



L.R. 24/2003 "Sistema museale regionale. Salvaguardia e valorizzazione dei Beni culturali connessi"

PROGRAMMA ANNUALE 2022

Sostegno alle attività di valorizzazione dei musei, delle raccolte e delle altre strutture

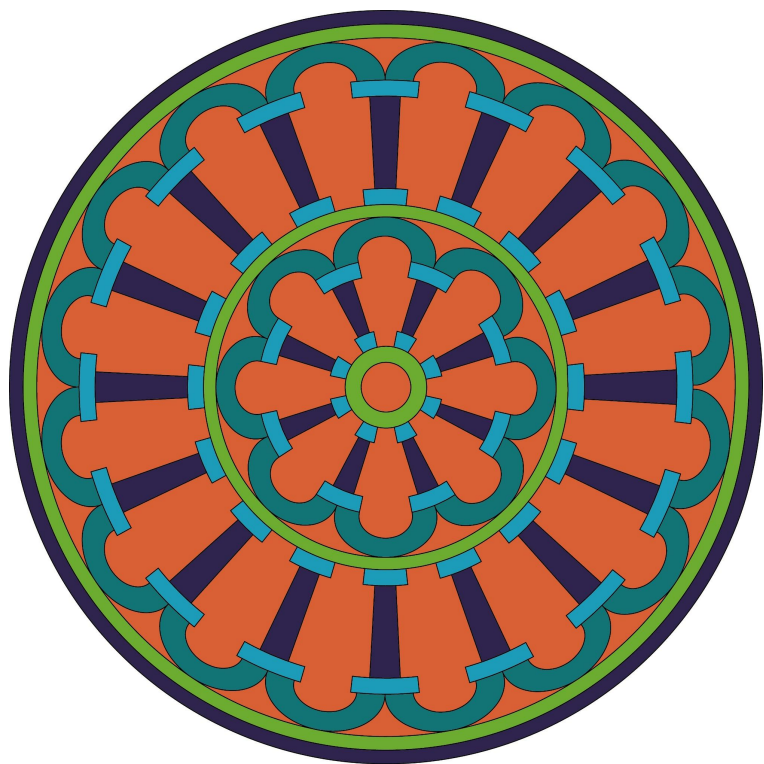
Bando «Musei e welfare culturale»

Titolo Progetto

L'Arte come Mezzo per l'Inclusione e l'Accessibilità

Capofila CRHACK LAB FOLIGNO 4D





ArteMIA

Il Progetto è un percorso di scoperta e accessibilità al patrimonio culturale incentrato sulle opere custodite all'interno del Museo Diocesano di Foligno, attraverso laboratori di arteterapia fotografica, e offrire come risultato tangibile (co-costruito dagli stessi soggetti beneficiari) strumenti che rendano il Museo più accessibile a persone con disabilità cognitive.

L'obiettivo di ArteMIA è quello di promuovere l'accessibilità del patrimonio culturale e coinvolgere persone con disabilità cognitive in un processo di narrazione creativa volto alla ri-appropriazione di spazi, emozioni e protagonismo in ambito culturale.

ATTIVITÀ SVOLTE

- ❖ Laboratori di arteterapia fotografica
- ❖ Laboratori di rielaborazione e immersione digitale
- ❖ Co-creazione percorso di visita
- ❖ Realizzazione guida fotografica
- ❖ Realizzazione Guida in easy-to-read
- ❖ Realizzazione ambiente virtuale e QR code di accesso



Regione Umbria

Progetto realizzato con il contributo della Regione Umbria
L.R.24/2003 Bando "Musel e Welfare culturale"



CRHACKLAB F4D



CENTRO ATLAS



MUSEO CAPITOLARE DIOCESANO



MUSEO CAPITOLARE DIOCESANO

MUSEO
CAPITOLARE
DIOCESANO
FOLIGNO

La Locomotiva
Società Cooperativa Sociale

USLUmbria2



LABORATORI DI ARTETERAPIA FOTOGRAFICA

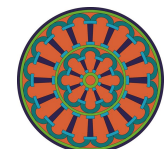
Durante i laboratori i partecipanti hanno conosciuto da vicino le opere del Museo. Hanno scelto quelle più significative e che trasmettono loro sentimenti ed emozioni. Dopo una prima sessione di avvicinamento alle opere, si è passati alle attività di fotografia.

