



# Art For Social Inclusion

---

UNA GUIDA PER GLI ARTISTI CHE LAVORANO IN AMBIENTI  
SANITARI DIFFICILI



**Funded by  
the European Union**

Finanziato dall'Unione Europea. I punti di vista e le opinioni espressi sono tuttavia solo quelli dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea che non può essere ritenuta responsabile per essi.

## Sommario

Introduzione.....	2
Definizione dei concetti chiave .....	5
I vantaggi dell'arte in ambienti sanitari difficili.....	8
Competenze richieste agli artisti che lavorano in ambienti sanitari difficili.....	13
Sfide e come possono essere mitigate .....	28
Esigenze e limiti di specifiche categorie di gruppi target.....	31
L'importanza dell'"esperienza" .....	35
Casi di studio collegati a ciascuna area di ricerca .....	40
Esempi di attività basate sull'arte con persone provenienti da contesti sanitari difficili .....	67
Referenze .....	85

## Introduzione

Il presente manuale mira a consentire agli artisti e ad altri professionisti di lavorare efficacemente con le persone in contesti sanitari difficili utilizzando l'arte come strumento. Ha lo scopo di fornire approcci ed esempi pratici ad artisti e professionisti al fine di essere in grado di lavorare con persone che affrontano malattie croniche, persone con demenza, persone con disabilità, anziani ecc.

È stato dimostrato che l'arte può essere incredibilmente benefica per le persone che affrontano situazioni sanitarie difficili per una serie di motivi. Il suo impatto positivo sul benessere mentale ed emotivo è ben documentato. I modi in cui l'arte può avvantaggiare le persone in ambienti sanitari difficili includono, tra gli altri: riduzione dello stress, distrazione, espressione emotiva, senso di realizzazione, costruzione di comunità, miglioramento della funzione cognitiva, miglioramento della qualità della vita, gestione del dolore, promozione del benessere, empowerment, capacità di comunicazione e coping, supporto familiare e caregiver. Attraverso la pittura, la scultura, la musica e altre forme d'arte, le persone possono trovare conforto, esprimere le proprie emozioni e affrontare le sfide delle loro situazioni sanitarie.

D'altra parte, gli artisti spesso non hanno l'esperienza o le competenze per lavorare in tali ambienti. Gli artisti in genere ricevono una formazione nella loro specifica forma d'arte, che si concentra sull'affinamento delle loro capacità creative e tecniche. Potrebbero non avere un'istruzione o una formazione formale in ambito sanitario, psicologico o campi correlati, che sono spesso necessari per comprendere le dinamiche uniche delle strutture sanitarie. Molti di loro potrebbero non essere consapevoli del potenziale dell'utilizzo delle proprie competenze negli ambienti sanitari. L'integrazione tra arte e assistenza sanitaria è un campo relativamente nuovo e in evoluzione e gli artisti potrebbero non essere stati esposti a queste opportunità durante la loro formazione o lo sviluppo della loro professionalità.

Il manuale si prefigge i seguenti obiettivi:

- Identificare e spiegare i benefici che l'arte può avere per le persone che vivono situazioni sanitarie complesse;

- Identificare le competenze e le risorse necessarie affinché un Artista sia in grado di lavorare efficacemente in tali ambienti;
- Identificare le sfide che gli artisti affrontano quando vogliono lavorare in tali ambienti e come possono superarle;
- Esplorare come gli artisti professionisti e/o dilettanti possano diventare parte attiva nel cambiamento di politiche maggiormente inclusive a livello globale. Inoltre, la cooperazione tra artisti professionisti e dilettanti porta a creare sinergie generative che di ulteriori opportunità di partecipazione per un maggior numero di persone;
- Identificare i bisogni e i limiti di specifici gruppi di persone in situazioni sanitarie difficili in relazione all'uso di metodi basati sull'arte;
- Sviluppare delle metodologie comuni da parte degli artisti al fine di garantire la replicabilità all'interno delle diverse forme d'arte come parte attiva del Progetto;
- Valutare in che modo le migliori pratiche specifiche in tutta l'UE possano essere scambiate dagli artisti, professionisti e/o dilettanti, al fine di creare sinergie che portino ai migliori risultati possibili. La valutazione di tali pratiche consentirà a tutte le organizzazioni e ai paesi partecipanti di scambiare conoscenze, rendendo il progetto complessivo più sostenibile e replicabile;
- Presentare casi di studio e piani di implementazione specifici di come diverse forme d'arte possano essere utilizzate in diversi ambienti sanitari. Uno degli obiettivi è la diffusione dei casi e dei piani, attraverso il presente manuale, affinché possano essere direttamente implementati dai fruitori.

In conclusione, il manuale mira a guidare gli artisti professionisti a lavorare efficacemente con le persone in contesti sanitari difficili, promuovendo al contempo il coinvolgimento attivo delle persone con fragilità. Sfruttando l'espressione artistica e la creatività, possiamo contribuire al miglioramento del benessere emotivo, del coping e dell'inclusività tra i pazienti con malattie croniche, persone con disabilità, persone con demenza, anziani e altri e diversi contesti di fragilità. Attraverso sforzi collaborativi e un'implementazione ponderata, possiamo lavorare per un futuro più equo, inclusivo e resiliente per tutti che tenga conto delle diversità di ciascuno.

Il manuale è il risultato del lavoro svolto dal consorzio del progetto Erasmus+ "Art for Social Inclusion". Il progetto è coordinato dal Comune di Galatsi con la partecipazione dei seguenti partner: Action Synergy (Grecia), EUPRAGIA (Grecia), Fondazione Mantovani Castorina (Italia), Organizzazione per la Promozione delle Questioni Europee (Cipro) e Centro per il supporto educativo speciale "D-r Peter Beron" (Bulgaria).

L'organizzazione responsabile di questo manuale è EUPRAGIA. Maggiori informazioni sul progetto, potete trovarle sul sito: <https://art4si.eu/>

## Definizione dei concetti chiave

In questo capitolo, definiremo i concetti chiave principali di cui ci occuperemo in tutto il manuale.

### **Definizione di arte**

L'arte è un concetto molto ampio che ha ricevuto diverse definizioni nel corso degli anni, e in alcune occasioni queste definizioni possono essere considerate controverse. Tuttavia, la famosa Stanford Encyclopedia ha individuato diverse definizioni accettabili che possono essere delineate e forniscono l'opportunità di chiarire questo importante aspetto, evitando così possibili conflitti sul concetto reale che può influenzare il lavoro attuale e, ovviamente, il contributo degli artisti nel contesto dell'inclusione sociale. Pertanto, vengono delineate le seguenti definizioni<sup>1</sup>:

- Un tipo di rappresentazione intenzionalmente dotata di un notevole potere morale e politico oltre che estetico, teso a promuovere lo sviluppo della capacità critica e migliorare la comunicazione sociale;
- La qualità e la produzione dell'espressione artistica risponde a principi estetici quali: l'idea del bello oltre l'ordinario, estetica come scienza della conoscenza sensibile;
- La classe di oggetti soggetti a criteri estetici: opere d'arte collettive, dipinti, sculture, disegni etc;
- La creazione di oggetti, immagini, composizioni musicali e letterarie, la danza, la performance, le installazioni hanno in sé una tensione tra forma ed energia creativa che stimola intenzioni, pensieri, emozioni.

Per Aristotele l'arte è "ciò che completa quello che la natura non può portare a termine. L'artista ci dona la conoscenza dei fini irrealizzati della natura". Inoltre, Leonardo Da Vinci suggerì che "L'arte è la regina di tutte le scienze, comunicando la conoscenza a tutte le generazioni del mondo". Nella definizione di El Greco troviamo un senso più profondo del

---

<sup>1</sup> Enciclopedia di filosofia di Stanford (2018)

parallelismo tra arte e natura: "L'arte è ovunque la cerchi; acclamate le stelle scintillanti, poiché sono gli incauti schizzi di Dio". Infine, Michelangelo affermò che "La vera opera d'arte non è che un'ombra della perfezione divina". Tutte le definizioni e le spiegazioni di cui sopra forniscono il contesto appropriato che è essenziale per l'esame complessivo della questione e la collegano con i concetti di esclusione sociale e inclusione sociale e, naturalmente, come gli artisti possono effettivamente svolgere un ruolo chiave nella procedura specifica.

## Tipi di arte

Nell'ambito del progetto, ci concentriamo sulle forme d'arte di seguito che definiamo come segue:

**Pittura:** La pittura è una forma d'arte realizzata attraverso l'applicazione di vernice, colore o pigmenti su un mezzo o una superficie<sup>2</sup>.

**Musica:** Secondo AiC (2020) "La musica si crea quando c'è un'organizzazione di suoni, come vibrazioni, che vengono messi insieme per formare una composizione udibile. Gli elementi di una composizione musicale includono l'armonia, il timbro, la melodia e il ritmo".

**Danza:** il movimento del corpo in modo ritmico, di solito a ritmo di musica e all'interno di un determinato spazio, allo scopo di esprimere un'idea o un'emozione, liberare energia o semplicemente provare piacere nel movimento stesso<sup>3</sup>.

**Teatro:** Il teatro è una forma d'arte collaborativa che combina parole, voce, movimento ed elementi visivi per esprimere un significato<sup>4</sup>.

**Storytelling:** Lo storytelling è l'arte interattiva di usare parole e azioni per rivelare gli elementi e le immagini di una storia, incoraggiando l'immaginazione dell'ascoltatore<sup>5</sup>.

## Persone in ambienti sanitari difficili

---

<sup>2</sup> <https://study.com/academy/lesson/what-is-painting-definition-evolution-major-artists.html>

<sup>3</sup> <https://www.britannica.com/art/dance>

<sup>4</sup> <https://portal.ct.gov/-/media/SDE/Arts/Guide-to-K12-Program-Development-in-the-Arts/Theatre-Introduction-and-CPRC.pdf>

<sup>5</sup> Rete nazionale di narrazione, <https://storynet.org/what-is-storytelling/>

Con questo termine, intendiamo le persone che affrontano problemi di salute a lungo termine, istituzionalizzati o meno. Ciò potrebbe includere, tra l'altro, le seguenti categorie:

- Persone con demenza: la demenza è un termine generico per la perdita di memoria, linguaggio, risoluzione dei problemi e altre capacità di pensiero che sono abbastanza gravi da interferire con la vita quotidiana<sup>6</sup>.
- Persone con disabilità: secondo le Nazioni Unite, il termine persone con disabilità è usato per riferirsi a tutte le persone con disabilità, comprese quelle che hanno menomazioni fisiche, mentali, intellettive o sensoriali a lungo termine che, in interazione con varie barriere attitudinali e ambientali, ostacolano la loro piena ed effettiva partecipazione alla società su base di uguaglianza con gli altri<sup>7</sup>. Ciò include disabilità fisiche e disabilità cognitive.
- Persone con malattie croniche: le malattie croniche sono condizioni di lunga durata che di solito possono essere controllate ma non curate. Le persone che vivono con malattie croniche spesso devono gestire i sintomi quotidiani che influenzano la loro qualità di vita e sperimentano problemi di salute acuti e complicazioni che possono ridurre la loro aspettativa di vita<sup>8</sup>.
- Persone anziane: persone in età avanzata che hanno iniziato a sperimentare una riduzione delle loro capacità intellettuali o fisiche.

---

<sup>6</sup> <https://www.alz.org/alzheimers-dementia/what-is-dementia>

<sup>7</sup> <https://www.un.org/esa/socdev/enable/faqs.htm>

<sup>8</sup> <https://cmcd.sph.umich.edu/about/about-chronic-disease/>

## I vantaggi dell'arte in ambienti sanitari difficili

Le attività artistiche fungono da sbocco terapeutico per le persone che affrontano condizioni di salute difficili. Impegnandosi nell'espressione creativa, le persone possono articolare le loro emozioni, esperienze e sfide in modo non verbale, facilitando il rilascio emotivo e la scoperta/riscoperta di sé. La natura terapeutica dell'arte favorisce il benessere emotivo, la resilienza e i meccanismi di coping, consentendo ai partecipanti di affrontare il loro percorso sanitario con maggiore fiducia e sicurezza di sé.

