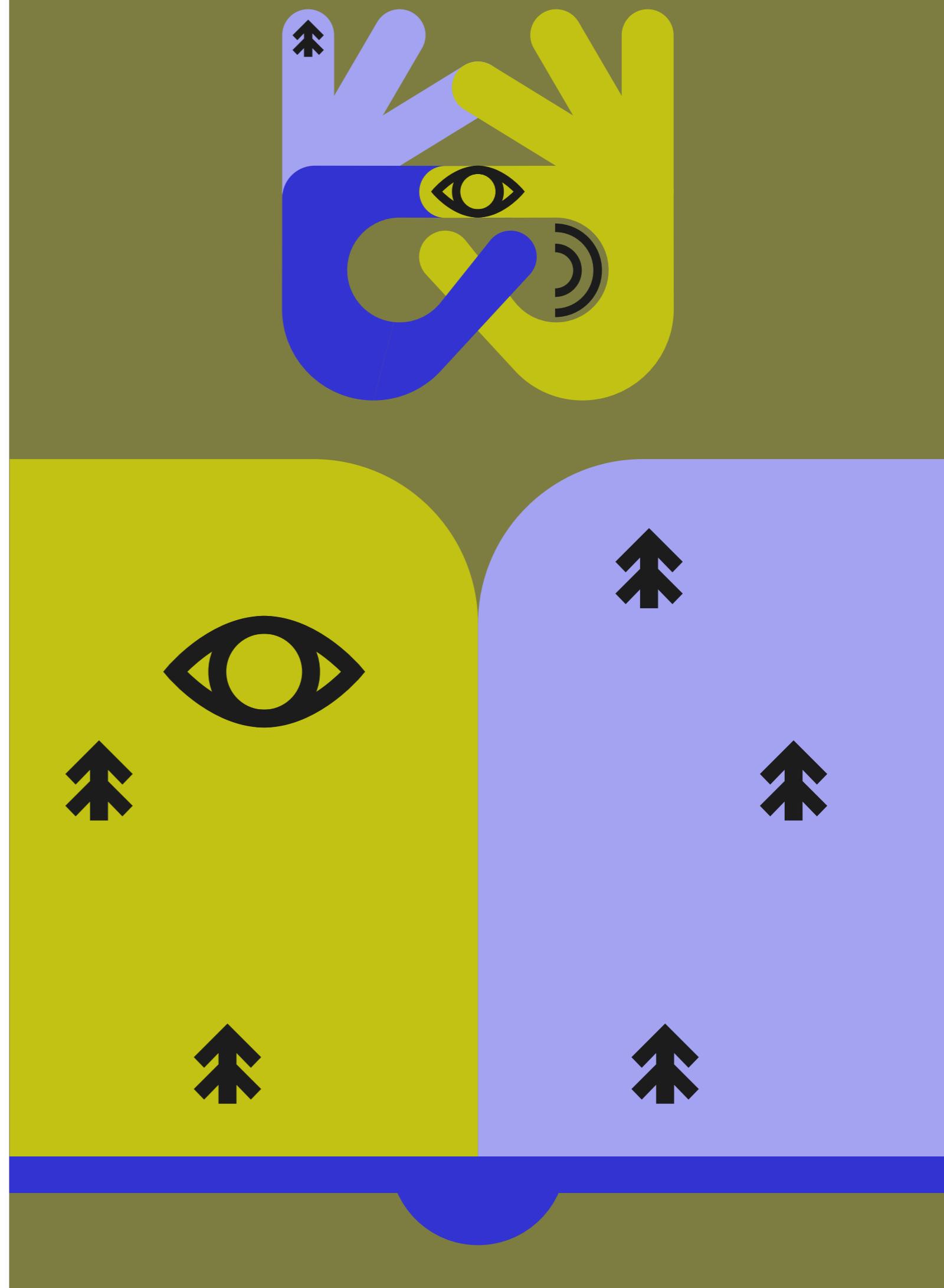
2.

Sempre presenti. Promozione della partecipazione e sviluppo delle competenze.

**Come avviare e mantenere attivo il coinvolgimento,
l'attivazione, l'emancipazione delle persone con disabilità e
la responsabilizzazione degli stakeholders?
Come favorire la messa in campo delle competenze e il loro
potenziale sviluppo nei diversi gruppi di lavoro coinvolti?**

Per tutta la durata del progetto vengono definite, di volta in volta, le modalità di promozione della partecipazione e di messa in campo delle competenze delle persone coinvolte. La promozione della partecipazione avviene attraverso una comunicazione inclusiva incentrata sulle relazioni umane, fondamentale per sostenere la motivazione dei partecipanti. L'attenzione alle competenze, invece, sostiene la professionalità delle persone coinvolte, riconoscendo e rafforzando le abilità di ciascuno nel contribuire ad un efficace sviluppo del progetto.

