



**Artistic
Minds**

**RELAZIONE
SULLE PRATICHE
EUROPEE DEL
SETTORE
ARTISTICO E
CULTURALE**



Co-funded by
the European Union

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	3
METODOLOGIA.....	4
RISULTATI.....	7
1. SINTESI DEI RISULTATI A LIVELLO NAZIONALE.....	7
1.1 BELGIO.....	7
1.2 CIPRO.....	9
1.3 GRECIA.....	13
1.4 ITALIA.....	16
1.5 POLONIA.....	19
1.6 SPAGNA.....	24
2. TENDENZE A LIVELLO EUROPEO.....	28
ANALISI COMPARATIVA TRA I SEI PAESI EUROPEI.....	32
SINTESI DELL'ANALISI COMPARATIVA SUI TEMI CHIAVE DEL SCC NEI 6 PAESI EUROPEI.....	33
DISCUSSIONE.....	34
CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI.....	36
FONTI.....	38
APPENDICE.....	42

INTRODUZIONE

Questo documento presenta i risultati di un'iniziativa di ricerca transnazionale condotta in sei Paesi europei - Belgio, Cipro, Grecia, Italia, Polonia e Spagna - per esaminare le metodologie e le pratiche inclusive all'interno dei loro settori culturali e creativi (SCC). L'obiettivo è identificare come gli strumenti digitali, le politiche inclusive e il supporto alla tutela della salute mentale siano integrati nelle pratiche artistiche e se rispondano efficacemente alle esigenze dei giovani artisti in situazioni di vulnerabilità, in particolare di quelli con disabilità.

Lo studio è particolarmente importante per i responsabili delle politiche, gli operatori culturali e i ricercatori. Si allinea ai quadri di politiche culturali europee e risponde all'urgente richiesta di una risposta sulla prevenzione della salute mentale, come delineato nelle strategie di recupero post-pandemia.

La ricerca ha perseguito tre obiettivi principali:

1. Identificare e analizzare le pratiche nazionali efficaci in ciascuno dei sei Paesi che promuovono l'inclusione, la digitalizzazione, l'accessibilità, la tutela della salute mentale e il sostegno ai giovani artisti in situazioni di vulnerabilità, in particolare a quelli con disabilità,
2. Condurre una valutazione comparativa tra i Paesi che evidenzia le tendenze, le differenze e le sfide comuni dei settori culturali e creativi,
3. Esaminare il più ampio panorama europeo, comprese le collaborazioni e le iniziative transnazionali.

Il rapporto inizia delineando gli obiettivi e l'ambito della ricerca, seguito da una descrizione della metodologia utilizzata per la raccolta e l'analisi dei dati. Presenta quindi le analisi a livello nazionale per ciascuno dei sei Paesi partecipanti, evidenziando le pratiche e le metodologie rilevanti. Un'analisi comparativa sintetizza i risultati a livello nazionale, seguita da una sezione dedicata all'esame del più ampio panorama europeo. Il rapporto passa quindi a una discussione dei risultati, affrontando la rilevanza, le lacune nell'attuazione e le aree di sviluppo, prima di concludere con raccomandazioni mirate e una sintesi delle principali riflessioni.

METODOLOGIA

Questo rapporto si basa su una mappatura e un'analisi strutturata e comparativa delle principali pratiche del settore culturale e creativo individuate nei sei Paesi partner.

Approccio alla raccolta dei dati

È stato sviluppato, congiuntamente dai partner del progetto, un modello comune per la raccolta dei dati (vedi Appendice A) per garantire una struttura e una terminologia coerenti tra i vari Paesi. Ogni partner ha utilizzato questo strumento per selezionare e descrivere dieci pratiche innovative nel panorama SCC del proprio Paese. I dati sono stati raccolti attraverso una combinazione di ricerca, esperienze precedenti e contributi sul campo, attingendo a documenti politici, rapporti, fonti accademiche e conoscenze degli esperti.

Indicatori tematici

Il modello (Appendice A), ha raccolto dati su:

- Nome della pratica/metodologia, ambito, tempistica e finanziamento
- Gruppi target
- Strategie di inclusione e diversità
- Innovazione e creatività
- Uso di strumenti e tecnologie digitali
- Disabilità e salute mentale
- Sostenibilità e partnership
- Allineamento delle politiche

Analisi nazionale e contributo degli esperti

Ciascun team nazionale ha selezionato e valutato in modo indipendente i casi rilevanti, evidenziando le iniziative che hanno ottenuto buoni risultati in almeno una delle cinque aree tematiche. L'approccio ha tenuto conto sia delle iniziative guidate a livello nazionali sia di quelle implementate da organizzazioni locali (pubbliche e private), riconoscendo che alcune pratiche hanno successo in contesti politici forti, mentre altre prosperano in assenza di un sostegno formale.

Analisi comparativa e tendenze europee

Dopo la mappatura a livello nazionale, è stata condotta un'analisi internazionale per identificare tendenze, lacune e modelli innovativi. Ciò ha comportato il raggruppamento delle pratiche per tema, al fine di esaminare la convergenza. Parallelamente, è stata condotta una ricerca a livello europeo, la quale ha fornito ulteriori approfondimenti su questi temi, condividendo analogie con alcuni degli elementi chiave dell'analisi comparativa.

Punti di forza e limiti

La stessa metodologia di ricerca presenta dei limiti: la metà delle pratiche identificate sono di livello nazionale, con un numero inferiore di esempi regionali e locali, che potenzialmente possono alterare la rappresentazione delle iniziative di base. Inoltre, la selezione delle migliori pratiche varia a seconda dei Paesi partner. Ciò introduce un certo grado di soggettività nell'analisi, in particolare nella definizione di ciò che costituisce una pratica particolarmente rilevante all'interno delle aree tematiche.

RISULTATI

1. SINTESI DEI RISULTATI A LIVELLO NAZIONALE

1.1 BELGIO

Analisi a livello nazionale

L'analisi a livello nazionale del Belgio mette in luce un settore culturale e creativo ricco ma guidato a livello locale, con cinque pratiche identificate – tre attuate a livello locale e due a livello regionale. Sebbene le pratiche nazionali non siano emerse nella ricerca, le iniziative affrontano tutti e cinque i temi centrali della ricerca: inclusione, digitalizzazione, accesso alla cultura, salute mentale e sostegno ai giovani artisti in situazioni di vulnerabilità. Le pratiche sono diverse per tipologia, tra cui festival multidisciplinari, laboratori artistici, reti educative e fiere di settore, tutte con una forte dimensione sociale e inclusiva.