1. **Riduzione dello stress:** creare o sperimentare l'arte, attraverso il disegno, la pittura, la musica o altre forme, può aiutare a ridurre lo stress e l'ansia. Ciò è particolarmente importante per i pazienti che affrontano gravi problemi di salute o lunghe degenze ospedaliere<sup>9</sup>. I ricercatori hanno studiato l'impatto dell'arte visiva sui livelli di stress degli adulti e hanno scoperto che i livelli di ormoni cortisolo si sono ridotti significativamente dopo una sessione di 45 minuti di creazione artistica<sup>10</sup>.
2. **Distrazione:** l'arte può servire come preziosa distrazione dal dolore, dal disagio e dalla monotonia della routine sanitaria. Impegnarsi in attività artistiche può aiutare i pazienti a concentrarsi su qualcosa di positivo e coinvolgente. Gli studi dimostrano che l'arte degli spettacoli ha il potenziale per distrarre positivamente i pazienti rivolgendosi a loro socialmente, culturalmente ed esistenzialmente come singoli esseri umani<sup>11</sup>.
3. **Espressione emotiva:** l'arte consente alle persone di esprimere le proprie emozioni, anche quando le parole possono fallire. Per i pazienti che hanno a che fare con emozioni complesse legate alla loro salute, creare o impegnarsi attraverso l'arte può essere uno sbocco salutare per l'espressione. L'uso di metodi artistici può aiutare le persone a trovare modi nuovi e creativi per elaborare ed esprimere le proprie emozioni. L'arte è

---

<sup>9</sup> Interventi di arti creative per la gestione e la prevenzione dello stress: una revisione sistematica, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5836011/>

<sup>10</sup> Riduzione dei livelli di cortisolo e risposte dei partecipanti dopo la creazione artistica, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/07421656.2016.1166832>

<sup>11</sup> In che modo i pazienti sperimentano e utilizzano l'arte negli ospedali? Il significato dell'interazione: un caso di studio sperimentale orientato all'utente, <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5328392/>

una forma di espressione senza parole e può essere particolarmente utile quando qualcuno non può esprimersi attraverso la comunicazione verbale. Il processo creativo può aiutare una persona che lotta con l'espressione emotiva ad allentare le barriere emotive e ad attingere alla proprio subconscio. Questo processo consente agli individui di comprendere meglio le proprie emozioni, entrare in contatto con i propri pensieri ed emozioni ottenendo una catarsi emotiva attraverso l'espressione artistica<sup>12</sup>. Allo stesso tempo, il processo di creazione artistica può essere un'opportunità di auto-riflessione e introspezione, nonché un modo di comunicazione per le persone che possono avere difficoltà con le forme tradizionali di comunicazione.

4. **Senso di realizzazione:** Completare un progetto artistico, che si tratti di una performance, di un disegno, di una scultura o di una composizione musicale, può fornire un senso di realizzazione. Questo può essere particolarmente importante per coloro che potrebbero essere alle prese con sentimenti di impotenza o perdita di controllo nel loro percorso sanitario. La creatività può aiutare a ricostruire l'autostima e migliorare il benessere mentale, soprattutto nelle persone anziane<sup>13</sup>. L'arte dà un senso di realizzazione in grado di far sentire bene le persone, soprattutto in ambienti sanitari difficili aumentando la fiducia in se stessi. L'effetto benefico può derivare anche solo dal processo di apprendimento, e può non riguardare il raggiungimento del risultato finale.
5. **Promuovere le connessioni sociali:** gli interventi basati sull'arte creano un ambiente inclusivo che incoraggia la collaborazione e le interazioni sociali tra i partecipanti. Attraverso sessioni artistiche di gruppo, le persone hanno l'opportunità di condividere esperienze, sostenersi a vicenda e sviluppare un senso di comunità. Queste connessioni sociali migliorano il senso di appartenenza tra le persone, riducendo i sentimenti di isolamento e solitudine comunemente sperimentati durante le situazioni sanitarie prolungate. L'arte può anche rafforzare e migliorare la relazione con i caregiver.

---

<sup>12</sup> <https://aohealing.com/the-benefits-of-art-therapy-for-emotional-expression/>

<sup>13</sup> Effetti positivi dell'arteterapia sulla depressione e sull'autostima degli anziani nelle case di cura, <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00981389.2018.1564108?journalCode=wshc20>

6. **Miglioramento della funzione cognitiva:** impegnarsi in attività creative può stimolare la funzione cognitiva e la memoria, che è essenziale per i pazienti che hanno a che fare con condizioni neurologiche o disturbi cognitivi. È stato dimostrato che fare arte aiuta a produrre il neurotrasmettitore dopamina che<sup>14</sup> stimola la creazione di nuovi neuroni e aumenta la concentrazione e il processo di apprendimento.
7. **Gestione del dolore:** ci sono prove che suggeriscono che l'arteterapia può aiutare a ridurre la percezione del dolore. Impegnarsi in attività creative può innescare il rilascio di endorfine e altri antidolorifici naturali. Fare arte può aiutare il corpo a rilasciare endorfine, gli antidolorifici naturali del corpo, in grado di inibire le cellule nervose che ricevono i segnali del dolore, essenzialmente attenuando il dolore. Secondo Sandra Izhakoff, pittrice, insegnante d'arte e arteterapeuta al Forest Hills, New York, "le persone con dolore cronico sentono di aver perso il controllo del loro corpo, delle loro scelte e del tessuto stesso della loro vita". Secondo la Izhakoff " attraverso l'esperienza artistica e l'uso di materiali artistici di diverse fattezze la persona può liberare ciò che la blocca scoprendo nuove risorse per migliorare la qualità della vita".<sup>15</sup>
8. **Promozione del benessere:** gli ambienti sanitari sono incentrati sulla cura della malattie, l'arte dal canto suo è una terapia dell'anima che facilita la capacità di esprimere creatività ed emozioni. Le attività artistiche incoraggiano la cura di sé e l'espressione di sé. L'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS), afferma che "La creazione e il godimento delle arti aiuta a promuovere il benessere olistico e può essere un fattore motivante per il recupero"<sup>16</sup>
9. **Empowerment:** impegnarsi in attività artistiche può responsabilizzare i pazienti consentendo loro di fare scelte, esprimere la propria individualità e recuperare un senso di controllo nella propria vita. Secondo la psichiatra Dr. Carrie Barron, questo avviene attraverso una prescrizione in cinque parti: insight (conoscenza di sé), movimento

---

<sup>14</sup> Creatività, cervello e arte: considerazioni biologiche e neurologiche,

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4041074/>

<sup>15</sup> <https://www.healthcentral.com/pain-management/art-therapy-chronic-pain>

<sup>16</sup> <https://www.who.int/initiatives/arts-and-health>

(esercizio), riposo mentale (staccare la spina, uscire), le proprie mani (fare le cose o far accadere le cose), spostamento mentale (coltivare una mentalità utile).<sup>17</sup>

10. **Supporto alla famiglia e al caregiver:** l'arte può essere uno strumento per i familiari e i caregiver per entrare in contatto con i loro cari in ambito sanitario. Può fornire un mezzo di legame ed espressione. Le attività artistiche possono migliorare la connessione sociale e favorire la reciprocità tra le persone che vivono fragilità e i loro caregiver<sup>18</sup>.
11. **Abbatere le barriere:** l'arte trascende le barriere linguistiche e culturali, rendendola uno strumento efficace per abbattere le barriere sociali. Nel contesto dell'assistenza sanitaria, l'arte consente a pazienti provenienti da contesti diversi di connettersi su un terreno comune, favorendo la comprensione reciproca e l'empatia. Promuovendo il dialogo aperto e le esperienze condivise, l'arte diventa un ponte che avvicina le persone, gli operatori sanitari e il personale di supporto, contribuendo alla creazione di una comunità più coesa.
12. **Combattere lo stigma:** le malattie croniche spesso portano alla stigmatizzazione e alla creazione di pregiudizi. L'espressione artistica consente ai pazienti di sfidare questi stereotipi mettendo in mostra i loro punti di forza e la loro resilienza. Condividendo il loro lavoro creativo, i pazienti umanizzano le loro esperienze, promuovendo l'empatia e sensibilizzando la società in generale. L'arte funge quindi da potente strumento per combattere lo stigma e promuovere una società più inclusiva e accogliente.

Attraverso tutti i benefici sopra analizzati, l'arte offre un approccio trasformativo per migliorare la vita delle persone che affrontano le complessità di malattie croniche in situazioni sanitarie difficili. Le raccomandazioni presentate in questo studio mirano a far progredire la sinergia positiva tra l'arte ed i contesti sanitari, promuovendo un ambiente più inclusivo e di supporto emozionale per tutti i pazienti.

---

<sup>17</sup> <https://www.beaumont.org/health-wellness/blogs/art-and-healing-wellness-and-empowerment-in-the-community>

<sup>18</sup> In che modo le arti possono influenzare gli atteggiamenti dei caregiver di persone affette da demenza?, <https://academic.oup.com/gerontologist/article/60/6/1103/5843559?login=false>

Nonostante i loro evidenti benefici, l'uso di metodi basati sull'arte non è molto comune in ambito sanitario e di solito si tratta di attività sporadiche e non sistematiche.

Affinché il ruolo degli artisti diventi più efficace, è necessario intraprendere le seguenti azioni:

- Dialogo con le autorità locali e nazionali al fine di creare il contesto giuridico e formale appropriato che consenta sia agli artisti che alle persone in ambienti sanitari difficili di accedere alle risorse pertinenti. Queste risorse possono essere tecniche, infrastrutturali, umane e finanziarie. La combinazione di tutti questi elementi può creare vantaggi sostanziali per tutte le parti coinvolte
- Dialogo diretto tra gli ambienti sanitari e la società, per consentire agli artisti di ampliare le loro conoscenze sulle problematiche specifiche delle persone che vi abitano, per poter di diventare più accurati nella progettazione e nello sviluppo delle pratiche proposte.
- Sviluppare reti sociali tra artisti e organizzazioni senza scopo di lucro (NPO) e le ONG. Lo sviluppo del network è una vera e propria necessità per gli Artisti e deve essere sempre considerato come una priorità a causa del crescente impatto che queste organizzazioni hanno nella società interna, sia a livello pubblico che privato.
- Stabilire le priorità di intervento artistico per le persone che vivono situazioni sanitarie difficili, sulla base dell'approccio strategico SMART (Specifico – Misurabile, Realizzabile – Realistico – Time-bounded). Diffondere e rafforzare l'idea che l'arte può effettivamente fornire delle opportunità di miglioramento del benessere psicofisico, aiutando concretamente a fissare e raggiungere i propri obiettivi.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> Fonte: Agenzia per gli affari culturali del Giappone e team di ricerca congiunto dell'Università di Kyushu (2020)

## Competenze richieste agli artisti che lavorano in ambienti sanitari difficili

Gli artisti che lavorano in ambienti sanitari difficili richiedono un insieme unico di competenze per interagire efficacemente con pazienti, caregiver e operatori sanitari. Queste abilità vanno oltre il talento artistico e includono molte competenze trasversali come le capacità interpersonali, comunicative e di adattabilità. Nella tabella seguente, vengono presentate le principali competenze che gli artisti dovrebbero possedere per poter lavorare efficacemente in questi ambienti.

### **Empatia**

L'abilità principale che un artista dovrebbe avere per essere in grado di lavorare con successo in ambienti sanitari difficili è **l'empatia**.

Secondo l'Enciclopedia dell'American Psychological Association (APA) *"L'empatia è comprendere una persona dal suo quadro di riferimento piuttosto che dal proprio, o sperimentare indirettamente i sentimenti, le percezioni e i pensieri di quella persona. L'empatia, di per sé, non implica la motivazione ad essere d'aiuto, anche se può trasformarsi in simpatia o angoscia personale, che può sfociare in azione. In psicoterapia, l'empatia del terapeuta per il cliente può essere un percorso per la comprensione delle cognizioni, degli affetti, delle motivazioni o dei comportamenti del cliente.* La vera sfida per l'inclusione sociale e per gli artisti è quella di sviluppare caratteristiche specifiche che permettano loro di raggiungere i loro obiettivi. L'empatia è un elemento importante per l'inclusione sociale da parte degli artisti, in quanto comporta sfide etiche che devono essere seguite, poiché le persone in ambienti sanitari difficili sono davvero molto vulnerabili. Va inoltre notato che nonostante l'Empatia sia considerata un elemento importante nel processo di Inclusione Sociale, non può essere considerata come l'unica in quanto il contributo sostanziale di altre competenze sociali e professionali deve applicarsi a tutti i livelli (AT, 2022). In ogni caso, l'empatia è la prima e più importante caratteristica, in quanto senza comprendere i propri problemi non si potranno creare le giuste sinergie e responsabilizzare le persone.

### **Comunicazione**

**Le abilità** comunicative sono la seconda serie di abilità necessarie per gli artisti che lavorano in contesti sanitari difficili.

La comunicazione è stata definita come l'uso di strumenti e mezzi che consentono a individui, o gruppi di persone sotto qualsiasi forma, di scambiarsi liberamente opinioni, idee, preoccupazioni, pensieri, ecc. Una comunicazione efficace da parte degli Artisti richiede l'individuazione dei canali più importanti, ovvero i seguenti:

- **Comunicazione verbale** secondo McDuffie (2013, p.132): *"La comunicazione verbale si riferisce alla produzione di linguaggio parlato per inviare un messaggio intenzionale a un ascoltatore"*. Inoltre, l'autore chiarisce che la comunicazione verbale è suddivisa in diversi elementi/sottocategorie quali:
  - ✓ Semantica (vocabolario)
  - ✓ Sintassi (grammatica)
  - ✓ Pragmatica (gli usi sociali del linguaggio).

Attraverso la comunicazione verbale, gli artisti possono riuscire ad avvicinarsi alle persone in ambienti sanitari in modo da farle sentire a proprio agio. Dato il livello di gentilezza e sensibilità che solitamente caratterizza gli Artisti, l'applicazione di tali competenze è considerata di grande importanza. Tuttavia, è necessario che anche gli artisti si formino per sviluppare ulteriormente queste competenze declinandole all'interno dei contesti specifici.