- **Promozione della partecipazione:** prestate costantemente attenzione alla motivazione dei partecipanti, state empatici con ogni persona, trovando un linguaggio comune d'intesa, scegliendo luoghi accoglienti, adatti alle specificità dei partecipanti (ad esempio evitare luoghi rumorosi, o definire bene gli spazi di lavoro) e promuovendo momenti di convivialità (pause, pranzi informali, merende). Adottate una comunicazione incentrata sulla relazione umana, utilizzando metafore, coltivando i contatti individuali (ad esempio con telefonate, incontri, anticipando informazioni sul programma), coinvolgendo mediatori, interpreti e accompagnatori, producendo informazioni in diversi formati e linguaggi (grafica, produzioni multimediali, traduzioni) e utilizzando diversi canali di comunicazione per raggiungere pubblici mirati.
- **Messa in campo e sviluppo di competenze:** valorizzate le abilità e le peculiarità di ogni membro nelle diverse fasi del processo. Coinvolgete attivamente il gruppo ristretto in ogni fase di lavoro e confrontatevi regolarmente con il gruppo esteso per monitorare l'andamento del progetto. Grazie all'esperienza condivisa ognuno "impara dall'altro" perché si confronta in modo informale e "sul campo" con le varie competenze. L'istituzione può ulteriormente rafforzare le competenze multidisciplinari promuovendo una formazione approfondita e certificata delle competenze acquisite (es. progettazione inclusiva, consulenti museali, nuove guide del museo con disabilità).





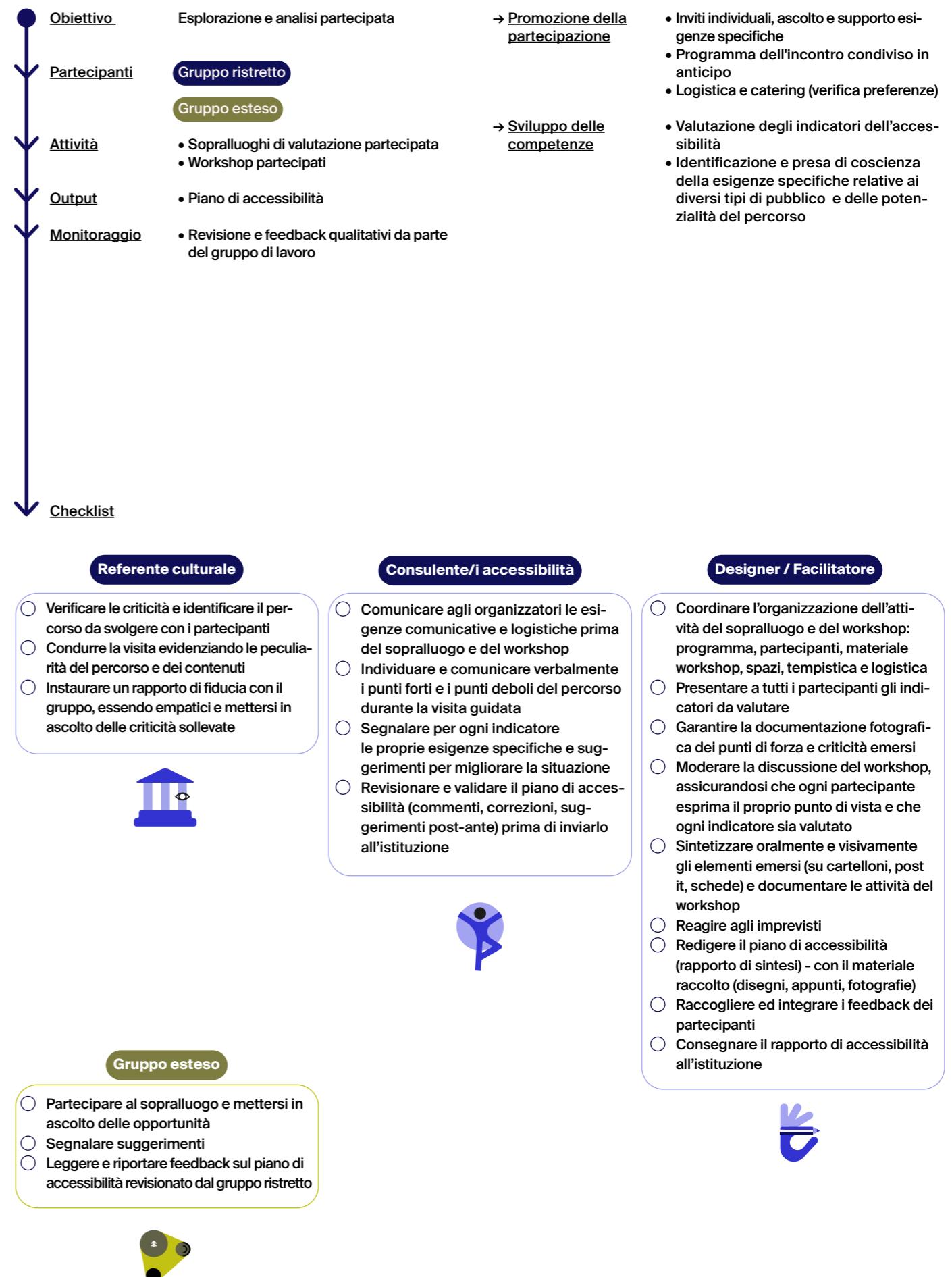
Conoscete la situazione rispetto alla fruibilità e accessibilità dei luoghi e degli attuali servizi? È il momento di fare un'analisi insieme al gruppo di lavoro.

