

**TITOLO DEL PROGETTO:**

**Musei di tutti e per tutti: un approccio inclusivo**

**SETTORE ED AREA DI INTERVENTO:**

Assistenza Disabili

**DURATA DEL PROGETTO:**

12 mesi

**OBIETTIVO DEL PROGETTO:**

**Gli obiettivi generali si possono riassumere in:**

1. Promuovere azioni specifiche per permettere la fruizione della cultura a tutti, agendo per migliorare l'accessibilità nei musei dei Milano e Torino, per permettere alle persone con disabilità di partecipare attivamente alla vita culturale della propria comunità di riferimento
2. Sensibilizzare le comunità sul valore della diversità e sulla condizione di disabilità e far capire come una comunità inclusiva sia una opportunità di crescita civile per tutti.
3. Rendere i musei luoghi capaci di accogliere, di coinvolgere e includere tutte le persone con e senza disabilità, luoghi in cui la cultura e il patrimonio artistico possa diventare occasione di confronto e coesione sociale.
4. Sostenere la piena attuazione dei diritti delle persone con SM e la loro partecipazione attiva nella vita della comunità, nonché sostenerne i progetti individuali in un quadro di autodeterminazione, anche con riferimento ai loro familiari e *caregiver* e in generale alle persone con disabilità motoria.
5. Migliorare, attraverso l'azione dei ragazzi in servizio civile, la conoscenza delle problematiche legate alla disabilità e all'handicap e favorire una crescita "culturale"
6. Favorire nei ragazzi che sceglieranno di fare il servizio civile un processo di consapevolezza delle discriminazioni e del disagio sociale e la conoscenza delle azioni necessarie al raggiungimento della solidarietà e dell'uguaglianza sociale, promuovendo la conoscenza dei principi e valori di riferimento;
7. Favorire lo scambio di esperienze di vita fra i ragazzi e le persone con SM al fine di attivare le competenze civiche anche attraverso la mappatura dei siti effettuata insieme alle persone con SM che esprimono competenze esperienziali sull'accessibilità

**RUOLO ED ATTIVITÀ DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

Nell'ambito del progetto è stato previsto un coinvolgimento dei ragazzi in tutte le fasi. Il ruolo delle figure referenti delle attività in sezione sarà in tutte le fasi di sostegno e di supervisione dei ragazzi per insegnare loro i valori dell'associazione, lo stile di comportamento più idoneo da tenere, la finalità di ogni attività e lavorando al fianco dell'operatore locale di progetto come ogni attività deve essere portata avanti.

Più nello specifico vediamo cosa faranno i ragazzi in servizio civile per ogni obiettivo del Progetto declinando in modo dettagliato le attività che svolgeranno.

**Obiettivo 1:** Realizzazione di almeno 4 modelli di accessibilità costruiti con le Direzioni Museali su 4 siti concordati (due a Milano e due a Torino)

**I ragazzi dovranno:**

- ✓ partecipare con referente di attività in sezione alle riunioni che si effettueranno con le direzioni museali per fare una analisi delle possibili azioni da avviare insieme
- ✓ collaborare alla redazione di un questionario da sottoporre alle persone con SM per rilevare le esigenze e le criticità nell'accesso ai siti museali
- ✓ analizzare i questionari e elaborare un report
- ✓ collaborare con il referente museale e il referente AISM per la redazione dei documenti esplicativi dei modelli utilizzando i dati rilevati dalle persone con SM
- ✓ organizzare un focus con le persone con SM per sottoporre i documenti elaborati
- ✓ collaborare alla redazione definitiva dei modelli

**Obiettivo 2:** mappatura di 20 musei o spazi espositivi (10 a Milano e 10 a Torino) effettuate insieme alle persone con SM, attraverso la somministrazione di un questionario, la stesura di un report e l'inserimento sul sito "Easy go out".