- **Comunicazione non verbale:** definizione del Collins Dictionary (2018): *"Quegli aspetti della comunicazione, come i gesti e le espressioni facciali, che non coinvolgono la comunicazione verbale ma che possono includere aspetti non verbali del discorso stesso (accento, tono di voce, velocità di parola, ecc.). La comunicazione non verbale consiste in cose come l'espressione del viso, i movimenti delle braccia o il tono della voce, che mostrano come ci si sente riguardo a qualcosa senza usare le parole"*. È importante che gli artisti siano in grado di applicare la comunicazione non verbale, poiché le persone che attraversano situazioni sanitarie complesse potrebbero non avere la capacità di comprendere ciò che gli altri hanno da dire verbalmente. Inoltre, date le competenze che solitamente hanno gli Artisti, soprattutto gli attori, la Comunicazione Non Verbale

può essere considerata come uno strumento importante che deve essere applicato. Questo può essere ancora più importante nei casi in cui le persone nelle strutture sanitarie provengono da altri paesi, quindi la lingua costituisce una seria barriera.

- **Comunicazione orale:** secondo Human Resources and Skills Development Canada (HRSDC) (2018) "*La comunicazione orale si riferisce alle capacità di conversazione e ascolto necessarie per partecipare verbalmente a discussioni, scambiare pensieri e informazioni, fare presentazioni chiare e convincenti e interagire con una varietà di pubblico*". La comunicazione orale è importante per l'inclusione sociale in quanto può aiutare gli artisti a spiegare in dettaglio e con parole proprie come le persone in ambito sanitario possono prendere parte alle attività complessivamente progettate.
- **Comunicazione *face to face*:** La comunicazione *face to face* è un tipo di comunicazione diretta, il comunicatore trasmette il suo messaggio al destinatario di persona verbalmente o non verbalmente. Pertanto, la comunicazione faccia a faccia è sia verbale che non verbale (Drago, 2015). Inoltre, la comunicazione faccia a faccia può avvenire sia in forma formale che informale, creando quindi un concetto interessante che è stato in gran parte influenzato dal rapido sviluppo tecnologico (Misra et al, 2014). Garantire la comunicazione faccia a faccia da parte dell'artista aumenta il livello di fiducia tra tutti i partecipanti e crea opportunità che possono portare ai risultati desiderati. Questa può essere considerata come una delle forme più importanti di comunicazione in quanto avvicina le persone.
- **Comunicazione a distanza:** Lo sviluppo tecnologico ha portato alla crescita della comunicazione a distanza che viene definita come "qualsiasi comunicazione interpersonale in cui il divario fisico tra i partecipanti è oltre i limiti fisiologici della percezione umana non assistita" (Oxford Dictionary, 2019 – On-line). L'uso della tecnologia, soprattutto per quelle persone che rientrano tra le persone geograficamente svantaggiate, è importante in quanto consentirà loro di partecipare a forme alternative di arte, senza dover essere in un unico luogo. Tale comunicazione richiede agli Artisti di garantire che le persone in ambienti sanitari difficili possiedano le conoscenze adeguate e le attrezzature appropriate.

- **Comunicazione formale:** secondo (Zikmund & Babin, 2010) *"La comunicazione formale si riferisce allo scambio efficace di informazioni ufficiali che fluiscono lungo i diversi livelli della gerarchia organizzativa e sono conformi alle regole professionali prescritte, alla politica, agli standard, ai processi e ai regolamenti dell'organizzazione"*. Questa abilità è importante in quanto gli artisti hanno bisogno di sviluppare azioni specifiche rivolte alle istituzioni sanitarie o a qualsiasi altra organizzazione formale.
- **Comunicazione informale:** secondo i gerghi aziendali (2019, online) *"La comunicazione informale è una forma di comunicazione in cui le informazioni vengono scambiate spontaneamente tra due o più persone senza conformarsi alle regole, ai processi, al sistema, alle formalità"*. Gli Artisti devono applicare questo tipo di comunicazione sia con i partecipanti ai corsi (beneficiari diretti) che con i diversi stakeholder al fine di facilitare e ridurre procedure burocratiche.

In ogni caso, tutte le forme di comunicazione di cui sopra sono importanti e interconnesse, richiedendo agli Artisti di svilupparle tutte. Particolare attenzione deve essere rivolta alla Comunicazione face to face, poiché un forma di comunicazione che aiuta a sentirsi a proprio agio e migliora concretamente le prospettive di Inclusione Sociale.

### **Ascolto attivo**

L'ascolto attivo è una delle principali abilità comunicative ed è definita come la capacità di ricevere e interpretare accuratamente i messaggi nel processo di comunicazione, è considerato un elemento chiave in tutte le interazioni tra persone, gruppi, organizzazioni, ecc.

(Montgomery, 1981; Iwankovitsch, 2001). Di seguito, il modello HURIER offre l'opportunità di capire come si sviluppa l'ascolto. Tutti gli elementi presenti sono interconnessi, rendendo il presente modello uno strumento utile per affinare e potenziare l'empatia. Oltre al Modello HURIER (vedi grafico sotto) che costituisce effettivamente un potente strumento in termini di comunicazione, l'ascolto nelle Arti porta in sé benefici specifici al gruppo target.

*Grafico.* Il modello HURIER

**H – Udito:** il termine «udito» è qui utilizzato in senso molto ampio. Non si riferisce solo all'atto fisico dell'udito, ma anche alla captazione di segnali non verbali e di altro tipo; tono di voce, linguaggio del corpo ed espressioni facciali.

**U – Comprensione:** Una volta che il messaggio è stato "ascoltato", il passo successivo è quello di capire. Ciò significa legare insieme tutti gli elementi dell'"udito" per creare una comprensione coerente di ciò che è stato comunicato. Fattori come la lingua e l'accento possono influenzare la tua comprensione.

**R – Ricordare:** Ricordare richiede concentrazione. Un ascoltatore efficace deve essere in grado di ricordare il messaggio che sta ricevendo nella sua interezza.

**I – Interpretazione:** l'interpretazione del messaggio si basa sulla comprensione e la migliora. Interpretazione significa considerare fattori come il contesto in cui il messaggio è stato inviato. È importante sottolineare che in questo caso l'ascoltatore deve anche essere consapevole ed evitare eventuali pregiudizi o preconcetti che possono influenzare il modo in cui il messaggio viene interpretato.

**E – Valutare:** La valutazione richiede che l'ascoltatore mantenga una mente aperta sui messaggi che sta ricevendo e non salti a conclusioni affrettate su ciò che viene detto. Valuta tutte le informazioni e solo allora inizia a formulare una risposta.

**R – Rispondere:** La risposta deve essere ben misurata e dimostrare di aver compreso ciò che è stato comunicato. Potrebbe essere necessario utilizzare tecniche come il chiarimento e la riflessione come parte della risposta.

## Compassione

La compassione ha molte caratteristiche diverse da altre abilità emotive (ad esempio, empatia e altruismo). In psicologia, la compassione si riferisce a "soffrire insieme", e si riferisce anche alla capacità delle persone di connettersi veramente e profondamente con altre persone nei loro momenti più difficili, e persino di soffrire con loro, non fingendo ma comprendendo chiaramente i loro problemi (GGM, 2022). La compassione ha una connessione e un impatto diretto ed efficace quando si lavora con persone che affrontano percorsi sanitari difficili.

## **Capacità di riconoscere gli altri**

La capacità di riconoscere gli altri si riferisce principalmente all'intelligenza emotiva ed è direttamente collegata alla capacità di consapevolezza del sé. Richiede, infatti, prima di tentare di comprendere veramente gli altri la capacità di comprendere se stessi per poter essere davvero in grado di fornire il proprio supporto personale. Si è scoperto ad esempio che forme specifiche di arte come la pittura e la fotografia contribuiscono in modo massiccio allo sviluppo emotivo e alla consapevolezza di sé, poiché permettono di scoprire la propria personalità e i veri interessi. Affinché gli Artisti siano in grado di migliorare la loro capacità di riconoscere gli altri e migliorare il loro livello di autoconsapevolezza, devono applicare alcune azioni specifiche che possono portare a risultati superiori.

## **Stabilire dei limiti**

Proprio come nella forma di vita della lontra, stabilire dei limiti, non delle barriere, è considerata una sfida importante che è legata alla capacità di una persona di controllare le proprie emozioni. Più specificamente, va notato che *"il coinvolgimento emotivo è il grado in cui una persona è emotivamente coinvolta con un'esperienza mediatica, un contenuto o un personaggio che suscita sentimenti intensi"* (Felton & Jackson, p.8). Stabilire dei limiti consente un migliore approccio critico che è considerato come un elemento utile per gli artisti per comprendere il coinvolgimento emotivo e come questo debba essere applicato in termini reali.

E' importante capire che ogni persona, compresi ovviamente gli artisti, ha bisogno di stabilire dei limiti, e questo è un processo estremamente salutare che può essere vantaggioso non solo per gli artisti, ma anche per le persone fragili, in quanto hanno bisogno di essere protette.

Pertanto, quanto segue può essere adottato come parte di questa abilità specifica:

- Energia Emotiva – Non sprecare molta Energia Emotiva in quanto questa può creare sentimenti sbagliati sia per gli Artisti che per le persone fragili, e può potenzialmente portare ad alcuni seri problemi in relazione allo sviluppo di una relazione sana e sostenibile.

- Tempo – Gli artisti devono assicurarsi di non superare determinati limiti temporali in quanto ciò può essere controproducente.
- Spazio personale – Come risultato dell'assegnazione del tempo appropriato, gli artisti devono assicurarsi di consentire sia alle persone in contesti sanitari impegnativi che a se stessi, di avere lo spazio pertinente. Ciò consentirà a entrambe le parti di sentirsi libere e non di essere costantemente sotto pressione;
- Sessualità – L'attrazione personale è una reazione fisica di tutte le persone, e questo deve essere chiaramente compreso dagli artisti. Devono assicurarsi di non essere coinvolti in azioni e/o relazioni non necessarie che possono causare confusione e frustrazione, soprattutto alle persone in contesti sanitari difficili.
- Morale ed etica – Comprendere la morale e l'etica delle persone in contesti sanitari difficili, in particolare di coloro che provengono da un background diverso, è di primaria importanza. Pertanto, tali barriere devono essere innalzate al fine di garantire che le dimensioni culturali siano pienamente comprese e rispettate da tutte le parti coinvolte
- Beni materiali e finanze – Avere a che fare con oggetti preziosi e, soprattutto, con il denaro, può portare a confusione e situazioni ad alta tensione. È quindi importante garantire che gli artisti non vengano coinvolti in tali situazioni, proteggendo così se stessi e le persone in ambienti sanitari difficili.
- Social Media – Una delle principali insidie in cui cadono le persone quando cercano di aiutare gli altri è quella di sviluppare relazioni chiuse attraverso i social media. L'utilizzo dei social media da parte degli Artisti deve essere limitato alle necessità e alle esigenze del loro lavoro al fine di evitare situazioni negative.

Tutti questi sono elementi importanti che devono essere presi in seria considerazione da chi progetta le azioni artistiche. Un modo per farlo è stabilire la differenza tra confini sani e potenziali confini malsani. Questi sono chiaramente indicati nel grafico seguente e rivelano come tali insidie possano essere efficacemente evitate.

<b>Signs of Healthy Boundaries</b>	<b>Potential Signs of Unhealthy Boundaries</b>
Protect yourself from getting taken advantage of	Vulnerable to being “used” or taken advantage of
Own your time	Over-commit your time to others and leave little time for yourself
High self-esteem and self-respect	Lower self-esteem and critical inner dialogue
Prioritize time for yourself	Give a lot of their time to other people
You only take on responsibilities you can handle; you don't overcommit yourself	Feeling exhausted or burnt out by overwhelming commitments and responsibilities
Authentically say “no” if you don't have the energy or capacity to do something	Have a hard time saying “no”
Set limits for others without feeling bad	Feel guilty for expressing boundaries
Strong sense of identity and direction	Change yourself to fit in with different people
Take care of your own problems and understand that you cannot heal other people's issues for them	Take on other people's problems as your own
You clearly communicate your needs and wants; you prioritize your self-care	You put other people's needs and wants before your own

Fonte: Scienza delle persone (2022).

### **Dissociazione: resilienza ed evitamento del burnout**

La dissociazione da specifiche situazioni stressanti è considerata un'abilità importante per le persone che lavorano con persone in ambienti sanitari difficili. Tali situazioni richiedono un esame più approfondito delle situazioni sociali e personali al fine di evitare possibili esaurimenti fisici e mentali, comuni alle persone che dedicano molto tempo al sostegno degli altri (Di Monte et al., 2020). In generale, il termine Dissociazione si riferisce a *“Lo stato di disconnessione nella memoria o nell'immaginazione... uno stato in cui una parte integrante della vita di una persona si separa dal resto della personalità e funziona in modo indipendente.”* Questo concetto è

importante per gli Artisti in quanto è necessario proteggersi da problemi fisici e mentali, per garantire la sostenibilità delle loro azioni. Secondo diverse ricerche scientifiche ci sono tre dimensioni chiave in termini di Burnout, e queste sono:

- Una stanchezza travolgente che risulta come conseguenza di una profonda dedizione personale al fine di ottenere qualcosa, soprattutto quando questa è considerata un'azione nobile in grado di portare diversi benefici sociali;
- Sentimenti di cinismo e distacco dal lavoro che funziona in modo opposto al punto precedente e può essere il risultato di un burnout personale, sia fisico che mentale, che può portare la persona ad essere completamente distaccata dal proprio lavoro;
- Senso di inefficacia e mancanza di realizzazione che può essere il risultato negativo del non sentire apprezzamento da parte di coloro che ricevono il supporto. Questo può portare la persona che fornisce il supporto ad una totale dissociazione.