Verificate l'accessibilità della vostra istituzione e del luogo all'aria aperta in cui vorreste realizzare il progetto. Affidatevi a un facilitatore esterno che conduca la valutazione, dalla fase preparatoria alla mediazione del workshop, dalla raccolta dati all'elaborazione della relazione.

Osservate gli indicatori di accessibilità che definiscono la vostra situazione di partenza e saranno valutati da parte del gruppo operativo. Gli indicatori si riferiscono alla comunicazione, alla fruizione del percorso e all'orientamento; rispondono alle seguenti domande (vedi dettagli e domande in [allegato 1](#)):

- **Comunicazione inclusiva:** come si presentano le informazioni, pre e post visita, i contenuti e le relazioni con il proprio pubblico (accoglienza, mediatori, interpreti, facilitatori)?
- **Fruizione del percorso e dell'esperienza:** qual è il grado di offerta culturale inclusiva dell'itinerario e della sua mediazione (multisensorialità della fruizione e del percorso, multidimensionalità dell'esperienza)?
- **Orientamento e mobilità:** in che modo l'attuale posizione degli elementi architettonici facilita l'orientamento, la mobilità e il comfort delle persone?

Accanto a questi indicatori relativi al territorio, ci sono anche indicatori specifici relativi al grado di inclusione delle persone con disabilità: sono coinvolti fin dal principio nei processi progettuali (metodologia)? Sono stati creati dei posti di lavoro per persone con disabilità?





Siete nel cuore del processo inclusivo e partecipativo. Come è possibile co-progettare quando tante persone si confrontano con idee diverse?

La fase di co-progettazione è la più corposa e suddivisa in tre passaggi, ognuno dei quali risponde ad obiettivi e metodi differenti:

- **4.1 Idee sul tavolo:** abbozzo della prima definizione di idee e obiettivi in un incontro / workshop con il gruppo ristretto.
- **4.2 Competenze in atto:** ridefinizione degli obiettivi iniziali includendo ulteriori specificità e idee durante un incontro / workshop.
- **4.3 Prototipazione:** documento di sintesi e finalizzazione della progettazione per rendere concrete le idee e poterle comunicare all'esterno.