L'inclusione è un principio fondamentale in tutti gli esempi, con particolare attenzione alle persone con disabilità, agli artisti provenienti da minoranze e al pubblico giovane. Tuttavia, le pratiche hanno come destinatari principali gruppi di popolazione più ampi e, sebbene i giovani artisti con disabilità facciano parte dello spettro dei beneficiari, non sono in nessuno dei casi analizzati il target principale. Alcune pratiche, come quelle lanciate nel 2023, introducono metodologie inclusive sperimentali, suggerendo una crescente apertura all'innovazione in questo spazio. La digitalizzazione è integrata sia come strumento promozionale – attraverso i media digitali e sociali – sia come mezzo artistico, in particolare nei festival e nella programmazione delle arti visive.

Pratiche e metodologie rilevanti

Di seguito sono riportate le principali iniziative identificate in Belgio, che mostrano risposte efficaci al contrasto di forme dello svantaggio giovanile, per promuovere l'inclusione, il benessere mentale e l'impegno nell'adozione di strumenti digitali.

Pratica	Ente Responsabile	Focus	Elementi Chiave
Créahm	Créahm	Accessibilità, Inclusione, Disabilità, Digitalizzazione, Salute Mentale	Offre laboratori artistici per persone con disabilità psichica, combina obiettivi artistici, sociali e politici; ha creato diverse infrastrutture come il Trinkhallmuseum; promuove le arti digitali e la partecipazione culturale internazionale.
In.Out.sider Festival	LaVallée e Urban Boat	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Festival multidisciplinare con una programmazione inclusiva e originale; include artisti provenienti da minoranze e con disabilità; le attività spaziano dalla musica al cinema, dai laboratori alle arti visive; promosso attraverso i media digitali e sociali.
Lasso – Art Inclusive	Lasso	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Workshop per migliorare l'accesso culturale e rompere gli stereotipi; collega istituzioni culturali e

			organizzazioni per la disabilità; progetto in corso lanciato nel 2023 con pratiche inclusive sperimentali.
La fiera culturale accessibile alle persone con disabilità	Il Centro Esencia, Unità regionale di Charleroi e Soignies	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Fiera annuale che mette in contatto gli stakeholder culturali; condivide le migliori pratiche e strumenti; offre una piattaforma per gli artisti con disabilità; promuove modelli inclusivi e un accesso equo al settore culturale.
Groupement d'Opérateurs Culturels (GOC)	La Concertation ASBL Action Culturelle Bruxelloise (LAC)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Rete di 8 istituzioni culturali che sostengono l'educazione artistica nelle scuole di Bruxelles; promuovono la collaborazione, l'accessibilità e la visibilità delle arti e della cultura tra i giovani, compresi quelli con disabilità.

1.2 CIPRO

Analisi a livello nazionale

La ricerca a Cipro evidenzia dieci iniziative - sette nazionali, due regionali e una locale - che mostrano una forte attenzione all'accesso, all'inclusione e alla disabilità nella sfera culturale. Una caratteristica fondamentale della maggior parte delle pratiche è l'impegno condiviso a rendere gli spazi e le esperienze culturali accessibili alle persone con diverse disabilità, in particolare attraverso l'innovazione digitale.

Tuttavia, è stata individuata una sola pratica che menziona specificamente i giovani con disabilità come uno dei suoi gruppi target. L'uso di strumenti digitali è molto diffuso, con l'obiettivo di migliorare sia l'accesso al patrimonio che la qualità della partecipazione delle persone con disabilità, tra cui soprattutto, ma non solo, il pubblico ipovedente.

Ciò che spicca a Cipro è la diversità degli enti responsabili: istituzioni pubbliche, musei, ONG, fondazioni culturali e centri di ricerca sono tutti impegnati. Ciò riflette un ampio riconoscimento del fatto che l'inclusione è una priorità intersettoriale in campo culturale. Il teatro e i musei sono particolarmente attivi nelle pratiche inclusive, sia che si tratti di integrare la salute mentale e la consapevolezza emotiva accanto all'inclusione della disabilità, sia che ci si concentri sull'accessibilità multisensoriale.

Pratiche e metodologie rilevanti

La tabella seguente evidenzia le pratiche SCC di Cipro di maggiore impatto, sulla base dei contributi individuati dai partner ciprioti.

Pratica	Ente Responsabile	Focus	Elementi Chiave
Creative Action	Leventis Museum	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Sviluppo di un approccio inclusivo per facilitare l'accesso al museo da parte di persone con bisogni speciali.
Able Book	AbleBook	Accessibilità, Digitalizzazione	Piattaforma online e applicazione mobile che mira a

		Disabilità, Inclusione	migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità attraverso informazioni e iniziative su luoghi accessibili.
Theatre Retreat	Cyprus Theatre Organisation (THOC)	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione Inclusione, Salute Mentale	Varie iniziative educative inclusive e laboratori tematici (diversità, empatia, ecc.), promuovono l'inclusività e l'accessibilità nel teatro, sensibilizzando su questi temi.
CVAR	Fondazione Costas & Rita Severis	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione Inclusione	Istituzione culturale dedicata alla conservazione e alla presentazione delle arti visive e della storia di Cipro, assicurando che rimangano accessibili attraverso programmi educativi, risorse, strutture accessibili, ecc.
Fondazione culturale Larnaca per i bambini e i giovani	Larnaca Cultural Foundation for Children and Youth	Accessibilità, Digitalizzazione Disabilità, Inclusione	Laboratori e programmi artistici, progettati in modo inclusivo
St. Barnabas Scuola per persone con disabilità visiva	St. Barnabas Scuola per persone con	Accessibilità, Digitalizzazione	Sviluppo di attività inclusive e accessibili in collaborazione con i siti archeologici per migliorare

	disabilità visiva	Disabilità, Inclusione	l'accesso al patrimonio culturale da parte delle persone con disabilità visiva.
IH-AT (Invisible Heritage – Analysis and Technology)	Dipartimento delle Antichità di Cipro	Accessibilità, Digitalizzazione Disabilità, Inclusione	Uso di tecniche digitali e di modellazione 3D per migliorare l'accessibilità per gli ipovedenti.
Cyprus Institute (Cyl)	Istituto di Cipro (Cyl), Centro di ricerca sulla scienza e la tecnologia in archeologia e cultura (STARC)	Accessibilità, Digitalizzazione Disabilità, Inclusione	Creazione di repliche tattili stampate in 3D delle “Chiese dipinte della regione di Troodos”, elencate dall'UNESCO, per rendere il patrimonio culturale più accessibile agli ipovedenti.
"Senses"	Fondazione culturale della Banca di Cipro	Accessibilità, Digitalizzazione Disabilità, Inclusione	Adattamenti multisensoriali nei musei, tra cui mostre tattili e audioguide, per promuovere l'accessibilità e l'inclusività.
Neofytos Cultural Centre Policy	Neofytos Centro Culturale	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Programmi culturali finalizzati a ridurre l'esclusione sociale delle persone con disabilità e ad aumentare la consapevolezza.