Per tutelarsi dal burnout è importante identificare elementi specifici, come quelli delineati nel grafico seguente che crea una comprensione completa del ruolo della Resilienza al fine di evitare la potenziale dissociazione con l'ambiente più ampio, che include anche le persone in situazioni sanitarie difficili e le loro famiglie. L'attenzione deve essere rivolta a tutti gli elementi presenti nel grafico, ma un'attenzione particolare merita la Mindful Awareness da considerarsi come la componente più importante in questo processo, in quanto consente agli artisti di rimanere calmi e concentrati sui loro obiettivi. Tutti gli elementi rimangono uno strumento utile per gli artisti a sviluppare le loro capacità di networking con le comunità con le quali lavorano, oltre a garantire un'assistenza professionale.



Fonte: Veteran Affairs

### Facilitazione e "animazione"

Oltre alle competenze sopra menzionate, l'Artista deve essere in grado di sviluppare le capacità comunicative che gli consentiranno di diventare più efficace nella relazione con le persone fragili. Le arti dell'animazione costituiscono una parte importante delle performance artistiche contemporanee che hanno goduto di una rapida e sana crescita in tutto il mondo, consentendo a migliaia di persone di incorporare questo tipo di arte, sia per azioni professionali che per la partecipazione amatoriale nel campo specifico. La partecipazione alle Arti dell'Animazione può fornire diversi benefici sostenibili che hanno un impatto a lungo termine sulla vita sia degli Artisti dell'Animazione che delle persone fragili che vedono nell'opportunità di interazione una strada per eliminare gli ostacoli che hanno portato alla loro esclusione sociale. Diversi esperti hanno illustrato i benefici derivanti dall'animazione attraverso un approccio strategico.

- L'animazione aiuta ad approfondire la comprensione visiva meglio dei diagrammi tradizionali.
- L'animazione omette le immagini non necessarie.
- Ti consente di comunicare le idee in modo rapido e nitido.
- L'animazione è una strategia di comunicazione che consente di risparmiare sui costi.
- Educa e coinvolge il pubblico attraverso l'intrattenimento.
- Fornisce scenari di vita reale affrontati nella vita quotidiana.

*Fonte: Explain Ninja (2022).*

### **Uso corretto dell'energia**

L'energia è considerata una componente vitale per qualsiasi attività artistica, soprattutto per quelle che sono direttamente legate al pubblico, come il teatro e il canto, e naturalmente questo vale per l'inclusione sociale di persone fragili che hanno bisogno di sviluppare tale energia per aumentare il proprio benessere. Secondo Energy Art Movement (2022) l'energia nell'arte è vitale per garantire creatività e innovazione. In tali occasioni, gli artisti e le persone che si trovano in aree sanitarie difficili devono considerare questioni specifiche come:

- Che cos'è il carisma?
- Cos'è che attira l'attenzione del partecipante?
- Cosa caratterizza la capacità di agire?
- Quale energia è richiesta in ogni tipo di Arte?
- Quali persone possono sviluppare questa Energia?
- Qual è il ruolo del lavoro di squadra nell'Energia e nella Passione?

Rispondere a queste domande consentirà lo sviluppo di attività che aiuteranno le persone fragili e gli artisti a lavorare in connessione e creare azioni che li aiuteranno a migliorare la qualità della vita.

*Fonte: Camurri & Zecca (2015)*

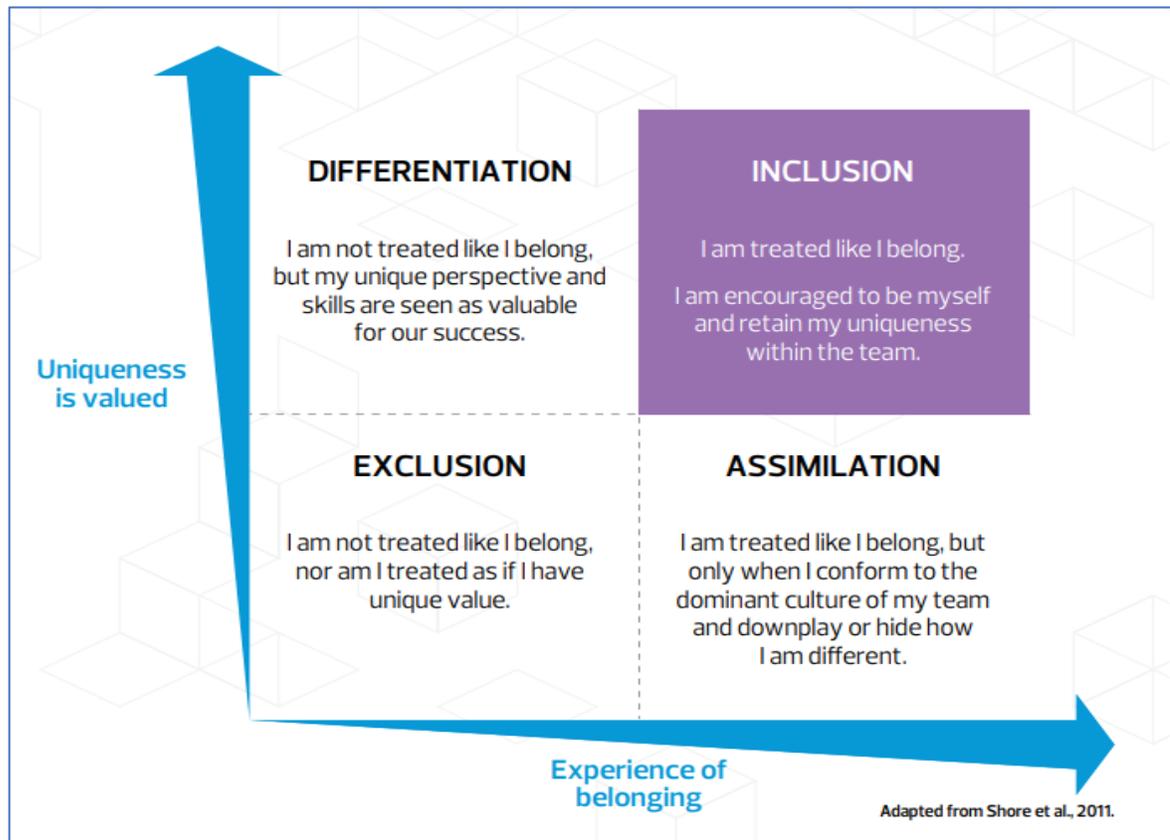
### **Flessibilità e adattabilità**

Flessibilità e Adattabilità sono considerate come due aspetti della stessa medaglia senza differenze significative. Soprattutto all'interno dei luoghi di lavoro, questi due termini sono solitamente confusi dai datori di lavoro e dai dipendenti. I due termini vengono confusi anche nell'ambiente sociale, portando a risultati negativi (Leeds Uni Career Center, 2022). Pertanto, è importante chiarire la differenza tra i due termini che sono definiti come segue : *"L'adattabilità è la capacità di cambiare (o essere cambiati) per adattarsi alle mutate circostanze" e "La flessibilità è la capacità di essere piegati, senza rompersi"*.

L'adattabilità e la flessibilità sono aspetti fondamentali per gli artisti che lavorano con persone fragili perché generano resilienza di fronte ai cambiamenti della vita portando effetti positivi direttamente correlati al progetto in corso.

Come è chiaramente identificato nel grafico specifico, gli Artisti devono valutare due situazioni specifiche al fine di sviluppare nei partecipanti flessibilità e adattabilità:

- Sviluppo del senso di unicità: la valorizzazione della propria unicità è fondamentale non solo per identificare e relativizzare la situazione vissuta al momento ma anche per valorizzare efficacemente le proprie abilità;
- Esperienza di appartenenza: il senso di appartenenza ad una comunità aiuta tutte le persone a sentirsi più sicure.



Fonte: Edmonton (2022).

### Altre competenze

Oltre a queste competenze, ci sono anche altre importanti competenze che gli artisti devono avere e che sono analizzate nella tabella sottostante.

Abilità	Descrizione: _____
Pazienza	Lavorare in ambito sanitario può richiedere pazienza, soprattutto quando si ha a che fare con pazienti che affrontano problemi di salute. La pazienza è fondamentale per guidare le persone attraverso il processo artistico, che richiede tempo.
Competenza culturale	Comprendere e rispettare le differenze culturali. Gli artisti dovrebbero essere sensibili ai diversi background culturali dei partecipanti e dei caregiver.

Collaborazione	Gli artisti spesso lavorano come parte di un team sanitario, collaborando con medici, infermieri, terapisti e altri professionisti. Le capacità collaborative aiutano a integrare l'arte nel piano socio-sanitario complessivo.
Risoluzione dei problemi	Gli artisti possono incontrare sfide logistiche o problemi imprevisti nelle strutture sanitarie. La capacità di pensare in modo creativo e risolvere i problemi in modo efficiente è preziosa per superare gli ostacoli.
Consapevolezza clinica	Alcuni ambienti sanitari possono richiedere agli artisti una conoscenza di base dei concetti e della terminologia sanitaria. Questa conoscenza aiuta a comunicare in modo efficace con gli operatori sanitari e ad adattare gli interventi artistici alle esigenze specifiche.
Adattamento	Gli artisti possono lavorare in diversi contesti di fragilità, inclusi bambini, anziani o persone con problemi di salute mentale. Adattare gli approcci artistici per soddisfare le esigenze ai diversi gruppi target è essenziale.
Valutazione e documentazione	Agli artisti può essere richiesto di valutare e documentare l'impatto del loro lavoro. Le competenze nella raccolta di dati, nella valutazione dei risultati e nella comunicazione del valore dell'arte in ambito socio-sanitario contribuiscono alla pratica basata sull'evidenza.
Considerazioni etiche	Gli artisti devono essere consapevoli e aderire alle linee guida etiche in ambito socio-sanitario. Il rispetto della riservatezza del paziente, l'ottenimento del consenso informato e il mantenimento della professionalità sono fondamentali.
Difesa	Le capacità di advocacy è utile agli artisti che vogliono promuovere l'integrazione dell'arte in ambito sociosanitario. Ciò può comportare cercare di indirizzare cambiamenti politici per migliorare la coesione

	sociale della società e diffondere una maggiore consapevolezza dei benefici dell'arte in ambito sociosanitario.
--	---

## Sfide e come possono essere mitigate

Gli artisti che lavorano in ambienti sanitari difficili possono incontrare vari ostacoli che possono influire sulla loro capacità di implementare efficacemente programmi o interventi artistici. In questo capitolo presentiamo alcune sfide principali e le potenziali strategie per mitigarle:

<b>Sfida</b>	<b>Descrizione: _____</b>	<b>Mitigazione</b>
Risorse limitate	Gli ambienti sanitari possono avere budget e risorse limitati per i programmi artistici.	Cerca fonti di finanziamento alternative, come sovvenzioni, donazioni o collaborazioni con organizzazioni artistiche locali. Evidenziare l'efficacia in termini di costi e i benefici a lungo termine dei programmi di riproduzione assistita per il benessere del paziente.
Sfide logistiche	Le strutture sanitarie possono avere normative rigorose, protocolli di sicurezza e misure di controllo delle infezioni.	Collaborare a stretto contatto con gli amministratori e il personale sanitario per comprendere e rispettare le politiche della struttura. Offriti di sottoposti a qualsiasi formazione o certificazione richiesta per soddisfare gli standard sanitari.
Resistenza al cambiamento	Le istituzioni sanitarie possono essere restie a integrare l'arte nelle loro strategie di cura a causa delle pratiche tradizionali o della mancanza di consapevolezza.	Costruisci un caso convincente per spiegare i benefici dell'arte nel settore sanitario, comprese le prove della ricerca e le storie di successo. Sviluppa partnership con gli operatori sanitari per dimostrare l'impatto positivo dell'arte sugli esiti dei pazienti.
Mancanza di consapevolezza	Gli operatori sanitari e gli amministratori potrebbero non essere consapevoli dei	Condurre campagne di sensibilizzazione, workshop e presentazioni per educare il personale sanitario sull'impatto positivo

	potenziali benefici dell'arte nell'assistenza sanitaria.	dell'arte sul benessere dei pazienti. Condividi ricerche e storie di successo pertinenti per illustrare il valore degli interventi artistici.
Beneficiari differenti	Diverse popolazioni di pazienti possono avere esigenze e preferenze diverse.	Personalizza i programmi artistici in base alle esigenze specifiche dei gruppi target. Prendi in considerazione la possibilità di collaborare con gli operatori sanitari per garantire che gli interventi artistici siano in linea con gli obiettivi terapeutici delle persone.
Burocrazia istituzionale	Le grandi istituzioni sanitarie possono avere strutture burocratiche complesse che rallentano il processo decisionale.	Costruisci relazioni con i principali responsabili delle decisioni, comunica chiaramente il valore dei programmi artistici e semplifica i processi di proposta. Enfatizzare l'impatto positivo dell'arte sulla soddisfazione del paziente e sull'esperienza sanitaria complessiva.
Sostenibilità	Mantenere i programmi artistici a lungo termine può essere difficile a causa delle incertezze di finanziamento.	Sviluppare un piano di sostenibilità che includa la diversificazione delle fonti di finanziamento, la creazione di partnership con la comunità e la dimostrazione dei benefici continui del programma artistico attraverso valutazioni regolari
Considerazioni normative ed etiche	Gli artisti devono destreggiarsi tra le normative sanitarie, la riservatezza dei pazienti e le considerazioni etiche	Tieniti informato sulle normative pertinenti e sulle linee guida etiche. Lavora a stretto contatto con gli amministratori sanitari per affrontare eventuali problemi e garantire la conformità. Ottenere le autorizzazioni e i

		consensi necessari prima di implementare programmi artistici.
Valutazione dell'impatto	Dimostrare l'impatto concreto dell'arte nell'assistenza sanitaria può essere difficile.	Implementare strumenti di valutazione per misurare l'impatto dei programmi di riproduzione assistita sugli esiti dei pazienti. Collaborare con gli operatori sanitari per raccogliere dati qualitativi e quantitativi e utilizzare queste informazioni per sostenere un supporto continuo
Collaborazione	Una collaborazione efficace con gli operatori sanitari può essere impegnativa.	Promuovi la comunicazione aperta e la collaborazione partecipando a riunioni interdisciplinari, cercando input da professionisti del settore sanitario e allineando gli interventi artistici con gli obiettivi sanitari. Stabilire una mentalità collaborativa può portare a partnership di maggior successo.