4.1

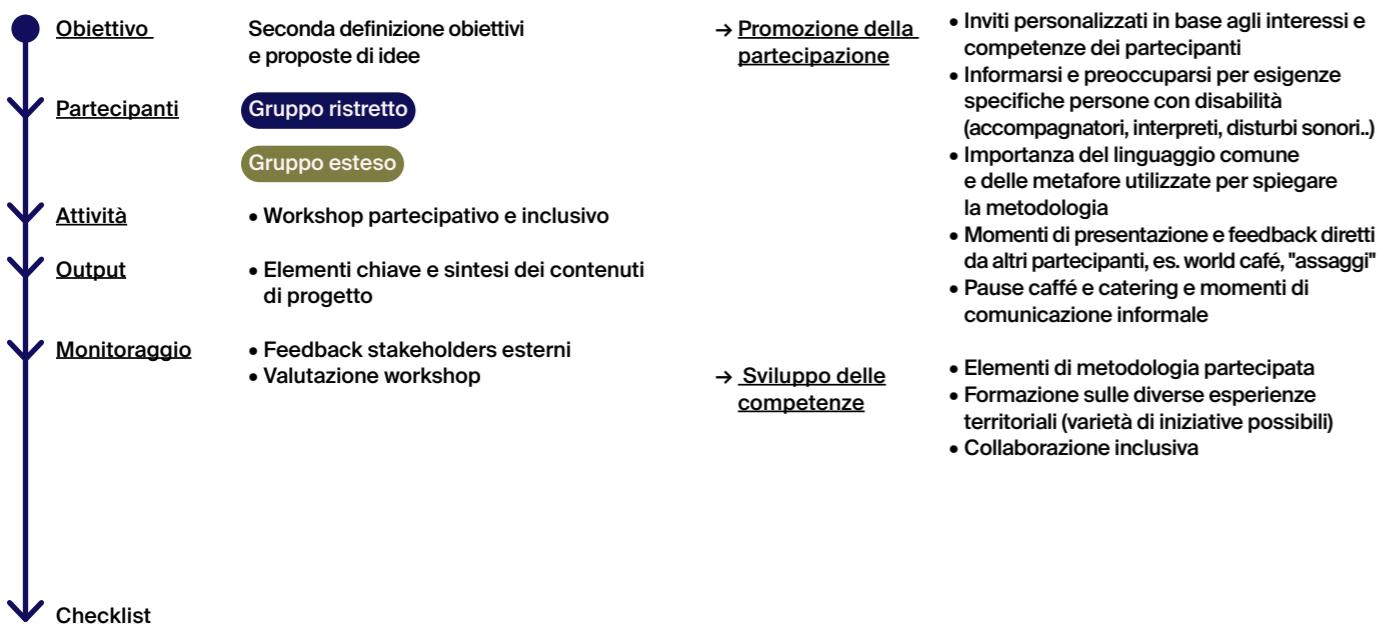
Idee sul tavolo





4.2

Competenze in atto



Consulente/i accessibilità

- Selezionare le proposte da approfondire durante il workshop
- Identificare i fruitori a cui si intende indirizzare le proprie progettualità
- Coinvolgere referenti istituzionali del proprio team e gli stakeholders interessati alla progettazione delle idee
- Accogliere e condurre il workshop con il facilitatore, sintetizzando gli obiettivi concordati negli incontri precedenti e presentare l'idea del progetto
- Mettere in atto le proprie competenze culturali e curatoriali per identificare i contenuti da valorizzare in chiave accessibile
- Identificare le diverse fasi di lavoro necessarie alla risoluzione del progetto, le conoscenze e gli strumenti a disposizione e le responsabilità di ciascuno
- Presentare la proposta ad un gruppo esteso di stakeholders, raccogliere ed integrare feedback
- Valorizzare il team di lavoro interdisciplinare e le competenze di ogni partecipante

Consulente/i accessibilità

- Identificare una proposta a cui contribuire fattivamente e nel tempo
- Identificare e proporre stakeholders
- Comunicare le proprie esigenze per un ambiente di lavoro funzionale
- Partecipare attivamente allo sviluppo di soluzioni concrete a partire dall'idea proposta nel proprio gruppo di lavoro