**I ragazzi dovranno:**

- ✓ Individuare le location da mappare
- ✓ Organizzare gli appuntamenti
- ✓ Fare una prima visita con una persona con SM
- ✓ Sottoporre al responsabile del sito museale del questionario sull'accessibilità
- ✓ Analizzare il risultato
- ✓ Inserire sul sito "Easy go out" le informazioni ottenute

**Obiettivo 3:** organizzazione di 4 eventi del laboratorio esperienziale "senti come mi sento" (2 a Milano e due a Torino)

**I ragazzi dovranno:**

- ✓ identificare la location verificandone l'accessibilità e la raggiungibilità;
- ✓ collaborare alla preparazione dei materiali secondo le indicazioni fornite all'interno del kit AISM;
- ✓ organizzare e presidiare lo stand informativo presso cui si svolge l'evento;
- ✓ raccogliere dati e testimonianze dei partecipanti;
- ✓ organizzare il laboratorio esperienziale "Senti come mi sento";
- ✓ raccogliere i dati dei nuovi contatti e inserirli nelle schede nel software dedicato.

**Obiettivo 4:** organizzare 2 eventi (1 a Milano e 1 a Torino) durante la settimana nazionale con l'utilizzazione della mostra Portrait 2.0 e le testimonianze delle persone con SM per la sensibilizzazione dei visitatori dei musei

**I ragazzi dovranno:**

Per la mostra Portrait 2.0

- ✓ Affiancare i referenti della sezione nei contatti con i comuni per l'allestimento della mostra
- ✓ Effettuare i sopralluoghi per verificare l'accessibilità delle location
- ✓ Collaborare all'allestimento
- ✓ Pianificare con il referente della comunicazione di sezione le modalità di promozione degli eventi
- ✓ Veicolare la promozione tramite social e sito
- ✓ Accogliere i visitatori dando spiegazioni e materiale informativo

- ✓ Stilare un report qualitativo dell'evento

Per gli eventi di sensibilizzazione

- ✓ gestire gli inviti dei docenti/relatori previsti;
- ✓ gestire le lettere per la richiesta di eventuali patrocinii;
- ✓ gestire le comunicazioni ai Partecipanti:
- ✓ attraverso mailing list già presenti
- ✓ attraverso affissione di materiale promozionale
- ✓ attraverso la gestione dei contatti con i referenti dei luoghi individuati
- ✓ gestire il materiale didattico per i relatori (preparare cartelline, controllare le presentazioni, predisporre la strumentazione informatica, ecc.);
- ✓ gestire le iscrizioni dei partecipanti e la eventuale rooming list dove prevista;
- ✓ gestire, supportati direttamente dal referente AISM, i rapporti con la struttura ospitante l'evento
- ✓ predisporre, supportati direttamente dal referente AISM, eventuale materiale da rilasciare al termine dell'evento.

**SEDI DI SVOLGIMENTO POSTI DISPONIBILI, SERVIZI OFFERTI:**

<b>Nome Sede</b>	<b>Indirizzo</b>	<b>Comune</b>	<b>Posti disponibili</b>
Sede AISM di MILANO	VIA DUCCIO DI BONINSEGNA 21	MILANO [Milano]	3
Sede AISM di TORINO	STRADA DEL FORTINO 22	TORINO [Torino]	2

**EVENTUALI PARTICOLARI CONDIZIONI ED OBBLIGHI DI SERVIZIO ED ASPETTI ORGANIZZATIVI:**

**Il progetto sarà articolato su 5 giorni con monte ore annuo di 1145 ore pari a circa 25 ore settimanali senza vitto e alloggio**

Ai volontari sarà richiesto il rispetto delle seguenti condizioni:

- Occasionalmente impegno nei giorni festivi esclusivamente per servizi inerenti al progetto (es. convegni, corsi) e comunque concordati con il volontario.
- Disponibilità alla fruizione dei giorni di permesso previsti in concomitanza della chiusura della sede di servizio (chiusure estive e durante le festività) o disponibilità a continuare il servizio presso altra sede di attuazione in via temporanea (per il periodo della chiusura della sede)
- Partecipazione a momenti di verifica e monitoraggio anche fuori dalla sede di attuazione
- Frequenza di corsi, di seminari e ogni altro momento di incontro in qualsiasi forma, e confronto utile ai fini del progetto anche nei giorni festivi
- Frequenza della formazione generale e specifica anche fuori dalla propria regione di appartenenza, prevedendo eventuale pernottamento e impegno anche nei giorni festivi
- Missioni o trasferimenti con pernottamenti anche fuori dalla propria regione di appartenenza esclusivamente per servizi inerenti al progetto (es. Vacanze assistite, supporto alla mobilità per visite mediche in altra città, supporto durante gli incontri associativi etc.) e da intendersi per brevi periodi
- Missioni o trasferimenti all'estero, con eventuale pernottamento, soprattutto per le

regioni di confine per servizi inerenti al progetto.

- Flessibilità oraria. Si precisa che in aggiunta alle festività riconosciute, tutte le sedi di attuazione del presente progetto osservano periodi variabili di chiusura in concomitanza con le festività natalizie e nel mese di agosto; i giorni di chiusura saranno definiti all' inizio del progetto e comunicati ai giovani volontari e saranno da considerarsi giorni di permesso ordinari.
- Possibilità di svolgere le attività in modalità agile (Smart Working) secondo le disposizioni indicate dal Dipartimento

#### **CARATTERISTICHE DELLE COMPETENZE ACQUISIBILI:**

Rilascio di attestato specifico da Ente Terzo (Prioritalia)

#### **EVENTUALI REQUISITI RICHIESTI:**

Nessun requisito aggiuntivo richiesto

#### **DESCRIZIONE DEI CRITERI DI SELEZIONE:**

[Sistema di selezione accreditato al Dipartimento](#)

#### **FORMAZIONE GENERALE DEGLI OPERATORI VOLONTARI:**

32 ore di formazione generale, La formazione generale verrà erogata presso tutte le sedi AISM accreditate (vedi "Sedi di Svolgimento")

In particolare, i percorsi formativi in AISM prevedono una modalità di Blended Learning ovvero una formazione che mixa metodologie ed ambienti di apprendimento diversi tra loro (come l'aula frontale e l'e-learning). Questo tipo di approccio permette di incrementare l'efficacia della didattica venendo incontro a stili di apprendimento, livelli di digitalizzazione e skills differenti generando così il massimo dell'apprendimento individuale e di gruppo.

Le metodologie utilizzate nell'ambito della formazione dei ragazzi in SCU e che si avvarranno dei massimi esperti in materia, saranno:

- **Formazione frontale (in aula)**
- **Percorsi formativi online**
- **Webinar formativi-aule virtuali**
- **Metodologie non formali**

Nel dettaglio

#### **Formazione frontale (in aula):**

Metodologia tradizionale in cui il luogo della docenza è l'aula della formazione. Per rendere maggiormente coinvolgente la lezione frontale verranno utilizzate molteplici risorse che stimolino stili e approcci di apprendimento multipli. La materia oggetto della formazione verrà quindi trattata attraverso una combinazione di risorse tra le quali: presentazioni PowerPoint o Prezi, video, risorse dal web, immagini, infografiche, mappe mentali e altri documenti di approfondimento a supporto (stampati e consegnati ad ogni discente).

#### **Percorsi formativi online:**

Percorsi formativi in modalità "e-learning", fruibili dalla piattaforma Totara, LMS utilizzata dall'Associazione per erogare la formazione in modalità a distanza, per creare una vera e propria esperienza di apprendimento. Ogni percorso formativo e-learning viene infatti costruito sfruttando e combinando i più innovativi strumenti e le molteplici metodologie per la progettazione e costruzione di moduli on line quali Articulate 365, le Pillole Formative

Multimediali®, i Formaquaderni SKILLA, le Cards For Learning Design, la Gamification, i Micro learning e le video lezioni.