## Esigenze e limiti di specifiche categorie di gruppi target

Nel contesto di aree sanitarie difficili, l'arte emerge come un potente strumento per promuovere l'inclusione sociale e migliorare il benessere delle persone che affrontano le sfide della demenza, delle malattie croniche e della disabilità. Questa sezione esplora come l'impegno artistico abbia un impatto positivo sulle dimensioni emotive e sociali dei partecipanti, fornendo un senso di appartenenza e di empowerment.

### **Pazienti affetti da demenza**

**Benefici terapeutici:** Le attività artistiche hanno dimostrato notevoli benefici terapeutici per i pazienti affetti da demenza. Impegnarsi nell'espressione creativa, come la pittura, il disegno o la musica, aiuta a stimolare le funzioni cognitive e a migliorare il richiamo della memoria.

Attraverso l'arteterapia della reminiscenza, i pazienti possono riconnettersi con i ricordi e le esperienze passate, favorendo un senso di continuità e identità.

**Inclusione sociale:** l'arte fornisce una piattaforma condivisa per i pazienti affetti da demenza per esprimersi, favorendo le interazioni sociali e il senso di appartenenza. Le sessioni artistiche di gruppo incoraggiano la comunicazione, il sostegno reciproco e le esperienze condivise, riducendo i sentimenti di isolamento comunemente sperimentati dalle persone con demenza.

**Potenziare l'espressione di sé:** l'impegno artistico consente ai pazienti affetti da demenza di esprimersi al di là delle limitazioni imposte dal linguaggio o dal declino cognitivo. Questa forma di espressione di sé dà ai pazienti un senso di controllo e autonomia sulle loro esperienze, rafforzando la loro autostima e il loro benessere generale.

### **Pazienti con malattie croniche**

**Coping e benessere emotivo:** i pazienti affetti da malattie croniche spesso affrontano disagio emotivo e incertezza. L'impegno artistico offre ai partecipanti uno sbocco costruttivo per elaborare le emozioni, alleviando l'ansia e la depressione. Esprimendo i propri sentimenti attraverso l'arte, i pazienti possono affrontare meglio le sfide del loro percorso sanitario.

Costruire connessioni sociali: i programmi basati sull'arte creano uno spazio inclusivo in cui i pazienti affetti da malattie croniche possono interagire e condividere le loro esperienze con i colleghi che affrontano sfide simili. Queste interazioni favoriscono l'empatia, riducono i sentimenti di isolamento e costruiscono una rete di supporto, promuovendo l'inclusione sociale e il senso di comunità.

Sfidare lo stigma: le malattie croniche possono portare alla stigmatizzazione, portando all'esclusione sociale e a idee sbagliate. L'arte consente ai pazienti di sfidare questi stereotipi mettendo in mostra i loro punti di forza e la loro resilienza. Le mostre pubbliche di opere d'arte dei pazienti possono promuovere la comprensione e l'empatia tra la comunità più ampia, combattendo lo stigma e promuovendo l'accettazione sociale.

L'impegno artistico emerge come un approccio trasformativo per promuovere l'inclusione sociale e migliorare la vita delle persone che affrontano le complessità della demenza e delle malattie croniche. Attraverso l'espressione creativa e le esperienze condivise, l'arte favorisce il benessere emotivo, le connessioni sociali e il senso di appartenenza tra i pazienti. I casi di studio presentati in questa sezione esemplificano il profondo impatto dell'arte nella lotta contro l'isolamento e la stigmatizzazione, rendendola uno strumento vitale per migliorare il benessere generale delle persone in aree sanitarie difficili.

In sintesi, ecco una panoramica delle esigenze e dei limiti per specifiche categorie di gruppi target in relazione ai metodi basati sull'arte:

Categoria	Fabbisogno	Limitazioni
Persone affette da demenza	<p><b>Stimolazione e coinvolgimento:</b> l'arte può fornire stimoli cognitivi e coinvolgere le persone con demenza in attività significative.</p> <p><b>Espressione emotiva:</b> l'arte consente l'espressione non verbale di emozioni e ricordi.</p>	<p><b>Declino cognitivo:</b> gli individui possono affrontare sfide nella concentrazione, nella memoria e nel seguire le istruzioni.</p> <p><b>Sensibilità sensoriali:</b> alcuni individui possono avere una maggiore sensibilità agli stimoli,</p>

	<p><b>Interazione sociale:</b> le attività artistiche di gruppo possono favorire le connessioni sociali tra le persone con demenza.</p>	<p>influenzando le loro preferenze per determinati materiali artistici o ambienti.</p>
<p>Persone con malattie croniche</p>	<p><b>Gestione del dolore:</b> l'arte può essere una distrazione e contribuire alle strategie di gestione del dolore.</p> <p><b>Supporto emotivo:</b> l'espressione creativa fornisce uno sbocco per affrontare gli aspetti emotivi delle malattie croniche.</p> <p><b>Senso di controllo:</b> impegnarsi in attività artistiche consente alle persone di esercitare il controllo su aspetti della loro vita.</p>	<p><b>Limitazioni fisiche: problemi</b> di mobilità o affaticamento possono limitare il tipo e la durata delle attività artistiche.</p> <p><b>Livelli di energia variabili:</b> le malattie croniche possono provocare fluttuazioni dei livelli di energia, influenzando la partecipazione ai metodi basati sull'arte.</p>
<p>Persone anziane</p>	<p><b>Stimolazione cognitiva:</b> l'arte può supportare la funzione cognitiva e il richiamo della memoria negli individui più anziani.</p> <p><b>Socializzazione:</b> le attività artistiche di gruppo favoriscono le connessioni sociali e riducono i sentimenti di isolamento.</p> <p><b>Attività ricreative:</b> le attività creative offrono esperienze divertenti e ricreative.</p>	<p><b>Salute fisica:</b> i problemi di salute legati all'età possono avere un impatto sulla mobilità e sulla destrezza.</p> <p><b>Cambiamenti sensoriali:</b> i cambiamenti nella vista, nell'udito o nella sensibilità tattile possono influenzare le preferenze per determinati materiali o attività artistiche.</p>
<p>Persone affette da cancro</p>	<p><b>Espressione emotiva:</b> l'arte offre un mezzo per esprimere emozioni complesse legate alla diagnosi e al trattamento del cancro.</p>	<p><b>Affaticamento:</b> i trattamenti antitumorali possono portare ad affaticamento, influenzando la</p>

	<p><b>Distrazione:</b> Impegnarsi nell'arte può servire come distrazione positiva durante i trattamenti.</p> <p><b>Comunità solidale:</b> le attività artistiche di gruppo forniscono un ambiente di supporto per la condivisione di esperienze.</p>	<p>durata e l'intensità della partecipazione all'arte.</p> <p><b>Salute fisica:</b> gli effetti collaterali del trattamento possono avere un impatto sulla mobilità e sulla coordinazione.</p>
<p>Persone con disabilità specifiche</p>	<p><b>Attività accessibili:</b> attività artistiche adattabili alle diverse disabilità tese a valorizzare le abilità.</p> <p><b>Empowerment:</b> l'arte fornisce alle persone con disabilità un mezzo di espressione di sé e di empowerment.</p> <p><b>Inclusione sociale:</b> i programmi artistici inclusivi promuovono le connessioni sociali e l'inclusione.</p>	<p><b>Sfide di mobilità:</b> le disabilità fisiche possono influire sulla partecipazione a determinate attività artistiche.</p> <p><b>Barriere comunicative:</b> Alcuni individui possono avere problemi di comunicazione che devono essere considerati nei metodi basati sull'arte.</p>

Comprendere le esigenze e i limiti specifici di questi gruppi target è essenziale per adattare gli interventi basati sull'arte in modo che siano inclusivi, rispettosi ed efficaci. La flessibilità, l'adattabilità e la collaborazione con gli operatori sanitari sono fondamentali nella progettazione e nell'implementazione di programmi artistici che soddisfino le diverse esigenze degli individui in ambito sanitario. Inoltre, coinvolgere i partecipanti nel processo di pianificazione può aiutare a garantire che i metodi basati sull'arte siano adattati alle loro preferenze e capacità.

## L'importanza dell'"esperienza"

Il termine Esperienza ha conosciuto diverse definizioni e approcci che lo rendono piuttosto complesso da comprendere, interpretare e quindi spiegare al fine di garantire una presentazione chiara che contribuisca effettivamente agli obiettivi strategici del presente lavoro. Una delle migliori definizioni fornite nei dizionari contemporanei è quella del Merriam-Webster (2022) che identifica quanto segue "L'esperienza è:

- a. l'osservazione diretta o la partecipazione ad eventi come base di conoscenza; il fatto o lo stato di essere stato influenzato o di aver acquisito conoscenze attraverso l'osservazione diretta o la partecipazione; le conoscenze, le abilità o le pratiche derivanti dall'osservazione diretta o dalla partecipazione a eventi o a una particolare attività, la durata di tale partecipazione;
- b. qualcosa che ho incontrato, subito o vissuto personalmente; gli eventi coscienti che compongono una vita individuale; gli eventi che costituiscono il passato cosciente di una comunità o di una nazione o dell'umanità in generale;
- c. l'atto o il processo di percepire direttamente gli eventi o la realtà

Oltre alla definizione di Esperienza, c'è l'Esperienza Artistica (IGI, 2021): "L'Esperienza Artistica è *uno stato di sensibilità emotiva sperimentato direttamente nel processo artistico, inteso come atto di percezione, interpretazione, creazione e riflessione. Nel processo di esperienza artistica, l'autonomia personale dello studente emerge attraverso la scoperta della spiritualità, nei messaggi artistici dell'opera d'arte e attraverso la creazione e la promozione di valori culturali*".

Tutte queste definizioni e approcci forniscono una comprensione piuttosto chiara e, soprattutto, una direzione che può essere vista come uno strumento importante per l'applicazione di esperienze uniche all'interno del concetto di Arte e, naturalmente, come le esperienze acquisite attraverso la partecipazione ad attività artistiche, possano aiutare le persone svantaggiate a migliorare l'inclusione sociale.

Allo stesso tempo, questo è altrettanto importante per gli artisti stessi, in quanto consente loro di portare le esperienze acquisite dalla loro vita personale e professionale, verso coloro che ne

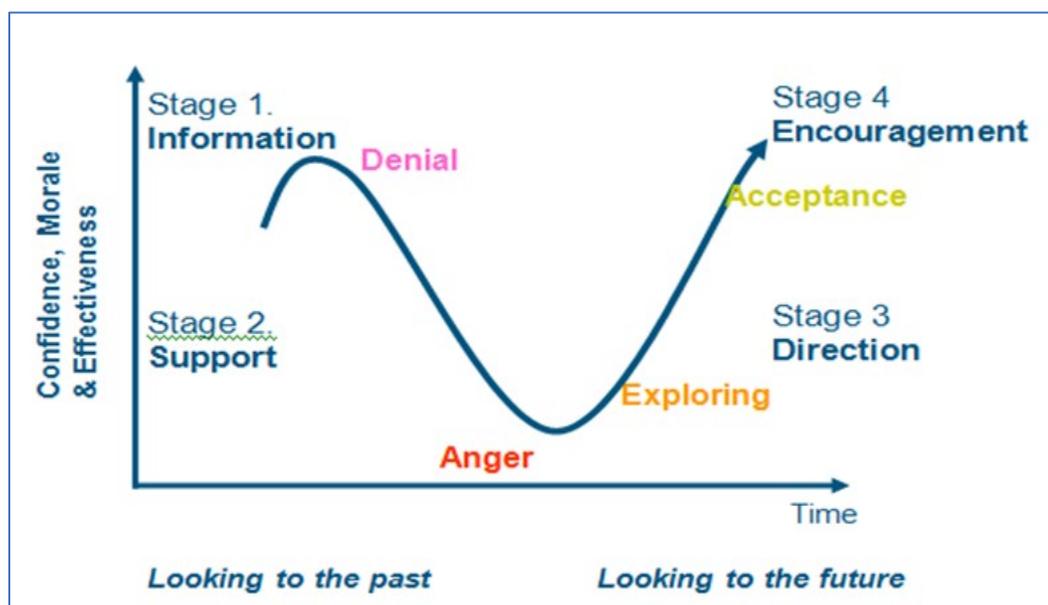
hanno bisogno. È stato scoperto che le forme d'arte contemporanee offrono l'opportunità di esperienze straordinarie a costi molto bassi, aiutando sia gli artisti che le persone in ambienti sanitari difficili a interagire e a muoversi verso l'inclusione sociale (CAI, 2021).