1.3 GRECIA

Un'analisi a livello nazionale

L'analisi della Grecia rivela un forte impegno regionale nelle pratiche culturali inclusive, con nove delle undici iniziative identificate che operano a livello regionale e solo due a livello nazionale. Nonostante questa focalizzazione regionale, le pratiche collettive dimostrano un ampio allineamento con alcuni dei temi della ricerca: inclusione, digitalizzazione e accessibilità. La tutela della salute mentale non è sempre esplicitata e, sebbene siano coinvolti giovani con disabilità, i giovani artisti con disabilità non sono sempre un obiettivo specifico di queste iniziative.

Gli strumenti digitali sono presenti, soprattutto nella divulgazione (social media) e nello sviluppo di contenuti, anche se l'integrazione varia a seconda delle pratiche. Sebbene questa ricerca mostri iniziative per le esigenze locali, il numero limitato di programmi a livello nazionale evidenzia una lacuna nel coordinamento strategico e nei quadri di sostegno sostenuti.

Le metodologie riflettono approcci diversi tra teatro, musica, danza, arti visive e laboratori interdisciplinari. Molte sono inserite in varie strutture: scuole, comunità e istituzioni culturali, con l'obiettivo di coinvolgere un pubblico di tutte le abilità.

Pratiche e metodologie rilevanti

Di seguito sono riportate le 11 principali metodologie e pratiche identificate dal partner greco.

Pratica	Ente responsabile	Focus	Elementi Chiave
Creative YouthLand – Laboratori di Arte Inclusiva	Creative YouthLand	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione Inclusione	Laboratori di teatro, musica, artigianato; progetti comunitari; arte per la sensibilizzazione ambientale; divulgazione attraverso piattaforme digitali.
See the Invisible	Synergy of Music Theatre (SMouTh)	Digitalizzazione Inclusione	Workshop, seminari, spettacoli; impatto regionale; contributo culturale duraturo; produzioni a livello di comunità.
International Museum Academy (IMA): Transforming Future Museums Greece	British Council Greece	Inclusione, Digitalizzazione	Corsi di formazione intensivi; kit di strumenti per la gestione dei progetti e del pubblico; rete di professionisti del settore museale.
ArtAbility Creta	Comune di Heraklion – Servizi culturali	Accessibilità, Disabilità, Inclusione, Digitalizzazione	Laboratori, tutoraggio, eventi di narrazione; integrazione di giovani con disabilità; eco-arte con materiali locali.

inART – Inclusive Arts	AMAKA in collaborazione con la Galleria Comunale di Atene	Accessibilità, Disabilità, Inclusione, Digitalizzazione	Laboratori d'arte tattile, visite adattate, formazione per il personale; materiali a base vocale e riutilizzabili.
Inclusive Theater	Theama	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Spettacoli accessibili con artisti con diverse disabilità; promozione dell'accademia di teatro; 22 spettacoli e collaborazioni con l'UE.
Laboratorio di formazione artistica inclusiva	Ison theater and dance	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Seminari di formazione accessibili; presentazioni artistiche inclusive; collaborazioni con artisti ospiti.
Inclusive Dance Team	Exis	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Laboratori e spettacoli di danza; sensibilizzazione delle scuole; sviluppo di contenuti per i media digitali.
Gruppi d'arte inclusivi per giovani adulti e adolescenti	ArtTogether e Liminal	Disabilità, Inclusione	Laboratori settimanali in molteplici forme d'arte; esposizioni artistiche; modello organizzativo cooperativo.

Art Chain	ALL – Accessible Limitless Living	Disabilità, Inclusione	Campagne di sensibilizzazione, formazione professionale; realizzazione di attività negli spazi culturali.
Reflection of Disability in Art Festival	RODI	Accessibilità, Disabilità, Inclusione, Digitalizzazione	Festival annuale di arte inclusiva; partecipazione nazionale; presentazione digitale e sostenibile.

1.4 ITALIA

Analisi a livello nazionale

I partner italiani hanno individuato quattro pratiche implementate a livello nazionale, due a livello regionale e una implementata in diversi Paesi europei (Italia, Portogallo e Slovenia), in particolare nei contesti scolastici di Bologna e Bari. Il settore accademico svolge un ruolo significativo in queste pratiche, tra cui si evidenzia la partecipazione del Ministero dell'Istruzione italiano. Parallelamente, la società civile e le istituzioni culturali si occupano di inclusione sociale e accesso alle arti attraverso approcci creativi e comunitari.

Le pratiche spaziano dal rap al teatro, dai laboratori di cucina all'arteterapia e alle mostre partecipative, riflettendo un approccio diversificato e creativo. Queste iniziative affrontano alcuni dei temi centrali della ricerca, come l'inclusione, l'accessibilità e la digitalizzazione. Tuttavia, il sostegno alla salute mentale non è affrontato direttamente dalla maggior parte delle iniziative ed è ancora meno integrato come componente diretta in queste pratiche. Inoltre, solo un'iniziativa si

riferisce direttamente ai giovani artisti con disabilità. Rispetto all'inclusione, l'enfasi è spesso più ampia, comprendendo una serie di popolazioni più vulnerabili.

Pratiche e metodologie rilevanti

Di seguito una selezione delle migliori metodologie e pratiche nel settore creativo e culturale italiano, così come identificate dai partner locali.

Pratica	Ente responsabile	Focus	Elementi Chiave
Digital Storytelling per l'Inclusione	Università di Bologna, Dipartimento di Scienze dell'Educazione	Inclusione, Digitalizzazione	Laboratori di Digital Storytelling, laboratori di rap/teatro/cucina, formazione degli insegnanti, narrazioni multimediali degli studenti.
Uso delle tecnologie assistive nell'istruzione	Università di Modena e Reggio Emilia (UniMORE)	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione Inclusione	Utilizzo di tecnologie didattiche inclusive (ad esempio, LIM, Moodle, video lezioni) per supportare gli studenti con disabilità e disturbi dell'apprendimento (DSA), promuovendo l'accessibilità e l'autonomia.

Approcci metodologici e strumenti per l'educazione inclusiva	Polo Transizione Digitale (Ministero dell'Educazione)	Accessibilità, Digitalizzazione Inclusionione	Formazione in 4 moduli con app, quiz, video asincroni, formato MOOC con l'obiettivo di fornire strategie didattiche inclusive.
Metodologie educative per l'inclusione sociale	Maestri di Strada Onlus (Ministero dell'Educazione)	Accessibilità, Inclusionione	Scuole di "seconda opportunità", comunità di apprendimento, alfabetizzazione emotiva, apprendimento esperienziale, per prevenire l'abbandono scolastico e promuovere la collaborazione tra i giovani.
Al Di Qua Artists	Alternative Disability Quality Artists	Accessibilità, Disabilità, Inclusionione	Migliorare l'accessibilità nel mondo del lavoro artistico attraverso il manifesto video, la rete di artisti con disabilità, l'advocacy nei settori artistici.
Museo per tutti - Accessibile alle persone con disabilità intellettiva	L'Abilità NGO & Fondazione DeAgostini	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione Inclusionione	Formazione per il personale dei musei e creazione di percorsi e materiali accessibili (guide di facile lettura, strumenti AAC, valutazione partecipativa...) per garantire l'accesso alla cultura alle persone con disabilità intellettiva.