Questi strumenti vengono di seguito dettagliati:

- Articulate 365: la più importante casa di produzione di software dedicati allo sviluppo di corsi e-learning al Mondo. Articulate360 include due strumenti per la creazione di corsi on-line utilizzati dai professionisti della formazione dell'Associazione e dai consulenti e massimi esperti del settore; Storyline 360 e Rise 360. Storyline 360 permette interazioni totalmente personalizzate e personalizzabili, mentre con Rise 360 si utilizza un editor web per costruire corsi responsive fruibili da ogni device, anche dallo smartphone.
- Pillole Formative Multimediali®, Formaquaderni SKILLA e Cards For Learning Design: corsi brevi, fortemente strutturati e ricchi di stimoli multimediali, per un apprendimento rapido, per l'autoformazione o per valorizzare l'aula (possono essere infatti propedeutici alla formazione in aula per allineare il livello formativo, ad esempio, o utilizzati al termine della formazione come feedback o riepilogo/promemoria dei contenuti trattati). Vengono utilizzati per formare con efficacia in tempi ridotti, formare con nuovi linguaggi coinvolgenti e motivanti, utilizzando la multicanalità (per una fruizione cross device: intranet, piattaforma e-learning, web TV, iPad, iPhone, BlackBerry, Galaxy Tab), sempre e ovunque in modo piacevole e leggero.
- La Gamification: Utilizzo delle meccaniche e dinamiche dei giochi come livelli, punti o premi, in contesti didattici per creare più interesse, risolvere problemi e stimolare un comportamento attivo e misurabile.
- Il Microlearning: modalità di progettazione didattica che, avvalendosi delle tecnologie che abbiamo a disposizione, è in grado di offrire risorse formative composte di piccole e brevi unità, auto consistenti, ricombinabili in innumerevoli percorsi formativi fruibili in un qualsiasi momento nel tempo e nello spazio. Il format microlearning è stato ideato per rendere più veloce ed efficace il processo formativo, offrire una soluzione realistica agli attuali modelli di apprendimento e di lavoro guidati sempre più da rapidi ritmi e continui cambiamenti e offrire una risposta personalizzata per i diversi stili di apprendimento a seconda della persona.
- Video-lezioni: seminari o lezioni in modalità asincrona in cui l'esperto della materia spiega la lezione consentendo quindi un apprendimento fruibile in ogni momento e con tempi individuali di apprendimento.

### **Webinar formativi-aule virtuali:**

Vero e propri seminari nel web, gestiti con applicativi ad hoc (Zoom, Teams), che consentono lo svolgimento di sessioni formative a distanza condotte dal docente con il coinvolgimento di discenti in modalità sincrona. Tali sistemi consentono la trasmissione audio video e forniscono strumenti d'interazione a distanza per effettuare sondaggi, porre domande, stimolare il confronto, ecc. L'aula virtuale serve per superare le barriere geografiche mettendo insieme discenti di territori differenti, presentare e approfondire in maniera diretta tematiche specifiche, favorire un'interazione dinamica tramite chat o altri strumenti di comunicazione propri di pc, tablet o smartphone.

### **Metodologie non formali:**

Ogni lezione frontale oltre potrà prevedere momenti di coinvolgimento attivo dei discenti in attività quali il role playing, il metodo dei casi, il brainstorming, il problem solving moderato, il confronto e le esercitazioni "esperienziali". Tali metodologie vogliono stimolare il discente in un'ottica di apprendimento costruttivo, concreto ed esperienziale, trasformando le conoscenze teoriche in abilità concrete essenziali e rendendo più concrete le tematiche trattate, facilitandone la comprensione.