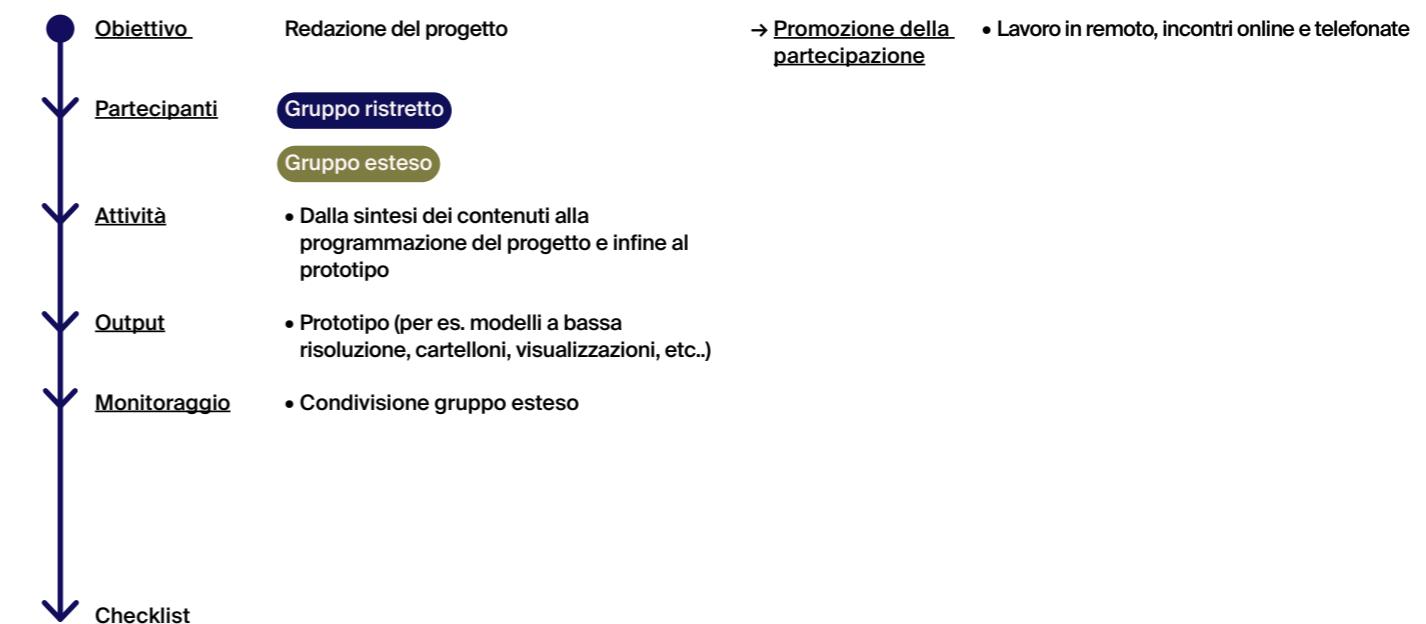


Designer / Facilitatore

- Organizzare e coordinare il workshop (luogo, tempistiche, logistica, partecipanti, programma, metodi)
- Costituire gruppi di lavoro diversificati, ognuno costituito da minimo 4 persone, (designer, referente culturale, consulente dell'accessibilità, e un utente finale e/o stakeholder)
- Elaborare un linguaggio comune, evocativo e metaforico che accomuna diverse competenze e stakeholders
- Selezionare metodologie partecipative adatte e strumenti necessari
- Condurre il processo di ideazione delle attività specifiche, assicurandosi che ogni voce sia inclusa nel processo
- Interpretare idee e soluzioni in modo creativo e strutturato
- Creare un sistema di valutazione dell'evento (es. questionari, interviste, brevi feedbacks)
- Monitorare le tempistiche e il corretto svolgimento delle attività
- Assicurarsi di documentare l'evento (es. foto audio, video) e raccogliere autorizzazioni
- Raccogliere, ordinare ed analizzare tutto il materiale prodotto
- Organizzare incontri con i singoli gruppi di lavoro

4.3

Prototipazione



Referente culturale

- Collaborare nella redazione del documento programmatico che definisce principi, ruoli e struttura del progetto
- Validare il documento programmatico
- Fornire consulenza specifica sul prototipo in termini di contenuti culturali e museografici
- Contribuire ad individuare e contattare fornitori esterni (grafici, artigiani, ecc)
- Seguire la realizzazione del prototipo e validarla



Consulente/i accessibilità

- Collaborare nella redazione del documento programmatico che definisce principi, ruoli e struttura del progetto
- Validare il documento programmatico
- Fornire consulenza specifica sul prototipo in funzione dei principi di accessibilità
- Contribuire ad individuare e contattare fornitori esterni
- Validare il prototipo



Designer / Facilitatore

- Redigere il documento programmatico che definisce principi, ruoli e struttura del progetto
- Condividere il documento programmatico per validazione
- Coordinare la realizzazione del prototipo, ovvero un modello esecutivo a bassa fedeltà del progetto (es. visualizzazioni, tavole esecutive, modelli 3D)
- Realizzare un modello esecutivo del progetto (tavole esecutive, modelli 3D, visualizzazioni, ecc.)
- Aggiornare il gruppo ristretto, raccogliere e integrare suggerimenti
- Presentare il prototipo al gruppo esteso, raccogliere e integrare suggerimenti
- Finalizzare il prototipo e coordinare la realizzazione (individuare e contattare fornitori esterni, pianificare le scadenze, supervisione con l'istituzione)



Gruppo esteso

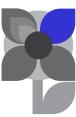
- Fornire una valutazione dell'evento
- Partecipare attivamente ai gruppi di lavoro e mettere in rete le proprie specificità



Gruppo esteso

- Partecipare attivamente agli incontri di presentazione del prototipo e dare il proprio feedback