Ultrablue Atelier	Ultrablue NGO	Diversità, Digitalizzazione Inclusione	Atelier condiviso dedicato all'arte visiva, digitale e performativa, caffè sostenibile, laboratori, casa editrice, mostre... per sviluppare l'autoeducazione delle persone con neurodivergenza.
La Tinaia	La Nuova Tinaia (NGO) & Servizio di Salute Mentale & "Di Vittorio" Cooperativa sociale	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Centro che promuove l'arteterapia, le mostre, il coinvolgimento della comunità, le opere su carta/scultura, come libera espressione-comunicazione attraverso il linguaggio estetico.

1.5 POLONIA

Analisi a livello nazionale

L'analisi del settore culturale e creativo polacco rivela un impegno a più livelli per l'accessibilità, l'inclusione e l'innovazione digitale. Infatti, a tutti e tre i livelli - sei nazionali, cinque regionali e quattro locali - è stato identificato un numero notevole di pratiche. Le autorità pubbliche (come i ministeri e gli uffici regionali), le ONG e le istituzioni culturali (compresi i teatri e le fondazioni) hanno svolto un ruolo chiave nella progettazione e nell'attuazione di iniziative inclusive.

Una forte enfasi sull'accessibilità e sull'inclusione delle persone con disabilità nel settore culturale caratterizza l'intera serie di iniziative analizzate. La ricerca ha infatti evidenziato, attraverso tutte queste pratiche, l'impegno a rendere gli spazi culturali,

gli eventi e i laboratori accessibili alle persone con tutti i tipi di disabilità, comprese disabilità motorie, sensoriali, cognitive e disturbi del neurosviluppo. Sebbene ciò si applichi a varie forme d'arte, è degno di nota il fatto che il teatro riveste un ruolo particolarmente importante nei risultati, e che anche la danza sia presente in modo significativo.

Inoltre, l'integrazione degli strumenti digitali è stata osservata in diverse pratiche. La digitalizzazione è stata utilizzata in generale per migliorare la partecipazione e consentire soluzioni concrete per l'accesso delle persone con disabilità agli spazi culturali e agli spettacoli artistici. Queste tecnologie non sono complementari, ma integrate nell'offerta di esperienze culturali inclusive.

Pratiche e metodologie rilevanti

Ecco le pratiche chiave identificate dal partner polacco come tra le più impattanti e rilevanti per i temi del progetto.

Pratica	Ente responsabile	Focus	Elementi Chiave
Disabili attivi - Strumenti a sostegno dell'indipendenza delle persone con disabilità	Ministero della Famiglia e delle Politiche Sociali, Fondo Statale per la Riabilitazione delle Persone Disabili (PFRON), Associazione Polacca per le	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Sviluppare e sperimentare nuovi strumenti per la riabilitazione sociale e la vita indipendente delle persone con disabilità. Include modifiche ai sistemi esistenti e l'introduzione di nuovi standard per la terapia

	<p>Persone con Disabilità Intellettiva, Fondazione Regina Jadwiga di Polonia</p>		<p>occupazionale e i servizi di assistenza.</p>
<p>Kultura bez Barrier - Modello di accessibilità culturale pilota</p>	<p>Ministero della Cultura e del Patrimonio Nazionale (MKiDN), PFRON, Fundacja Kultura bez Barrier</p>	<p>Accessibilità, Disabilità, Inclusione</p>	<p>Progetto transnazionale per migliorare l'accessibilità delle istituzioni culturali pubbliche in Polonia, attraverso lo sviluppo di un modello di accessibilità completo, incentrato sulla possibilità di una piena partecipazione culturale per le persone con disabilità.</p>
<p>Malopolska. Programma Cultura sensibile</p>	<p>Ufficio del Maresciallo del Voivodato di Małopolskie (iniziatore) con MK Kraków (attuatore)</p>	<p>Accessibilità, Disabilità, Inclusione</p>	<p>Programma regionale per migliorare l'accessibilità culturale delle persone con disabilità e bisogni speciali. Include formazione, linee guida sull'accessibilità, campagne di sensibilizzazione e cambiamenti organizzativi in 23 istituzioni culturali regionali.</p>

Europe Beyond Access (Programma polacco)	British Council (capofila) con Istituto Nazionale di Musica e Danza (partner)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Un progetto che offre formazione, residenze artistiche e vetrine di alto profilo per artisti disabili. L'obiettivo è aumentare la loro visibilità, migliorare le competenze professionali e offrire opportunità internazionali.
Powiedz nam, czego potrzebujesz – Tell Us What You Need (Lublin Theatre)	Opera Lubelska (teatro musicale regionale)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Progetto di accessibilità incentrato sull'utente presso il Teatro Musicale di Lublino. Ha invitato le persone con disabilità a condividere le loro esigenze attraverso workshop e sessioni di feedback per co-creare una guida pre-visita e altre sistemazioni del luogo.
Programma di teatro accessibile (Stagione 2022/23)	Teatro Powszechny (teatro cittadino)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Una sovvenzione che consente l'iniziativa di miglioramento dell'accessibilità per spettacoli con interpretazione in lingua dei segni, audiodescrizione, infrastrutture di assistenza e

			formazione del personale per il pubblico sordo e cieco.
Teatr Neuroróżnorodny – Progetto Teatro Neurodiverso	Teatr Ochoty (teatro locale)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Produzione teatrale a basso impatto sensoriale, con un ambiente adattato; formazione del personale, modifiche alla sede (sale silenziose, illuminazione flessibile), comunicazione accessibile (linguaggio semplice, orari visivi), partnership con organizzazioni per l'autismo e la disabilità e coinvolgimento del pubblico.
Festival Kultury bez Barrier – Festival Cultura Senza Barriere	Fundacja Kultura bez Barrier (NGO)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Un festival multi-città che offre eventi culturali accessibili come film audiodescritti, teatro in lingua dei segni, mostre museali tattili e workshop, con particolare attenzione all'eliminazione delle barriere architettoniche, sensoriali e di comunicazione.