Queste Esperienze sono elencate di seguito, tuttavia, va notato che l'elenco non è esaustivo, quindi è possibile applicarne altre come parte del Progetto così come l'applicazione pratica tra gli Artisti e le persone socialmente escluse. È importante sottolineare che quest'ultimo può diventare un veicolo utile per gli artisti di ogni tipo al fine di arricchire il proprio portfolio di esperienze, diventando professionisti e persone migliori:

- Esperienza di vita - Gli artisti di solito viaggiano da un luogo all'altro o da un paese all'altro, in quanto ciò consente loro di interagire con altre persone e potenzialmente arricchire la loro conoscenza generale. Alcuni artisti hanno visto la loro intera vita cambiare come parte delle loro esperienze di viaggio, poiché non solo questi hanno contribuito in modo massiccio alla loro conoscenza generale, ma la trasformazione è stata così grande che ha spinto a trasferirsi, poiché i nuovi luoghi che hanno sperimentato hanno fornito loro nuovi stimoli artistici e di vita. Inoltre, tali esperienze di vita e di viaggio hanno permesso loro di esplorare parti nuove (e forse sconosciute) di se stessi, aiutandoli a diventare più socialmente consapevoli e aiutando le persone fragili a intraprendere un nuovo percorso nella loro vita (GAT, 2017).
- Esperienza di immersione – L'esperienza di immersione si riferisce alla situazione in cui qualcuno è totalmente incluso in qualcosa, solitamente legato a un tipo di Arte, innescando tutti i sensi a farne parte, portando a sensazioni uniche, permettendo quindi alla persona/artista, di diventare parte integrante di questa situazione. Questo permette agli Artisti di sviluppare non solo le loro competenze ed esperienze già note, ma anche di aggiungerne altre che vanno oltre quelle tipiche, come quella delle Intelligenze Artificiali (AI).
- Esperienza di ispirazione – L'ispirazione può variare da una persona all'altra e, naturalmente, questo vale anche per gli artisti, poiché i loro interessi in termini di attività, vita e, ovviamente, arte, possono potenzialmente coprire una vasta gamma di elementi. Tutto ciò può guidare gli artisti verso ispirazioni specifiche che possono essere

trasformate in attività significative all'interno del loro tipo di arte, consentendo loro di diventare più creativi. Secondo Balogh (2021) *"L'ispirazione artistica è un tipo di energia o stimolo che ispira la creatività. Molti artisti si affidano a questa forma di ispirazione per creare nuove opere d'arte perché dà loro molte idee nuove e originali"*. Gli artisti possono trarre ispirazione dalle persone con fragilità e diventare più socialmente consapevoli e impegnati utilizzando le loro capacità artistiche per migliorare il vivere della comunità. È importante sottolineare che le ispirazioni artistiche hanno influenzato cambiamenti sostanziali in termini di politiche pubbliche, spostando l'interesse, dal settore privato e dal terzo settore verso le istituzioni. Inoltre, l'ispirazione per gli Artisti può derivare da molte altre fonti e/o incidenti come:

- ✓ Incidenti fisici personali che hanno costretto gli Artisti a sviluppare nuove abilità e competenze, ispirando quindi la loro creatività e il loro bisogno umano di appartenere ad un determinato gruppo di persone.
- ✓ Situazioni mentalmente difficili, che hanno costretto gli artisti a cercare più a fondo in se stessi, a diventare più creativi. Dato che tali situazioni possono essere più difficili degli incidenti fisici, può essere necessario un supporto specializzato. In questo caso, e affinché gli artisti siano in grado di fornire una migliore assistenza, devono essere consapevoli della "curva di resistenza al cambiamento" (grafico sotto) che consente una migliore comprensione della situazione in cui si trovano le persone socialmente escluse e, quindi, quali azioni applicare.



Esperienze di partecipazione agli eventi – Come esperienza finale delineata per il lavoro specifico da prendere in considerazione è la partecipazione ad eventi sociali. Tali eventi possono essere sviluppati dal settore privato, da diverse ONG e dalle autorità ufficiali (locali, regionali e nazionali). La partecipazione a tali eventi sociali esclusivi e ben focalizzati è diventata un importante motore per molti artisti al fine di:

- ✓ Sviluppare le proprie abilità sociali e la consapevolezza su diverse questioni relative all'intera società e a gruppi specifici di persone che affrontano gravi problemi sociali.
- ✓ Sviluppare il proprio networking con altri Artisti che si imbattono nelle stesse esperienze e hanno la stessa sensibilità sociale e disponibilità a fornire supporto.
- ✓ Sviluppare la rete di contatti con altri attori sociali del settore pubblico e privato al fine di stimolare i loro interessi sulle questioni che sono all'ordine del giorno.

Tutti gli elementi sopra menzionati, relativi alla gamma di esperienze, portano alla conclusione sicura che:

- Le esperienze sono uno strumento essenziale per gli artisti al fine di diventare più innovativi e creativi in termini di lavoro, soprattutto quando questo è legato a persone in contesti sanitari difficili

- Le esperienze offrono un'opportunità unica per gli artisti di ottenere una comprensione più chiara delle dimensioni dell'arte in termini di inclusione sociale. La comprensione di queste dimensioni può diventare un fattore chiave per il successo futuro
- E' infatti importante per il Progetto e per gli Artisti in generale fare in modo che queste esperienze siano efficacemente integrate nel loro lavoro. Questa integrazione dovrà anche essere accompagnata da canali e tipologie di comunicazione efficaci. La Comunicazione costituisce uno strumento essenziale per l'intero processo, in quanto la sua mancanza può diventare dannosa per tutti gli stakeholder.

## Casi di studio collegati a ciascuna area di ricerca

Nella sezione seguente, verranno presentati alcuni casi di studio che evidenziano in modo particolare alcune delle competenze che gli Artisti devono avere come identificate nel Capitolo 3.

### **Flessibilità e adattabilità**

Gli artisti, spesso considerati "spiriti liberi", dovrebbero possedere la capacità di adattarsi ed essere flessibili in base alle esigenze uniche di ogni singolo caso. I diversi e variegati background delle persone svantaggiate richiedono approcci su misura che tengano conto delle loro circostanze specifiche. La flessibilità e l'improvvisazione consentono agli artisti di rispondere efficacemente alle sfide e alle opportunità che si presentano durante l'impegno artistico.

#### **Titolo del Case Study: Laboratori teatrali per pazienti affette da tumore al seno**

Gli spettacoli sono stati organizzati settimanalmente per 12 settimane consecutive. Erano diretti dall'attore Marios Ioannou, gli spettacoli avevano come tema la femminilità. L'intenzione era quella di cancellare i sentimenti negativi e abbracciare la realtà e adattarsi alla nuova situazione della vita.

A causa di situazioni difficili, gli atti sono stati eseguiti in modalità ibrida. Abbiamo creato tre tipi di azione: eventi ibridi, online e offline. Il tema scelto per l'ultima performance è stato **"l'arte di adattarsi"**: di questi tempi abbiamo davvero bisogno di ispirazioni, messaggi e storie positive.

Crediamo che l'Arte generi trasformazione sociale, dia coraggio e ispirazione e chi ci ispira accenda una luce nel buio e ci aiuti a trovare o ritrovare la nostra strada. Con i nostri laboratori diamo voce a questo. Il primo evento si è svolto a maggio 2020, l'anno della pandemia, la prima parte è stata in presenza ma velocemente ci siamo dovuti adattare all'online, continuiamo in forma ibrida.

#### **Profilo dell'artista**

Le esibizioni sono state guidate da attori e i partecipanti erano pazienti passati o pazienti in trattamento. Tutti gli artisti selezionati hanno capacità di adattarsi a situazioni di vita reale e progettare scenari con un beneficio diretto per il gruppo target, ossia le persone che combattono il cancro e hanno bisogno di un evento positivo nella loro vita.

### **Risultati a breve termine**

Tutte le performance ospitate e realizzate durante il progetto, hanno portato risultati positivi che possono essere utilizzati per avviare nuove attività. I risultati positivi si riferiscono principalmente a:

- Creare momenti di riflessione attraverso le arti performative, figurative e letterarie dove l'inclusione si genera in modo intelligente e fluido, attraverso la comune passione artistica;
- Promuovere il benessere al tempo della pandemia accettando la situazione data e lavorando per una migliore comprensione delle condizioni attuali
- Promuovere una rete locale tra artisti, operatori culturali, istituzioni e associazioni, per la valorizzazione delle competenze e delle potenzialità delle persone con disabilità o provenienti da situazioni di disagio sociale.
- Mettere in contatto artisti provenienti da diverse parti d'Italia e realtà che operano nel campo delle malattie gravi e a lungo termine
- Diffondere una cultura inclusiva tra i giovani con interventi educativi e laboratori;
- Sostenere un processo culturale innovativo di didattica con un'esperienza artistica inaspettata;
- Realizzare azioni artistiche accessibili e ad alto livello di innovazione e creatività, sperimentando nuove forme di fruizione dell'evento e coinvolgendo il pubblico in digitale o in presenza;
- Riconsiderare l'arte, per consegnarla alla sua forma più pura di arte attraverso l'arte, al di là della condizione fisica, sociale e culturale;
- Arricchire l'offerta culturale per la società valorizzando i temi della *diversità e dell'inclusione* attraverso l'arte.

### **Risultati a lungo termine:**

Anche i benefici attesi sono visibili. I pazienti/artisti hanno affermato che la condivisione di esperienze difficili attraverso il gioco di ruolo ha aiutato. Ne hanno ricevuto incoraggiamento anche nei momenti di ansia e di separazione dai propri cari. I partecipanti hanno notato che l'arteterapia ha aiutato i malati di cancro a sentirsi meglio e a gestire i loro sintomi.

L'obiettivo della sessione è stato quello di dare ai pazienti una spinta creativa per aiutarli a scrivere un assolo. I partecipanti sono stati guidati in un percorso di studio dell'arte dalle loro qualità espressive, di "creazione artistica", a partire dalle raccomandazioni personali e dalle urgenze espressive, sperimentando sul palco vari modi di raccontarsi attraverso il linguaggio dell'arte performativa. Il percorso si è incentrato sul tema dell'identità, che diventa strumento narrativo, e sul corpo come veicolo espressivo. Attraverso un lavoro corale, il percorso ha mirato a valorizzare la personalità dei partecipanti, alla ricerca di un linguaggio artistico personale, manifestazione della propria unicità.

Tra l'inizio e la fine del programma sono stati osservati anche miglioramenti significativi nell'ansia, nella depressione, nell'affaticamento e nella capacità di partecipare a ruoli/attività sociali.

### **Principali obiettivi del workshop:**

- Rafforzamento della fiducia in se stessi;
- Creatività e risveglio delle potenzialità psicofisiche non sfruttate;
- Superare i sentimenti di solitudine e isolamento;
- Valorizzazione delle virtù;
- Potenziamento delle capacità espressive artistiche;
- Riequilibrio corpo-mente;
- Imparare dalle esperienze degli altri;
- Acquisizione di nuove competenze.
- Sentimenti trasformati in azioni artistiche;

### **Fasi del processo creativo del direttore artistico:**

- Esplora interessi, abilità e scopri i più nascosti.
- Concentrati sulle critiche e considera i valori personali
- Analizza i soggetti scelti dai partecipanti e identifica le modalità artistiche appropriate con la danza, la voce, le registrazioni audio, le registrazioni video, il teatro, gli strumenti musicali e altre forme d'arte
- Progettazione partecipata per la produzione solista
- Prove personali di messa in scena

**Creazione di una drammaturgia ad-hoc che include tutti gli assoli.** La realizzazione di spettacoli realizzati per il pubblico dal vivo avviene attraverso la costruzione di una drammaturgia flessibile. L'elemento improvvisativo dei partecipanti è fondamentale sia nella fase creativa che in quella performativa per concentrarsi sul 'qui e ora'. "L'essenza della regia è quella di saper agire in uno spazio ricco di possibilità tra "preparazioni" (partiture, copioni, testi, coreografie, registrazioni, ecc.) e "momenti" come performance concrete e non riproducibili. Le arti performative creano bellezza e la bellezza crea desiderio. Ciò consente ai partecipanti di cambiare, essere ispirati e porsi domande. Il pubblico diventa partecipe dell'opera d'arte presentata.

#### **Risultati a breve termine:**

Sviluppare il senso di adattamento a una nuova situazione, accettare il cancro e il trattamento e allo stesso tempo fare qualcosa di non necessario ma di sollievo, appartenere a un gruppo che si stava comportando nel bel mezzo di un grave problema di salute e che si stava ancora adattando e affrontando la situazione.

#### **Risultati a lungo termine:**

Il contatto con l'arte, in particolare il teatro e l'improvvisazione hanno migliorato la qualità della vita dei pazienti che hanno partecipato, il tempo dedicato alla preparazione e allo spettacolo finale hanno liberato i partecipanti in un modo di uscire dalla routine quotidiana e dalla sensazione di dover fare i conti con il cancro, è stata una pausa che ha contribuito a produrre positività e coraggio.