MODULO	MACRO AREA	DETTAGLIO	durata per modulo in ore
MOD 1	Conoscere AISM, la Sezione Provinciale e i documenti che guidano il nostro agire	Cultura AISM	8
		La Sezione provinciale AISM	
		L'Agenda della SM	
		La carta dei diritti delle persone con SM	
		La guida del nostro agire	
MOD 2	Conoscere la sclerosi multipla e le patologie correlate	La sclerosi multipla e patologie correlate: Caratteristiche cliniche	9
		Neuromielite ottica: l'impegno di AISM	
		Chi ho di fronte: Aspetti emotivi e psicologici	
		Il ruolo del caregiver	
		Comprendere i sintomi della SM_Laboratorio esperienziale Sentì come mi sento	
MOD 3	Il valore del volontariato in AISM	il volontariato in AISM	5
		il ruolo del volontario in SC	
		Lo sviluppo delle competenze attraverso l'esperienza del SC	
MOD 4	Mappare l'accessibilità per l'inclusione sociale	Parole e disabilità	13
		Storie di disabilità, handicap e barriere	
		Il mondo della disabilità: evoluzione storica	
		Empowerment e discriminazione	
		L'accessibility operator e il progetto EasyGoOut	
		Easy to solve_feedback sul sito EasyGoOut e mappatura luoghi accessibili	
		Tipologia di Barriere: Fisiche, Cognitive, Sensoriali	
Musei Accessibili: Destinatari e Necessità			
MOD 5	AISM per le persone con SM: dal contatto alla relazione con la persona con SM	Il sistema di contatto	10
		Introduzione al sistema relazione	
		Le attività che supportano il sistema di contatto e relazione	
		La mappatura dei servizi (perché e come costruirli, come rilevare i dati e le informazioni)	
		L'accoglienza strutturata della persona con SM	
MOD 6	AISM per le persone con SM: Supporto e partecipazione attiva	Oltre la diagnosi	6
		Un giorno con Luca_dal sintomo al problema nella vita quotidiana	
		Supporto alla mobilità	
MOD 7	Informazione e sensibilizzazione per una comunità inclusiva e solidale	Gli strumenti informativi di AISM	11
		Infopoint	
		Organizzare un evento informativo per le persone con SM e patologie correlate	
		Sentì come mi sento: istruzioni per l'uso	
		PortrAlts 2.0_modalità di gestione della mostra sui sintomi invisibili della SM	
		Spazio di confronto con l'esperto	
MOD 8	Digital skills	Excel e strumenti di lavoro per la mappatura dei musei e delle strutture accessibili	2
MOD 9	La tutela della privacy	La privacy: il nuovo regolamento europeo	3
		La privacy nella relazione con la persona con SM	
MOD 10	La sicurezza sul luogo di svolgimento delle attività	Sicurezza e prevenzione dei rischi	4
		La sicurezza nelle Sedi AISM: i rischi connessi alle specifiche attività previste dai progetti in SC e in relazione alla sede di attuazione del progetto	
<b>Totale ore</b>			<b>71</b>

**TITOLO DEL PROGRAMMA DI INTERVENTO CUI FA CAPO IL PROGETTO:**

**Il patrimonio culturale e ambientale, risorsa per le comunità**

**OBIETTIVO/I AGENDA 2030 DELLE NAZIONI UNITE:**

- Rendere le città e gli insediamenti umani inclusivi, sicuri, duraturi e sostenibili
- Garantire modelli sostenibili di produzione e di consumo

**AMBITO DI AZIONE DEL PROGRAMMA:**

**Tutela, valorizzazione, promozione e fruibilità delle attività e dei beni artistici, culturali e ambientali**

**PARTECIPAZIONE DI GIOVANI CON MINORI OPPORTUNITA'**

GMO – Disabilità – Esclusivamente Sclerosi Multipla e patologie correlate (attestata con autocertificazione)

**SVOLGIMENTO DI UN PERIODO DI TUTORAGGIO**

Il tutoraggio si svolgerà per un periodo di 3 mesi e più precisamente gli ultimi tre mesi di servizio previsti per un totale di 22 ore