Teatro 21 – Teatro inclusivo condotto da artisti con disabilità	Teatro 21 Foundation (NGO)	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione, Supporto per giovani artisti con disabilità	Una compagnia teatrale all'avanguardia con attori e performer principalmente affetti da sindrome di Down o autismo. Produce spettacoli teatrali originali, mostre d'arte e laboratori.
ADAPTER – Cinema e cultura senza barriere	Fundacja Katarynka (capofila del progetto) in collaborazione con Fundacja FONIS	Accessibilità, Digitalizzazione, Disabilità, Inclusione	Una piattaforma digitale che offre film accessibili attraverso la lingua dei segni polacca, i sottotitoli e le descrizioni audio (oltre 100 film). L'obiettivo è quello di fornire un accesso paritario al cinema a persone sorde, cieche e ipovedenti, oltre che a persone con disabilità cognitive.

1.6 SPAGNA

Analisi a livello nazionale

L'analisi delle pratiche spagnole rivela un settore culturale e creativo dinamico, con otto pratiche su dieci identificate che operano a livello nazionale e due a livello regionale. I dati mostrano che la maggior parte delle metodologie nazionali affronta tutti i temi centrali della ricerca: inclusione, digitalizzazione, accesso e salute

mentale. Mentre diverse iniziative si rivolgono ad artisti o persone con disabilità, i giovani artisti con disabilità sono generalmente inclusi ma non specificamente prioritari come gruppo target, e spesso non hanno accesso a un supporto personalizzato che risponda alle loro esigenze specifiche in aree quali lo sviluppo della carriera, l'accesso digitale e il mentoring.

Le pratiche identificate abbracciano un'ampia varietà di formati e strumenti, tra cui produzioni teatrali, festival inclusivi, programmi di formazione artistica e conferenze con più parti interessate volte a promuovere il dialogo e lo sviluppo di capacità all'interno del settore. In particolare, i meccanismi di sostegno finanziario, come le sovvenzioni e i programmi di finanziamento pubblico, sono citati un paio di volte come fattori essenziali per l'accesso e lo sviluppo artistico. Queste iniziative nazionali adottano spesso approcci partecipativi, coinvolgendo le comunità in processi di co-creazione. Tuttavia, sebbene la digitalizzazione sia sempre più integrata, non sempre lo è nelle pratiche, apparendo spesso come uno strumento complementare piuttosto che come una componente centrale dei progetti di programma.

Pratiche e metodologie rilevanti

La tabella seguente evidenzia le principali iniziative del settore creativo e culturale spagnolo che affrontano i temi dell'inclusione, della digitalizzazione, dell'accessibilità e della salute mentale dei giovani con metodi innovativi.

Pratica	Ente responsabile	Focus	Elementi Chiave
Teatro Accessibile	Teatro Accessibile	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione	Offre un teatro accessibile attraverso i sottotitoli, il linguaggio dei segni e l'audiodescrizione; promuove l'inclusione dei giovani disabili.
Sesto piano strategico di Plena Inclusión	Plena Inclusión	Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione	Propone oltre 100 azioni per promuovere i diritti e l'inclusione delle persone con disabilità intellettiva e dello sviluppo; sostiene le strutture di governance, di advocacy e di servizio.
Festival Escena Mobile	Danza Mobile	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Festival internazionale inclusivo che presenta danza, teatro, musica e arti visive di artisti con e senza disabilità; include attività di educazione e sensibilizzazione.
Esai	Esai	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione	Promuove la professionalizzazione e la commercializzazione dell'arte inclusiva; fornisce servizi di consulenza, rappresentanza e agenzia ad artisti con disabilità.

Programma Cultura accessibile e inclusiva	Fundación Emalcsa	Accessibilità, Disabilità, Inclusione	Finanzia progetti che migliorano l'accessibilità fisica e virtuale ai luoghi della cultura; sostiene lo sviluppo di materiali e/o programmi e attività culturali in formati accessibili.
Amás Escena	Amás Inclusión	Disabilità, Inclusione	Formazione professionale e piattaforma professionale per artisti con disabilità; si concentra sulla mediazione culturale e sull'occupazione nel settore creativo.
Festival Estigma: arte, cultura e salute mentale a Villena	Confederación Salud Mental España	Inclusione, Salute Mentale	Festival che utilizza le arti per combattere la stigmatizzazione della salute mentale; comprende mostre, laboratori e spettacoli.
Giornate sull'inclusione sociale nelle arti dello spettacolo	Rete spagnola di auditorium, teatri, circuiti e festival di proprietà pubblica	Accessibilità, Inclusione, Digitalizzazione	Conferenze ed eventi vari per promuovere l'inclusione attraverso le arti dello spettacolo; promuove la diversità e l'accesso dei gruppi di minoranza.

Progetto SuperArte	Sifu Fundation	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione	Sovvenzioni e gala inclusivo per artisti con disabilità; promuove l'innovazione attraverso la tecnologia e la formazione professionale.
Cría Cuerdos	Compañía Deconné	Accessibilità, Disabilità, Inclusione, Salute Mentale	Produzione teatrale con attori con e senza disabilità; sensibilizzazione sulla salute mentale e sull'inclusione sociale.

2. TENDENZE A LIVELLO EUROPEO

Analisi a livello europeo

Oltre alle analisi nazionali condotte nei Paesi partner, la ricerca sulle pratiche innovative del settore culturale e creativo è stata condotta anche a livello europeo. Mentre alcune iniziative hanno avuto origine a livello locale ma hanno raggiunto una portata europea, altre sono nate come collaborazioni europee attraverso consorzi, spesso finanziati dalla Commissione europea. Questi progetti riflettono una visione condivisa tra gli attori europei della cultura come motore dell'innovazione sociale. In particolare, queste iniziative sono attuali e in corso, a dimostrazione di un impegno sostenuto e crescente verso questi temi.

Inoltre, il fatto che queste iniziative siano sostenute dalla Commissione europea evidenzia una chiara tendenza e una forte volontà di investire in questi settori. Esaminando più da vicino progetti a livello europeo, risulta evidente che, sebbene affrontino temi chiave - inclusione, digitalizzazione, accesso, assistenza alla salute

mentale e sostegno ai giovani artisti svantaggiati – nessuno di essi affronta tutti questi aspetti contemporaneamente.

La digitalizzazione emerge come una componente comune e significativa nella maggior parte dei progetti. Non viene utilizzata solo per migliorare la collaborazione transfrontaliera, ma anche per migliorare l'accesso e la partecipazione, spesso mettendo in contatto le comunità attraverso l'arte. In diversi casi, gli strumenti digitali sono applicati in modo innovativo per sostenere le persone con disabilità, ad esempio rendendo le arti visive più accessibili alle persone non vedenti e ipovedenti.