#### **Pensieri conclusivi:**

La terapia che l'arte offre è multidimensionale. Nel nostro caso offre ai pazienti una via di fuga, un modo per uscire dalla modalità di malattia grave e sentirsi semplicemente se stessi. Il tempo trascorso a provare ed esibirsi è stato una pausa dalla realtà e allo stesso tempo un momento di profonda realizzazione e accettazione.

## **Stabilire dei limiti**

Questa sezione affronta l'importanza di stabilire confini chiari nell'impegno artistico con le persone svantaggiate. I confini definiscono ciò che può essere raggiunto e stabiliscono la portata della relazione interpersonale tra artisti e partecipanti. Stabilire dei limiti assicura che l'impegno rimanga mirato e produttivo, promuovendo un ambiente rispettoso e favorevole.

### **Titolo del caso di studio: Arteterapia per pazienti affetti da demenza nelle case di cura del comune**

Un programma pilota di arteterapia è stato avviato in una casa di cura specializzata in pazienti affetti da demenza. L'obiettivo del programma era quello di migliorare il benessere e la qualità della vita dei pazienti anziani in casa. Il programma ha coinvolto 10 pazienti di entrambi i sessi con diversi stadi di demenza.

Gli artisti che hanno eseguito il workshop sono stati selezionati in base al loro curriculum e anche al lavoro sociale, alcuni degli artisti provenivano anche da gruppi svantaggiati, come ambienti a basso reddito.

**Sessioni di arteterapia** Per un periodo di 6 settimane, i pazienti hanno avuto sessioni settimanali di arteterapia con l'arteterapeuta. Le sessioni si sono svolte in una stanza tranquilla, calma e ben illuminata, con musica soft in sottofondo. L'arteterapeuta ha selezionato una serie di materiali artistici da vernice, carta, argilla e matite colorate. I pazienti sono stati incoraggiati ad esprimersi attraverso varie forme d'arte producendo i migliori risultati possibili, e portando così ad un'attività veramente innovativa e creativa.

### **Profilo degli studenti**

- Et : in genere 65+ anni
- Diagnosi di demenza o morbo di Alzheimer
- Pu  avere altre condizioni mediche, come diabete, malattie cardiache o problemi di mobilit 
- Pu  avere capacit  motorie, visive, uditive o comunicative limitate
- Pu  provare ansia, depressione o confusione legate alla loro condizione o all'ambiente
- Pu  avere un'esperienza pregressa limitata o nulla con l'arte o l'espressione artistica
- Pu  trarre beneficio da attivit  e routine strutturate che forniscono un senso di scopo e realizzazione
- Pu  avere diversi livelli di capacit  cognitiva, da demenza lieve a grave.
- Pu  avere preferenze e interessi diversi in termini di stili artistici, materiali e temi.
-   importante tenere presente che ogni paziente   unico e che le sue esigenze e capacit  individuali dovrebbero essere prese in considerazione quando si progettano attivit  artistiche e si valutano i risultati.

Tutti questi aspetti sono stati presi in considerazione durante il processo di team building, dando ai membri e al leader del gruppo la possibilit  di garantire che la loro partecipazione non possa causare problemi. Grazie all'abilit  del leader del gruppo,   stato creato un ambiente di squadra produttivo e sono stati evitati conflitti inutili e ambienti tossici. Ci  ha permesso ai partecipanti di rimanere concentrati sul compito e di produrre risultati eccellenti mantenendo un senso di unit . L'esempio della performance online dell'insegnante assegnato rappresenta una mossa pionieristica al fine di facilitare una maggiore interazione tra le parti interessate su una variet  di livelli, tra cui:

- Il capogruppo e il gruppo, in quanto ci    essenziale al fine di garantire che tutti i partecipanti si sentano parte integrante del progetto e, quindi, tutti i partecipanti si sentano accolti nel progetto. Questa   considerata una componente vitale per il successo dell'integrazione di tutte le persone, soprattutto perch  le arti si concentrano sempre su questa direzione
- Il Group Leader e ciascuno dei partecipanti a livello interpersonale, in quanto ci  crea l'opportunit  per il Group Leader di identificare chiaramente le abilit  e le competenze

uniche di ciascuno dei partecipanti. Ciò porterà potenzialmente a un miglioramento delle prestazioni sia a livello individuale che di gruppo

- Tra tutti gli individui a livello personale, in quanto questo è considerato altrettanto importante dei due livelli precedentemente menzionati. Migliora le relazioni interpersonali è essenziale in tutte le forme d'arte e può essenzialmente aiutarle a diventare più efficaci. Questo può portare anche a risultati positivi per il leader del Gruppo

Gli elementi sopra citati dell'innovativa Online Performance si basano sui principi fondamentali della Comunicazione, che sia il Group Leader che gli studenti hanno fin dall'inizio valutato di grande importanza. Inoltre, gli elementi di comunicazione che sono stati applicati durante questa interazione sono stati efficaci e si riferiscono principalmente a quanto segue:

- Ascolto – In questo contesto "L'arte come mezzo di contatto con le persone, l'artista come animatore", l'abilità dell'ascolto efficace ha permesso a tutti i partecipanti di diventare buoni ascoltatori, piuttosto che limitarsi a sentire le persone, hanno stabilito canali migliori e sono riusciti a sviluppare capacità di empatia, come risultato di una migliore comprensione. Inoltre, lo sviluppo dell'ascolto è stato trasferito nella performance complessiva, consentendo ad alcuni dei bambini di trasferire queste abilità al loro ambiente scolastico
- Comunicazione non verbale – E' stata sviluppata nell'ambito dell'approccio eccezionalmente unico sviluppato dal Group leader che possiede una grande esperienza in tali attività, consentendo agli studenti partecipanti di stabilire il proprio codice di comunicazione in cui il linguaggio del corpo ha effettivamente prevalso. La Group leader, attraverso la sua vasta esperienza nel settore, ha assicurato e motivato gli studenti partecipanti a porre l'accento sullo sviluppo dei loro sentimenti e delle loro capacità personali uniche, poiché gli obiettivi principali di Arts si riferiscono a questi temi, soprattutto quando si presentano situazioni difficili, e più specificamente, quando i partecipanti provengono da diversi contesti svantaggiati, creando seri problemi in termini di adattamento. Il Progetto ha affrontato il problema specifico applicando la comunicazione non verbale on-line, attraverso la quale gli studenti partecipanti sono

riusciti a diventare molto più sensibili, a sviluppare un alto livello di empatia verso il resto del Team e, soprattutto, a stabilire uno spirito di squadra convinto; tutti indispensabili per un'ulteriore crescita nel campo delle Arti.

Nell'ambito di questa presentazione interattiva online unica e della partecipazione degli studenti, che la maggior parte di loro stava sperimentando una partecipazione a qualsiasi evento artistico, per la prima volta, la leader del gruppo è riuscita a trasferire alcune delle sue competenze uniche che sono state utilizzate in altre attività artistiche simili, e si riferiscono a:

- Capacità di insegnare spettacoli teatrali interattivi
- Capacità di cantare diversi tipi di canzoni
- Capacità di esprimere sentimenti personali attraverso l'arte
- Capacità di trasferire le conoscenze teoriche delle Arti
- Capacità di concentrarsi su più fasce d'età
- Capacità di stabilire la diversità attraverso la musica
- Capacità di trasferire conoscenze provenienti da contesti culturali diversi
- Capacità di improvvisare e coreografare, provenienti da diversi tipi di Arti e Culture
- Capacità di partecipare a lavori di gruppo, ad esempio discorsi corali, brani di danza di gruppo, concerti di musica ed esibizioni corali

Inoltre, al fine di garantire che l'attività interattiva si svolga in modo efficace e produca i risultati attesi, sono state utilizzate diverse risorse che forniscono informazioni utili in relazione a:

- La Qualità del Progetto, in cui il Group Leader ha avuto l'opportunità di sviluppare nuove modalità di interazione e di aiutare i partecipanti ad esplorare e sviluppare nuove competenze che non sapevano di avere
- Lo sviluppo delle competenze sociali e personali in relazione al progetto, consentendo al Group leader di innescare tali competenze attraverso le specifiche attività interattive

### **Raccogliere informazioni relative al background del soggetto**

La raccolta di dati e informazioni è sempre stata considerata una vera e propria sfida per qualsiasi organizzazione e/o progetto, in quanto richiede l'applicazione di competenze etiche e

professionali. Ciò sta assumendo un'importanza crescente quando nel progetto vengono incluse questioni delicate. Il leader del Gruppo ha preso in seria considerazione questo aspetto prima di progettare e implementare una strategia che avrebbe contribuito allo sviluppo del Progetto.

Al fine di diventare molto più efficace ed efficiente, a causa del tempo e delle risorse limitate disponibili, la Group Leader ha avviato una solida ricerca che le ha permesso di ottenere dati e informazioni preziose. Tutto questo proveniva da risorse affidabili che garantivano i seguenti importanti parametri:

- Garantire il carattere unico del progetto che consenta ai partecipanti di diventare parte attiva e trasferirlo ad altri progetti, e possibilmente per promuovere lo sviluppo delle arti
- Garantire che i bambini partecipanti non siano esposti ad alcun tipo di rischio fisico e/o mentale, in quanto ciò potrebbe portare a gravi problemi, etici e legali, danneggiando la loro personalità
- Garantire che il progetto sia scientificamente accettabile e sviluppi abilità come l'empatia e la comprensione tra il leader del gruppo e i partecipanti, soprattutto in situazioni di stress
- Stabilire un senso di inclusione all'interno dei partecipanti che può sentirsi "escluso", a seguito di una precedente partecipazione ad altri progetti, e non necessariamente a questo specifico progetto
- Attirare l'attenzione degli altri, facendo in modo che il progetto diventi sostenibile e continui il suo contributo nell'arte con la partecipazione di persone svantaggiate che sono in cerca di una pausa
- Lo sviluppo di un progetto che attiri l'attenzione delle comunità locali, così come delle società locali, ampliando quindi in modo sostanziale le proprie operazioni a diversi livelli e attività

Oltre a tutte le tematiche sopra citate, il capogruppo, in relazione al processo di raccolta delle informazioni rilevanti, si è soffermato su altri parametri potenzialmente riconoscibili di pari importanza e riferiti a:

- Qualitativo – Che garantisce che venga stabilita la qualità appropriata dell'attività interattiva, consentendo così al progetto di diventare sostenibile, dando l'opportunità sia al Group Leader che ai partecipanti di sviluppare ulteriormente le proprie competenze. Ciò può essere ottenuto sia attraverso lo sviluppo del progetto specifico, sia attraverso lo sviluppo di uno nuovo. Questo obiettivo è stato raggiunto in quanto il Group Leader e i partecipanti sono pienamente soddisfatti dell'intero progetto e delle sue attività, e stanno già pianificando ulteriori azioni simili. Tra questi ci saranno più partecipanti con un background che dovrebbe essere ancora più diversificato in termini di competenze e cultura. Si prevede che ciò fornirà l'opportunità di acquisire partecipanti da un pool più ampio con competenze e criteri ancora più qualitativi
- Quantitativo - Che si concentra sull'attrazione di un numero sufficiente di partecipanti che vorranno diventare parte integrante di questa attività.

Pertanto, al fine di garantire ciò, la Group leader ha applicato le sue competenze accademiche e le sue conoscenze professionali e ha raccolto dati e informazioni dalle seguenti risorse affidabili.

- Giornali e riviste professionali che fornissero il background scientifico appropriato e creassero un senso di "sicurezza" in termini di procedure e di utilizzo delle competenze appropriate
- Organizzazioni professionali che hanno permesso al leader del Gruppo di sviluppare una solida comunicazione, scambiare idee e preoccupazioni, ottenendo così preziosi feedback da diversi colleghi professionisti
- Comunicazione con altri professionisti nell'ambiente scolastico al fine di identificare il livello di connessione interpersonale con i partecipanti, evitando così possibili disagi emotivi

- Comunicazione con i professionisti al fine di fornire la consulenza appropriata in termini di utilizzo dei migliori materiali possibili e di altre attrezzature che sono state ritenute importanti per lo sviluppo del progetto

Tutte le forme di comunicazione che sono state utilizzate durante il progetto hanno portato ad alcuni risultati positivi per tutti i partecipanti e per il Group Leader, che possono essere potenzialmente utilizzati in altre attività simili. Questi risultati positivi si riferiscono principalmente a punti cruciali quali:

- Sviluppare la comprensione degli altri, specialmente quando queste persone stanno attraversando una situazione difficile. Questo può portare ad altri benefici come l'empatia sociale che va oltre gli interessi personali
- Capacità di mostrare tolleranza nei confronti delle opinioni e delle percezioni degli altri. Nel corso del progetto, questo obiettivo è stato raggiunto attraverso discussioni di gruppo positive che hanno permesso lo scambio di idee e punti di vista
- Costruire relazioni con un'altra persona. L'interattività del progetto ha rivelato che sono state sviluppate relazioni personali positive, poiché i partecipanti hanno scoperto diversi interessi comuni
- La comunicazione durante il progetto ha inoltre permesso al Group Leader e ai partecipanti di condividere le loro competenze su diverse tematiche, creando così sinergie per le attività future

### **Analizza i dati e stabilisci un risultato. Risultati a breve e lungo termine**

Il Progetto è stato progettato in modo da fornire risultati sia a breve che a lungo termine, non solo per i partecipanti, ma anche per il Group Leader. Allo stesso tempo, l'attuazione del progetto ha anche preso in considerazione l'ambiente sociale dei partecipanti, che ha anche bisogno di acquisire alcuni dei benefici. Questo è importante per garantire lo sviluppo sia della qualità che della quantità del progetto, trasformando quindi i benefici attesi in un ambiente sostenibile.