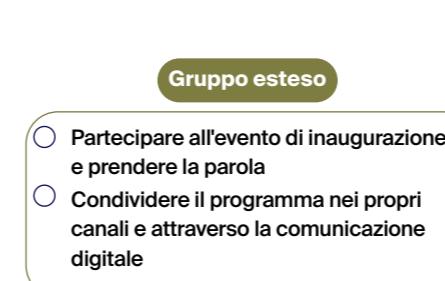
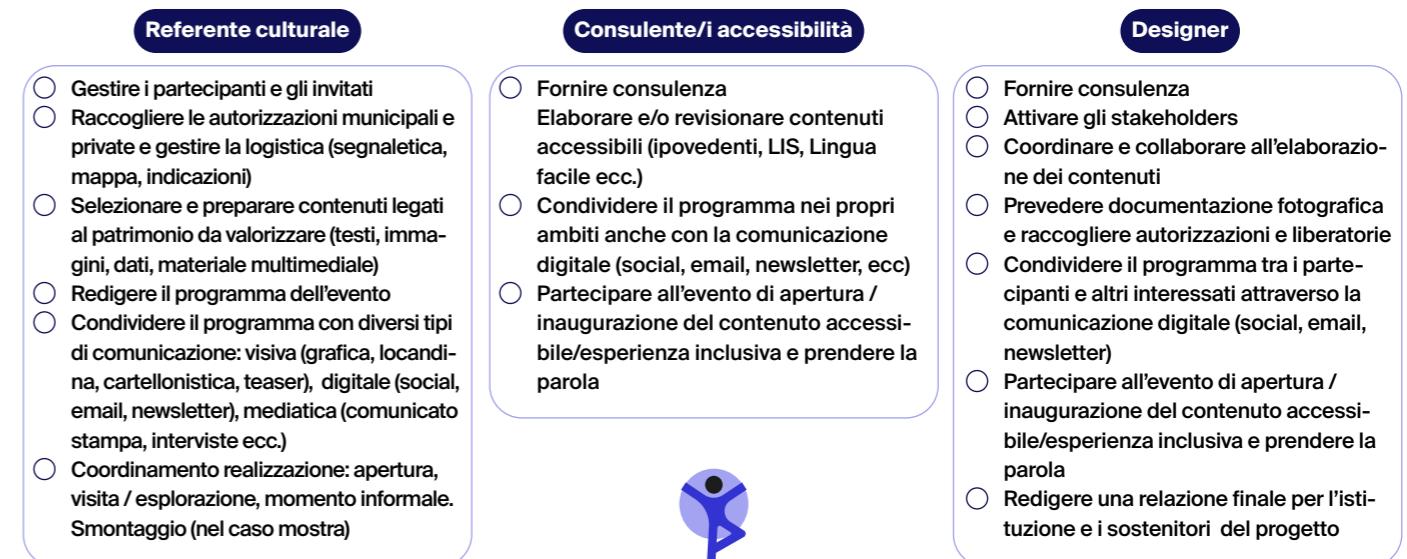
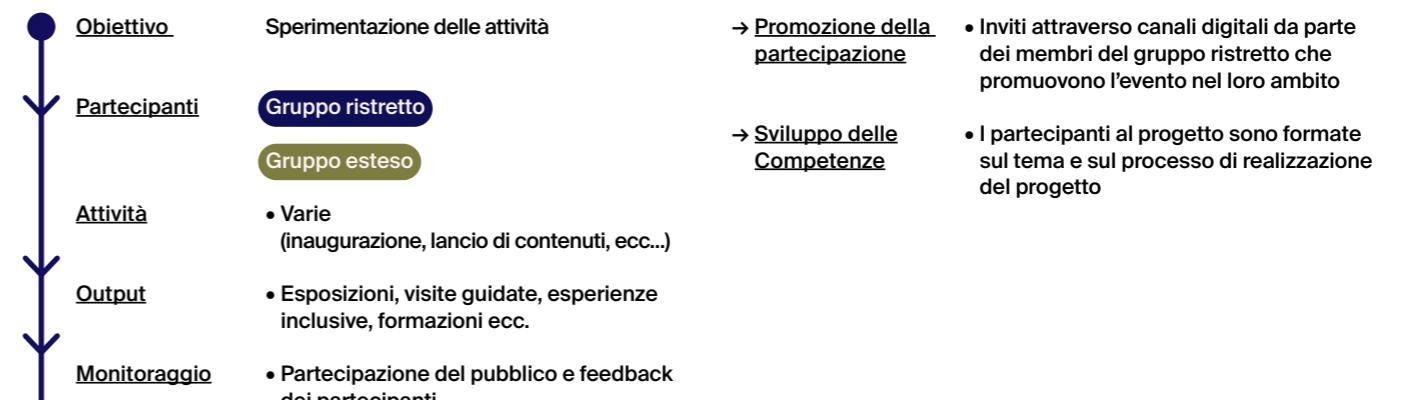




**Avete realizzato un prototipo del progetto e vi soddisfa?
Siete ora pronti a rendere pubblici e fruibili a tutti i risultati della co-progettazione.**

Il progetto è realizzato nel momento in cui diventa pubblico e fruibile. I partecipanti coinvolti nel processo (gruppo ristretto e esteso) organizzano un'inaugurazione, un evento oppure rendono noti nei vari canali di comunicazione i nuovi contenuti accessibili, un'installazione segnaletica specifica, una mappa accessibile, un'esposizione ecc.

Innanzitutto attivatevi nella ricerca di vari professionisti che vi aiutino a implementare concretamente il prototipo (grafici, aziende produttrici, traduttori, lettori per av. audioguide, mediatori/mediatrici culturali per eventi collaterali, responsabili dei social media ecc.). A loro volta le persone coinvolte nel progetto si occupano di diffondere l'esperienza nella loro cerchia di conoscenze e invitano altre persone agli eventi in programma.