È importante notare che l'inclusione è un aspetto costante in tutte le pratiche europee esaminate. Sembra essere una parte intrinseca della progettazione, che garantisce un coinvolgimento significativo delle comunità interessate. Questi sforzi evidenziano un cambiamento nel modo in cui le istituzioni culturali operano e interagiscono con il pubblico, enfatizzando gli approcci partecipativi. In particolare, sottolineano il ruolo delle arti performative e dell'impegno culturale nel promuovere la partecipazione dei gruppi a rischio di esclusione sociale, comprese le persone con disabilità.

In sintesi, queste iniziative a livello europeo illustrano un crescente allineamento tra le pratiche dei settori creativi e culturali e gli obiettivi più ampi della politica sociale europea, in particolare nelle aree dell'inclusione, della digitalizzazione e del sostegno alla salute mentale. I partenariati tra Paesi e i meccanismi di finanziamento europei svolgono un ruolo fondamentale nella diffusione delle migliori pratiche, rafforzando la SCC come motore chiave dell'innovazione sociale e della crescita inclusiva in tutto il continente.

Pratiche e metodologie rilevanti

Practica	Ente Responsabile	Focus	Elementi Chiave
Progetto SPIRAL	Cooperativa Glocalmusic (Portogallo) & partner	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione	Strutture di apprendimento artistico inclusivo attraverso l'NFE in campo artistico.
Progetto INVISIBLE	Museo Omero	Accessibilità, Disabilità, Digitalizzazione, Inclusione, Supporto per artisti con disabilità	Sviluppare strumenti di apprendimento innovativi e inclusivi per persone ipovedenti e non vedenti nell'istruzione superiore, in particolare nelle arti visive, migliorando l'accesso all'istruzione superiore nelle arti visive.
Giornata degli autori europei	Commissione Europea/ EAC	Digitalizzazione, Inclusione	Promuovere attività letterarie inclusive in tutta Europa, incoraggiando la partecipazione di comunità diverse e celebrando il patrimonio letterario europeo.
Progetto MENTALITY	Finanziato dalla CE, implementato da Mental Health Europe	Digitalizzazione, Salute Mentale	Migliorare l'assistenza alla salute mentale e affrontare l'impatto della pandemia

	(Belgio) e dai suoi partner.		COVID-19 sulle popolazioni vulnerabili, attraverso la condivisione delle migliori pratiche tra i paesi partner.
Culture on Prescription (COPE)	Finanziato dalla CE, attuato dall'ISIS Institut für Soziale Infrastruktur (Germania) e dai suoi partner	Inclusione, Salute Mentale	Prevenire e combattere l'isolamento sociale e la solitudine attraverso l'arte e la cultura.
Pass the street (art), shake the hand – empowering street art for achieving social cohesion in Europe (PASS)	Finanziato dalla CE, attuato da Connect International (Belgio) e dai suoi partner	Accessibilità, Digitalizzazione, Inclusione	Valorizzare la dimensione transnazionale della cultura dell'arte di strada con pratiche innovative e strumenti digitali per avvicinare comunità europee diverse e sostenere la coesione sociale in Europa.
Un-Label - Nuovi spazi per le arti performative inclusive	Finanziato dalla CE, realizzato da Sommertheater Pustebume e.V. (Germania) e dai suoi partner	Disabilità, Inclusione	Promuovere l'inclusione, la diversità e l'innovazione nelle arti dello spettacolo in tutta Europa, con oltre 100 artisti provenienti da 13 paesi, attraverso attività che

			comprendono danza, teatro, musica, acrobazia, poesia, ecc.
--	--	--	--

ANALISI COMPARATIVA TRA I SEI PAESI EUROPEI

In Belgio, Cipro, Grecia, Italia, Polonia e Spagna, le pratiche del settore culturale e creativo mostrano un impegno costante per l'inclusione, l'accessibilità e, in misura minore, la digitalizzazione e il sostegno alla tutela della salute mentale. Le persone con disabilità sono tra i destinatari principali in tutti i Paesi, con sforzi incentrati sul rendere più accessibili gli spazi culturali, gli spettacoli e le esperienze, spesso attraverso risorse tattili, elementi multisensoriali, laboratori adattati e formazione inclusiva per i professionisti della cultura.

La digitalizzazione è ampiamente utilizzata per supportare l'accessibilità, in particolare in Polonia e a Cipro, dove gli strumenti digitali (come la stampa 3D, le piattaforme assistive e le applicazioni mobili) sono integrati nella progettazione dei programmi per facilitare l'inclusione del pubblico con disabilità visive o cognitive. La Grecia, invece, tende a utilizzare gli strumenti digitali principalmente per la promozione o la divulgazione, mentre la Spagna integra raramente soluzioni di accessibilità digitale.

Il sostegno alla tutela della salute mentale è un tema affrontato in modo incoerente. In Polonia e a Cipro il benessere emotivo e mentale viene incorporato nelle pratiche analizzate in modo più intenzionale, spesso collegandolo al teatro inclusivo o alla programmazione multisensoriale. In altri Paesi, come l'Italia e la Grecia, la salute mentale non è un tema posto al centro dei progetti individuati, anzi spesso risulta

assente o implicito. La ricerca in Belgio ha evidenziato solo un'iniziativa che privilegia la salute mentale nelle sue attività.

Il sostegno ai giovani artisti in situazione di vulnerabilità in particolare a quelli con disabilità è il tema più sottosviluppato in tutti e sei i contesti. Mentre i giovani con disabilità partecipano a molte iniziative, solo poche pratiche accennano a sforzi più mirati nello sviluppo professionale o nel mentoring. Questa lacuna evidenzia un problema più ampio: la mancanza di percorsi sostenuti e strutturati che permettano ai giovani artisti con disabilità di fare carriera in ambito culturale, al di là della generica inclusione nei ruoli di pubblico o di partecipante. Per risolvere questo problema sono necessarie strategie più mirate, che combinino pedagogia inclusiva, accessibilità digitale e autonomia creativa.

SINTESI DELL'ANALISI COMPARATIVA SUI TEMI CHIAVE DEL SCC NEI 6 PAESI EUROPEI

Copertura / Area	Inclusion e	Digitalizzazione	Accessibilità	Salute Mentale	Sostegno ai giovani artisti in situazione di vulnerabilità
EU	Forte	Forte	Moderato	Limitato	Moderato
Belgio	Forte	Moderato	Forte	Limitato	Moderato
Cipro	Forte	Forte	Forte	Limitato	Limitato

Grecia	Moderato	Moderato	Moderato	Debole	Limitato
Italia	Forte	Moderato	Forte	Debole	Moderato
Polonia	Forte	Forte	Forte	Limitato	Moderato
Spagna	Forte	Moderato	Forte	Moderato	Moderato

DISCUSSIONE

I risultati di questo rapporto forniscono un'interessante panoramica sull'attuale panorama delle pratiche inclusive del settore culturale e creativo nei sei Paesi europei analizzati. Sono in linea con le tendenze più ampie della ricerca che evidenziano la crescente importanza delle politiche e delle pratiche di accesso e inclusione per le persone con disabilità, anche nel settore culturale. Inoltre, nel contesto post-pandemico in cui la salute mentale è diventata una priorità più importante, i progetti sulla salute mentale rimangono relativamente sottorappresentati. Si ritiene tuttavia prevedibile un aumento di pratiche che pongono al centro questo tema, per favorire l'adozione di quadri politici che riconoscono il ruolo vitale della partecipazione culturale nel benessere individuale.