Le foto scattate sono state rielaborate e inserite nelle Guide e nell'ambiente Mozilla Hubs.



Regione Umbria

Progetto realizzato con il contributo della Regione Umbria
L.R.24/2003 Bando "Musei e Welfare culturale"



ArteMIA



LABORATORI DI RIELABORAZIONE E IMMERSIONE DIGITALE

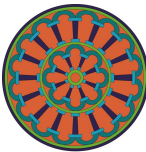
Durante gli incontri presso il Museo, i partecipanti hanno prodotto ulteriore materiale per le Guide e per il “loro” Museo Diocesano dentro Mozilla Hubs.

In particolare, è stato organizzato un workshop di rielaborazione del Rosone della Cattedrale di S. Feliciano per la creazione del logo del progetto.

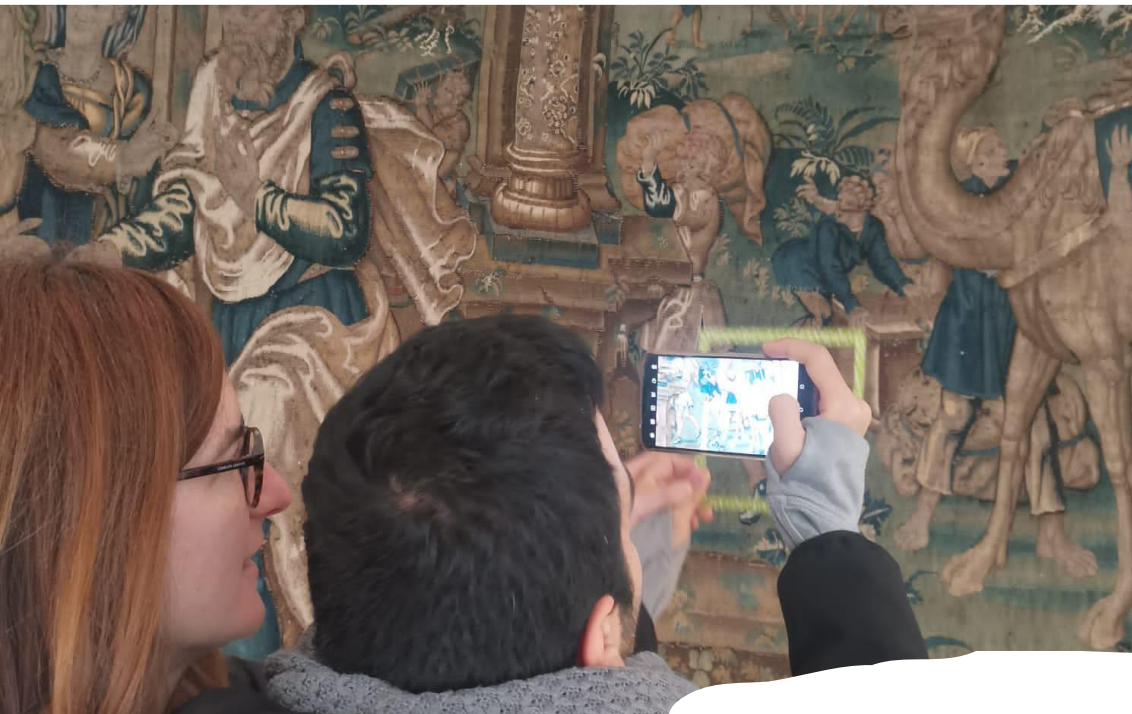


Regione Umbria

Progetto realizzato con il contributo della Regione Umbria
L.R.24/2003 Bando “Musel e Welfare culturale”