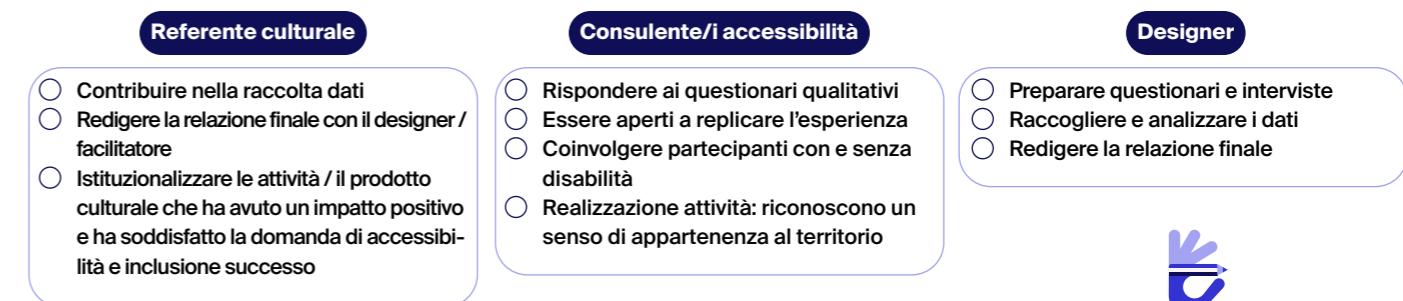
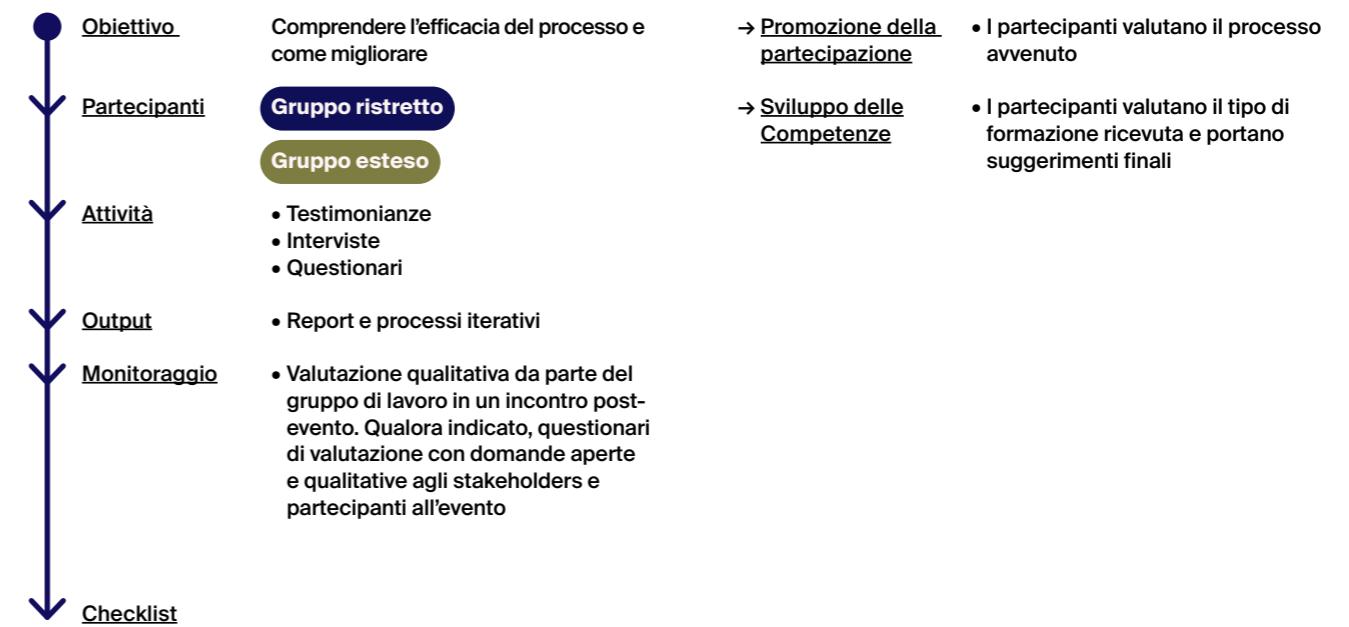


Com'è andato l'evento?

Nei giorni seguenti alla realizzazione del progetto e alla sua presentazione pubblica, contattate il gruppo esteso per svolgere una valutazione qualitativa con interviste, testimonianze, questionari, osservazione dei comportamenti. Gli indicatori di successo qualitativi e sostenibili sono la base della vostra valutazione. La valutazione finale è importante perché permette di comprendere l'efficacia del processo e di capire come e quali elementi migliorare nel tempo. La realizzazione del prototipo è da intendersi come la prima sperimentazione di un progetto inclusivo, frutto di un processo di trasformazione di tutta l'istituzione in una realtà inclusiva e aperta alle pari opportunità.