A livello nazionale, i risultati illustrano approcci diversi all'utilizzo degli strumenti digitali: alcuni progetti sfruttano la digitalizzazione principalmente per la comunicazione, la sensibilizzazione e la promozione, mentre altri sviluppano tecnologie innovative volte a migliorare l'accessibilità per le persone con disabilità.

Questo duplice ruolo della digitalizzazione sottolinea il suo potenziale strategico, ma evidenzia anche i diversi livelli di integrazione e innovazione nei vari Paesi.

Emerge un chiaro divario tra l'inclusione dei giovani e le pratiche. Infatti, mentre alcune pratiche si rivolgono chiaramente ai giovani, compresi quelli con disabilità, la maggior parte di esse spesso manca di specificità nel rivolgersi a particolari gruppi di età, in particolare ai giovani artisti con disabilità, che rimangono sottorappresentati nonostante la loro importanza nella promozione della diversità e della futura crescita culturale.

Per il futuro, sono necessarie politiche più coese a livello nazionale ma anche europeo che si rivolgano specificamente ai giovani artisti con disabilità, garantendo un sostegno continuo, facilitazioni nell'accesso alle opportunità formative/lavorative e una maggiore collaborazione intersettoriale. Anche il rafforzamento delle tecnologie innovative al di là dell'uso promozionale e l'inserimento più esplicito del sostegno alla salute mentale nella programmazione culturale saranno fondamentali per promuovere ecosistemi culturali veramente inclusivi.

CONCLUSIONI E RACCOMANDAZIONI

Questa ricerca evidenzia un impegno crescente in sei Paesi europei per promuovere l'inclusione, la digitalizzazione e l'accesso ai settori culturali e creativi. La portata di questo impegno varia a seconda del Paese e della scala di attuazione delle iniziative. Diverse pratiche si rivolgono specificamente alle persone con disabilità, sottolineando l'accessibilità e, sempre più spesso, l'integrazione di strumenti digitali sia per la divulgazione che per le pratiche inclusive. Tuttavia, c'è un divario significativo nelle iniziative rivolte principalmente ai giovani, in particolare ai giovani artisti svantaggiati con disabilità, il che indica una mancanza di sostegno mirato per questo gruppo. Inoltre, sebbene il sostegno alla salute mentale continui a emergere come tema importante, rimane sottorappresentato rispetto ad altre aree di interesse.

Sono necessarie ulteriori ricerche per esplorare in modo più completo le iniziative locali, garantendo una comprensione più completa delle pratiche innovative al di là dei livelli nazionali e regionali. Infatti, mentre le pratiche nazionali possono essere modellate dalle politiche promosse a livello nazionale, le azioni locali spesso rispondono direttamente alle esigenze specifiche delle comunità. In quanto tali, queste pratiche locali sembrano essere ancora più rilevanti nella stesura e nell'implementazione di quadri e regolamenti nazionali.

Per basarsi su questi risultati, i responsabili politici e gli attori culturali dovrebbero dare priorità allo sviluppo di strategie inclusive che si rivolgano esplicitamente sia ai giovani con disabilità sia ai giovani artisti con disabilità. Inoltre, è necessario migliorare i meccanismi di finanziamento sostenibili, non solo per sostenere i progetti per alcuni anni, ma per consentire loro di crescere e diventare duraturi.

Anche se la recente pandemia ha dimostrato chiaramente l'importanza del sostegno alla tutela della salute mentale, la sua integrazione nelle iniziative culturali rimane insufficiente. Le pratiche che promuovono il benessere individuale dovrebbero essere sistematicamente incorporate nelle strategie inclusive.

Infine, oltre a questi passi concreti, è essenziale rafforzare la comunicazione e la visibilità delle iniziative culturali inclusive. In questo modo non solo si amplierà la partecipazione e si promuoverà un impatto sociale duraturo, ma si mostreranno anche pratiche tangibili, si ispireranno altri soggetti interessati - siano essi politici o professionisti - e si incoraggerà la collaborazione in tutto il settore.

FONTI

- Teatro Accesible – Accessible Theatre Initiative: <https://teatroaccesible.com/>
- Plena Inclusión – Strategic Plan 2024–2030: <https://www.plenainclusion.org/publicaciones/buscador/sexta-plan-estrategico-de-plena-inclusion-2024-2030/>
- Danza Mobile – Escena Mobile: <https://danzamobile.es/escenamobile/>
- ESAI – Art School of Galicia: <https://esai.es/>
- Fundación Emalcsa – Inclusive Culture Programme: <https://fundacionemalcsa.org/cultura-accesible-e-inclusiva/programa-cultura-accesible-e-inclusiva>
- Fundación AMÁS – AMÁS Escena: <https://www.fundacion-amas.org/que-hacemos/amas-escena/>
- Red Sanamente – Estigma Festival: <https://redsanamente.org/estigma-festival/#festival>
- Red Escena – Inclusion in Performing Arts: <https://www.redescena.net/proyectos-de-la-red/inclusion-en-las-artes-escenicas/>
- Fundación Grupo SIFU – Superarte: <https://www.fundaciongruposisfu.org/proyecto-superarte>
- Cía de Conne – Cría Cuerdos: <https://ciadeconne.com/cria-cuerdos/>
- CREAHM – Presentation: <https://creahm.be/presentation>
- InOutsider Festival – About Us: <https://www.inoutsiderfestival.com/aboutus>
- Lasso – Art Inclusive Project: <https://lasso.be/fr/projets/art-inclusive>
- Esenca – Inclusive Culture Model (PDF): <https://www.esenca.be/wp-content/uploads/2022/10/analyse-2022-culture-modele-inclusif.pdf>