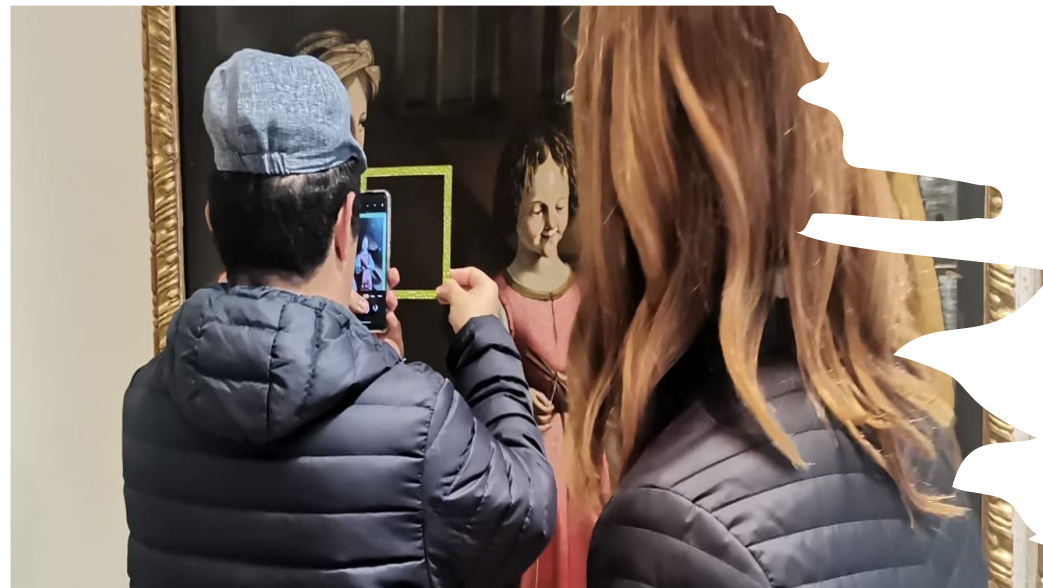


ArteMIA



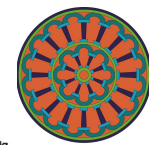
CO-CREAZIONE PERCORSO DI VISITA

I partecipanti hanno selezionato le opere da inserire nel percorso di visita all'interno del Museo. Sono state scelte tre opere, quelle ritenute più significative, da inserire nella Guida Easy to Read. Sono state incluse otto opere, con relativi dettagli, da inserire nella Guida Fotografica.



Regione Umbria

Progetto realizzato con il contributo della Regione Umbria
L.R.24/2003 Banda "Musei e Welfare culturale"



ArteMIA



REALIZZAZIONE GUIDA EASY TO READ e GUIDA FOTOGRAFICA



I partecipanti hanno selezionato le opere per creare la Guida Fotografica che illustra il percorso museale. Le foto sono state scattate e rielaborate dai partecipanti.

Per quanto riguarda la Guida in Easy to Read, lo staff della Locomotiva e del CRHACK LAB, supportato dagli esperti del Museo Diocesano, ha realizzato i testi. Partendo dai testi scientifici e didascalici relativi alle opere e alla storia del Museo Diocesano, è stato fatto un lavoro di rielaborazione e semplificazione dei contenuti, in modo da rendere i contenuti accessibili e immediati. A seguito, è stato fatto il lavoro di validazione con gli ospiti della Locomotiva.



REALIZZAZIONE AMBIENTE VIRTUALE E QR CODE DI ACCESSO

È stato realizzato l'ambiente di visita virtuale del Museo Diocesano accessibile in Mozilla Hubs. Durante i laboratori, i ragazzi hanno prima creato il loro «modellino» del Museo Diocesano e poi hanno allestito il loro Museo Diocesano virtuale, caricando le foto delle opere e le rielaborazioni delle stesse, fatte durante i laboratori di arteterapia. Il risultato di questa attività è uno spazio utile per "preparare" i visitatori prima della visita o accompagnarli durante la stessa, arricchendola di contenuti extra.