Questa fase intende valutare dal punto di vista dell'istituzione l'efficacia e l'impatto del progetto in termini di:

- **Permeabilità**, ovvero la capacità delle istituzioni di stabilire delle relazioni verticali e porose con il proprio territorio, instaurando rapporti profondi e significativi con la propria comunità di riferimento.
- **Capillarità**, ovvero la capacità di estendere la propria presenza nel territorio in maniera puntuale e rappresentabile attraverso la partecipazione della comunità di cittadini e visitatori e il coinvolgimento di nuove persone ed istituzioni.



Gruppo esteso

- Rispondere ai questionari qualitativi (qualità professionale percepita, rilevanza sociale, grado di soddisfazione)
- Prodotto finale: accresciuta consapevolezza del valore del patrimonio/territorio



Ogni progetto grande o piccolo che sia, si trova a dover pianificare prima di partire le tempistiche, l'impiego delle risorse umane e i costi.

Per questo tipo di progetti in cui la collaborazione è la chiave dell'inclusione ci sono degli aspetti che è importante non sottovalutare:

- Stimare il tempo necessario per avviare e costruire relazioni, per la gestione degli imprevisti, dei conflitti e per le revisioni in itinere. Infatti possono trascorrere diverse settimane da una fase all'altra del progetto a seconda delle disponibilità delle persone o per esempio a causa delle condizioni meteorologiche che non consentono di accedere al luogo di studio.
- Organizzare incontri in presenza e momenti di condivisione informale, che favoriscono la conoscenza reciproca e le relazioni interpersonali.
- Riconoscere la professionalità delle persone coinvolte, con attenzione alla dimensione lavorativa in particolare delle persone con disabilità.

In relazione alle spese da sostenere è necessario tener conto di:

- Stimare il tempo necessario per avviare e costruire relazioni, per la gestione degli imprevisti, dei conflitti e per le revisioni in itinere. Infatti possono trascorrere diverse settimane da una fase all'altra del progetto a seconda delle disponibilità delle persone o per esempio a causa delle condizioni meteorologiche che non consentono di accedere al luogo di studio.
- Costi di produzione del prototipo, di realizzazione e posa (acquisto materiale, sviluppo tecnico, traduzioni).
- Spese di comunicazione e disseminazione (sviluppo grafico e digitale, documentazione fotografica, ufficio stampa e comunicazione sui vari canali mediatici).
- Spese di trasporto e catering.

Convenzioni e politiche internazionali

- Council of Europe (2005). Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (CETS No. 199). <https://rm.coe.int/1680083746>
- EU - European Union (2022). Council Resolution on the EU Work Plan for Culture 2023–2026. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022G1207\(01\)](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/PDF/?uri=CELEX:32022G1207(01))
- ICOM - International Council Of Museums, 2022. ICOM approves a new museum definition. <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>
- UN - United Nations (2006). Convention on the Rights of Persons with Disabilities. Article 30 - Participation in cultural life, recreation, leisure and sport.

Cultura inclusiva e metodologie partecipative

- Boiano, S., Borda, A., & Gaia, G. (2019, July). Participatory innovation and prototyping in the cultural sector: a case study. In *Proceedings of EVA London 2019. BCS Learning & Development*.
- Brook, O., O'Brien, D., & Taylor, M. (2020). *Culture is bad for you: Inequality in the cultural and creative industries*.
- Brown, T., & Katz, B. (2009). *Change by design: How design thinking transforms organizations and inspires innovation* (1st ed). Harper Business.
- Ciaccheri, M. C. (2022). *Museum Accessibility by Design*. Rowman & Littlefield Publishers.
- Eid, H. (2019). *Museum innovation and social entrepreneurship: A new model for a challenging era*. Routledge.
- Eriksson, B., Stage, C., & Valtynsson, B. (2019). Cultures of participation: Arts, digital media and cultural institutions. Routledge.
- Gardou, C. (2015). *Nessuna vita è minuscola. Per una società inclusiva*.
- Holmes, Kate (2018) *Mismatch: How Inclusion Shapes Design*, MIT Press, p. 55.
- Mitroff Silvers, D., Rogers, M., & Wilson, M. (2013, March). Design thinking for visitor engagement: Tackling one museum's big challenge through human-centered design. In *Museums and the Web*.
- Pucciarelli, Marta, Carmine Veronica (forth 2024). Toccare le leggende: un progetto di partecipazione e inclusione culturale, in *Le istituzioni culturali ticinesi ed il loro pubblico alla ricerca di nuove modalità di fruizione a ridosso dell'emergenza sanitaria da Covid 19*, eds. Zicari, M. e Bernardi, C.. Bellinzona, Edizioni Casagrande.
- Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*. Museum 2.0