- ASPH Facebook – Culture Accessible Post:
<https://www.facebook.com/asph317/posts/1014855160440833/>
- La Concertation – PECA Dossier (PDF): https://www.laconcertation-asbl.org/wp-content/uploads/2023/10/DOSSIER_GOC_PECA_BXL_23_28_La_Concertation.pdf
- La Concertation – PECA Info: <https://www.laconcertation-asbl.org/peca/>
- Creative YouthLand (NGO): <https://ngoheroes.gr/company/creative-youthland/>
- SMouTH – Music Theatre: <https://smouth.com/>
- Theama Theater – Greece: <https://theamatheater.gr/en/home-eng/>
- ISON Psychometrica: <https://ison.com.gr/>
- Exis Dance Company: <https://exisdancecompany.gr/>
- ARTtogether – Art for All: <https://arttogether.gr/en/>
- RODI – Univ. of Macedonia: <https://rodi.uom.gr/en>
- Univ. of Bologna – Research PDF:
<https://cris.unibo.it/retrieve/handle/11585/764693/651595/4066-Articolo-15234-1-10-20200707.pdf>
- Project RISE – EU Project: <https://www.projectrise.eu/>
- Erickson Journal – Inclusion & Technology: <https://rivistedigitali.erickson.it/integrazione-scolastica-sociale/archivio/vol-22-n-2/ausili-nuove-tecnologie-e-inclusione/>
- Scuola Futura – Inclusive Didactics: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/approcci-metodologici-e-strumenti-per-la-didattica-inclusiva>
- EdScuola – Social Inclusion PDF:
https://www.edscuola.it/archivio/comprendivi/inclusione_sociale.pdf
- SPIRAL Project – EU: <https://www.spiralproject.eu/>
- Vimeo – Inclusive Art Project (video): <https://vimeo.com/691770085>

- Short Theatre – Artist Info: <https://www.shorttheatre.org/en/eventi/al-di-qua-artists-chiara-bersani-flavia-dalila-damico-e-camilla-guarino/>
- Museo per Tutti – Project Info: <https://www.museopertutti.org/en/the-project/>
- Ultrablu – Art Collective: <https://ultrablu.it/>
- La Nuova Tinaia – Gallery: <https://www.lanuovatinaia.org/lab/galleria.php>
- Museo Omero – Aisthesis #24 (In-Visible Project):
<https://www.museomero.it/en/services/publications/aisthesis-discover-art-through-all-the-senses/aisthesis-number-24-august-2023/inclusion-and-innovation-for-accessibility-to-the-visual-arts-the-in-visible-project/>
- AbleBook – Inclusive Platform (Cyprus): <https://ablebook.com.cy/>
- Cyprus Theatre Organisation (THOC): <http://www.thoc.org.cy>
- CVAR – Cultural Foundation: <https://cvar.severis.org>
- IPD Larnaca – Blog: <https://ipdlarnaca.com/blog/>
- Cyprus School for the Blind – Accessibility Project: <https://eid-scholi-tyflon-lef.schools.ac.cy/index.php/el/draseis-kai-synergasies/programma-prosvasimotitas-se-arxaiologikoys-xorous>
- Cyprus Institute – STARC Projects: <https://www.cyi.ac.cy/index.php/starc/research-information/starc-ongoing-projects-ri/ih-at-invisible-heritage-analysis-and-technology.html>
- Cyprus Institute – 3D Printed Churches: <https://www.cyi.ac.cy/index.php/cyi-news/cyi-donates-unesco-churches-3d-printed-models-to-the-visually-impaired-community-of-cyprus.html>
- BOCCF – Senses Programme: <https://www.boccf.org/el-gr/boccf/foundation/senses/>
- Neofytos Foundation – Inclusive Projects: <https://www.neofytos.org/>

- Polish Gov – Aktywni Niepełnosprawni: <https://www.gov.pl/web/rodzina/projekt-aktywni-niepelnosprawni--narzedzia-wsparcia-samodzielnosci-osob-niepelnosprawnych>
- PFRON – EU Programme Page: <https://www.pfron.org.pl/o-funduszu/projekty/projekty-ue/program-operacyjny-wiedza-edukacja-rozwoj/aktywni-niepelnosprawni-narzedzia-wsparcia-samodzielnosci-osob-niepelnosprawnych/>
- Polish Gov Portal – Niepełnosprawni: <https://niepelnosprawni.gov.pl/a%2C1116%2Cprojekt-aktywni-niepelnosprawni-narzedzia-wsparcia-samodzielnosci-osob-niepelnosprawnych>
- Włączenie Społeczne – Reports: <https://wlaczeniespoleczne.pl/raporty>

APPENDICE

Appendice A: Template usato per raccogliere i dati

Il seguente modello è stato utilizzato dai partner della ricerca per raccogliere dati sulle pratiche del settore culturale e creativo nei sei Paesi. Il modello è composto dalle seguenti 25 colonne:

1. Numero di pratica: da 1 a 10.
2. Paese: il paese dove la pratica è stata realizzata.
3. Partner: l'organizzazione che ha individuate la pratica.
4. NUTS: la classificazione regionale dove la pratica è stata implementata.
5. Pratica/nome della metodologia: il nome ufficiale della pratica o della metodologia.
6. Ente responsabile: l'organizzazione o l'istituto responsabile per l'implementazione.
7. Livello regionale o nazionale: specificare se la pratica è stata applicata a livello nazionale o regionale.
8. Tempistica: periodo nel quale la pratica è stata implementata (data di inizio e di fine).
9. Budget e finanziamento: risorse finanziarie e fondi allocate per la pratica.
10. Descrizione della pratica: breve descrizione della pratica o della metodologia.
11. Obiettivi principali: gli obiettivi principali e i risultati attesi della pratica.

- 12.** Popolazione target: i destinatari della pratica (es. giovani artisti, gruppi con vulnerabilità)
- 13.** Attività: le principali azioni realizzate, programmi o laboratori.
- 14.** Risultati raggiunti: specificare i risultati o l'impatto raggiunti.
- 15.** Indicatori di successo: indicatori misurabili usati per valutare l'efficacia della pratica.
- 16.** Lezioni apprese: sfide, miglioramenti o riflessioni sulla pratica implementata.
- 17.** Collegamenti con le politiche nazionali/regionali: specificare se la pratica è allineata con le politiche nazionali o regionali esistenti.
- 18.** Innovazione e creatività: elementi di innovazione e di creatività introdotti dalla pratica.
- 19.** Inclusione e diversità: specificare come la pratica promuove l'inclusione, l'inclusione sociale o la diversità.
- 20.** Digitalizzazione e utilizzo della tecnologia: strumenti digitali, piattaforme o tecnologie integrate nella pratica.
- 21.** Pratiche che favoriscono la transizione ecologica: specificare se la pratica promuove la sostenibilità e la consapevolezza rispetto ai cambiamenti ambientali.
- 22.** Partnerships e collaborazioni: lista delle collaborazioni chiave, partenariati o network coinvolti.
- 23.** Comunicazione e visibilità: descrivere come la pratica è stata diffusa e comunità all'esterno.

24. **Sostenibilità:** descrivere come la pratica assicura la sostenibilità sul lungo periodo.
25. **Risorse e fonti:** documenti aggiuntivi, link o fonti che forniscono maggiori informazioni.

Co-finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agencia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.