### **Benefici a breve termine**

- Aumento del coinvolgimento e della socializzazione con gli altri
- Miglioramento dell'espressione di sé e della creatività
- Riduzione dei livelli di ansia e stress
- Miglioramento dell'umore e del benessere emotivo
- Aumento del senso di realizzazione e dell'autostima
- Miglioramento della comunicazione e del funzionamento cognitivo
- Potenziamento della stimolazione sensoriale e delle capacità percettive
- Aumento della motivazione e dell'interesse per le attività
- Miglioramento della destrezza fisica e della coordinazione
- Miglioramento della qualità della vita e della soddisfazione generale

### **Benefici a lungo termine:**

Alla fine del programma di sei settimane, i pazienti partecipanti hanno mostrato risultati positivi nei seguenti casi: 1. Miglioramento della comunicazione: i pazienti sono diventati più impegnati, comunicativi ed espressivi. Le loro abilità linguistiche e il loro vocabolario sono migliorati man mano che comunicavano con l'arteterapeuta e gli altri partecipanti. 2. Ansia ridotta al minimo: durante le sessioni di arte, i pazienti sono diventati più rilassati, concentrati e presenti, il che ha portato a una riduzione dei livelli di ansia. 3. Aumento dell'autostima: esprimendosi in modo creativo, il loro senso di autostima è migliorato. 4. Miglioramento delle capacità motorie: i pazienti hanno migliorato la loro destrezza e le capacità motorie attraverso l'uso di più materiali artistici come pennelli, matite e argilla. 5. Sensazione positiva: i pazienti hanno riferito una sensazione di gioia e tranquillità mentre si impegnavano in attività artistiche.

**Conclusioni: il programma di arteterapia ha contribuito a migliorare la qualità della vita e il benessere dei pazienti anziani affetti da demenza. Pertanto, si raccomanda che l'arteterapia sia integrata nel piano di cura delle persone con demenza nelle case di cura.**

### **L'arte come mezzo di contatto con le persone, l'artista come animatore:**

Questa sezione sottolinea che l'arte funge da potente mezzo per stabilire un contatto e una comunicazione significativa con individui svantaggiati. Gli artisti svolgono il ruolo di animatori, facilitando le espressioni artistiche che riflettono le esigenze e le esperienze uniche dei

partecipanti. Fungendo da comunicatori, gli artisti possono colmare il divario tra le persone svantaggiate e il processo creativo.

### **Titolo del caso di studio: Innovative Online Performance Top of Form**

#### **1. Raccogliere informazioni per creare un profilo per un soggetto**

Raccogliere informazioni al fine di creare un profilo realistico per qualsiasi forma di materia artistica, e questo deve essere basato su specifiche, misurabili, realizzabili e realistiche, entro un quadro temporale specifico. L'attuale progetto ha applicato questo principio e, per raggiungere questo obiettivo, ha applicato alcuni pilastri ben progettati e accettabili che garantiscono la partecipazione effettiva ed equa di tutte le parti interessate.

Dato che il progetto includeva i bambini, questioni come l'effettiva protezione dei loro dati personali e del loro profilo sono state poste come priorità assoluta. In questo processo, l'utilizzo dell'Information Technology ha infatti giocato un ruolo chiave al fine di consentire un'interazione efficace, e quindi, la creazione di attività interattive che portassero la performance online a livelli più alti.

Uno degli obiettivi principali della performance online è quello di garantire che i partecipanti si sentano inclusi nel progetto. Data la crescente importanza dell'Esclusione che ha prevalso in gran parte delle società contemporanee, Art in Action può infatti essere considerata come uno strumento importante che può aiutare il Group Leader e i partecipanti a interagire in modo da ottenere i migliori risultati possibili e, di conseguenza, portare ad un'attività realmente innovativa e creativa.

Pertanto, questi pilastri fanno riferimento a quanto segue:

#### **Profilo degli studenti**

- Includere informazioni sulle capacità, i punti di forza, gli interessi di uno studente, nonché i possibili ostacoli, in quanto ciò aiuta gli studenti che partecipano a tale progetto innovativo, a rivelare i loro bisogni, desideri e, soprattutto, preoccupazioni che possono

sorgere a seguito della loro partecipazione. Ciò ha portato a risultati positivi per l'intero progetto

- Può evidenziare potenziali ostacoli all'apprendimento, che costituivano una seria preoccupazione per il leader del gruppo. Quest'ultimo ha discusso ampiamente il tema specifico con gli studenti che hanno partecipato al progetto. Questo ha permesso al leader del Gruppo di focalizzarsi maggiormente sia sulla progettazione che sulla realizzazione delle attività
- Fornire raccomandazioni su ciò che è necessario per supportare l'apprendimento, soprattutto quando l'azione specifica non si è verificata con la presenza fisica, ma attraverso l'interazione online. Ciò ha richiesto al Group leader di applicare una serie di competenze estroverse che sono essenziali per fornire tutto il supporto all'apprendimento pertinente, basato sulle competenze individuali.

Un Profilo Allievo deve includere:

<ul style="list-style-type: none"><li>• Campi in cui sono bravi</li><li>• Interessi e Hobby</li><li>• Sogni, visioni e speranze</li><li>• Antipatie</li><li>• Paure</li><li>• Volontà di migliorare</li><li>• Visione per esplorare nuovi elementi</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Difficoltà</li><li>• Disabilità</li><li>• Salute mentale e fisica</li><li>• Spirito di squadra</li><li>• Esperienza pregressa</li><li>• Motivato</li><li>• Capacità di adattarsi a nuove condizioni</li></ul>
--	---

Tutti questi elementi sono stati inclusi nel processo di costruzione del team, consentendo ai partecipanti e al leader del gruppo di garantire che la loro partecipazione non comporti potenziali problemi. L'esperienza del leader del gruppo ha creato la cultura di squadra appropriata, ha evitato conflitti e ambienti tossici inutili, che possono creare problemi. Ciò ha permesso ai partecipanti di rimanere concentrati e di ottenere risultati eccezionali all'interno di uno spirito di squadra.

L'esempio della Performance Online costituisce un'azione pionieristica da parte del Docente assegnato che in realtà funge da capogruppo al fine di consentire una maggiore interazione tra gli stakeholder a più livelli quali:

- Il capogruppo e il gruppo, in quanto ciò è essenziale al fine di garantire che tutti i partecipanti si sentano parte integrante del progetto e, quindi, tutti i partecipanti si sentano accolti nel progetto. Questa è considerata una componente vitale per il successo dell'integrazione di tutte le persone, soprattutto perché le arti si concentrano sempre su questa direzione
- Il Group Leader e ciascuno dei partecipanti a livello interpersonale, in quanto ciò crea l'opportunità per il Group Leader di identificare chiaramente le abilità e le competenze uniche di ciascuno dei partecipanti. Ciò porterà potenzialmente a un miglioramento delle prestazioni sia a livello individuale che di gruppo
- Tra tutti gli individui a livello personale, in quanto questo è considerato altrettanto importante dei due livelli precedentemente menzionati. Migliora le relazioni interpersonali è essenziale in tutte le forme d'arte e può essenzialmente aiutarle a diventare più efficaci. Questo può portare anche a risultati positivi per il leader del Gruppo

Gli elementi sopra citati dell'innovativa Online Performance si basano sui principi fondamentali della Comunicazione, che sia il Group Leader che gli studenti hanno fin dall'inizio valutato di grande importanza. Inoltre, gli elementi di comunicazione che sono stati applicati durante questa interazione sono stati efficaci e si riferiscono principalmente a quanto segue:

- Ascolto – In questo contesto "L'arte come mezzo di contatto con le persone, l'artista come animatore", l'abilità dell'ascolto efficace ha permesso a tutti i partecipanti di diventare buoni ascoltatori, piuttosto che limitarsi a sentire le persone, hanno stabilito canali migliori e sono riusciti a sviluppare capacità di empatia, come risultato di una migliore comprensione. Inoltre, lo sviluppo dell'ascolto è stato trasferito nella performance complessiva, consentendo ad alcuni dei bambini di trasferire queste abilità al loro ambiente scolastico

- Comunicazione non verbale – E' stata sviluppata nell'ambito dell'approccio eccezionalmente unico sviluppato dal Group leader che possiede una grande esperienza in tali attività, consentendo agli studenti partecipanti di stabilire il proprio codice di comunicazione in cui il linguaggio del corpo ha effettivamente prevalso. La Group leader, attraverso la sua vasta esperienza nel settore, ha assicurato e motivato gli studenti partecipanti a porre l'accento sullo sviluppo dei loro sentimenti e delle loro capacità personali uniche, poiché gli obiettivi principali di Arts si riferiscono a questi temi, soprattutto quando si presentano situazioni difficili, e più specificamente, quando i partecipanti provengono da diversi contesti svantaggiati, creando seri problemi in termini di adattamento. Il Progetto ha affrontato il problema specifico applicando la comunicazione non verbale on-line, attraverso la quale gli studenti partecipanti sono riusciti a diventare molto più sensibili, a sviluppare un alto livello di empatia verso il resto del Team e, soprattutto, a stabilire uno spirito di squadra convinto; tutti indispensabili per un'ulteriore crescita nel campo delle Arti.

Nell'ambito di questa presentazione interattiva online unica e della partecipazione degli studenti, la maggior parte di loro ha sperimentato la partecipazione a qualsiasi evento artistico, per la prima volta, la leader del gruppo è riuscita a trasferire alcune delle sue competenze uniche che sono state utilizzate in altre attività artistiche simili.

Inoltre, al fine di garantire che l'attività interattiva si svolga in modo efficace e produca i risultati attesi, sono state utilizzate diverse risorse che forniscono informazioni utili in relazione a:

- La Qualità del Progetto, in cui il Group Leader ha avuto l'opportunità di sviluppare nuove modalità di interazione e di aiutare i partecipanti ad esplorare e sviluppare nuove competenze che non sapevano di avere
- Lo sviluppo delle competenze sociali e personali in relazione al progetto, consentendo al Group leader di innescare tali competenze attraverso le specifiche attività interattive

## 2. Raccogliere informazioni relative al background del soggetto

La raccolta di dati e informazioni è sempre stata considerata una vera e propria sfida per qualsiasi organizzazione e/o progetto, in quanto richiede l'applicazione di competenze etiche e professionali. Ciò sta assumendo un'importanza crescente quando nel progetto vengono incluse questioni delicate. Il leader del Gruppo ha preso in seria considerazione questo aspetto prima di progettare e implementare una strategia che avrebbe contribuito allo sviluppo del Progetto.

Al fine di diventare molto più efficace ed efficiente, a causa del tempo e delle risorse limitate disponibili, la Group Leader ha avviato una solida ricerca che le ha permesso di ottenere dati e informazioni preziose. Tutto questo proveniva da risorse affidabili che garantivano i seguenti importanti parametri:

- Garantire il carattere unico del progetto che consenta ai partecipanti di diventare parte attiva e trasferirlo ad altri progetti, e possibilmente per promuovere lo sviluppo delle arti
- Garantire che i bambini partecipanti non siano esposti ad alcun tipo di rischio fisico e/o mentale, in quanto ciò potrebbe portare a gravi problemi, etici e legali, danneggiando la loro personalità
- Garantire che il progetto sia scientificamente accettabile e sviluppi abilità come l'empatia e la comprensione tra il leader del gruppo e i partecipanti, soprattutto in situazioni di stress
- Stabilire un senso di inclusione all'interno dei partecipanti che può sentirsi "escluso", a seguito di una precedente partecipazione ad altri progetti, e non necessariamente a questo specifico progetto
- Attirare l'attenzione degli altri, facendo in modo che il progetto diventi sostenibile e continui il suo contributo nell'arte con la partecipazione di persone svantaggiate che sono in cerca di una pausa
- Lo sviluppo di un progetto che attiri l'attenzione delle comunità locali, così come delle società locali, ampliando quindi in modo sostanziale le proprie operazioni a diversi livelli e attività

Oltre a tutte le tematiche sopra citate, il capogruppo, in relazione al processo di raccolta delle informazioni rilevanti, si è soffermato su altri parametri potenzialmente riconoscibili di pari importanza e riferiti a:

- Qualitativo – Che garantisce che venga stabilita la qualità appropriata dell'attività interattiva, consentendo così al progetto di diventare sostenibile, dando l'opportunità sia al Group Leader che ai partecipanti di sviluppare ulteriormente le proprie competenze. Ciò può essere ottenuto sia attraverso lo sviluppo del progetto specifico, sia attraverso lo sviluppo di uno nuovo. Questo obiettivo è stato raggiunto in quanto il Group Leader e i partecipanti sono pienamente soddisfatti dell'intero progetto e delle sue attività, e stanno già pianificando ulteriori azioni simili. Tra questi ci saranno più partecipanti con un background che dovrebbe essere ancora più diversificato in termini di competenze e cultura. Si prevede che ciò fornirà l'opportunità di acquisire partecipanti da un pool più ampio con competenze e criteri ancora più qualitativi
- Quantitativo - Che si concentra sull'attrazione di un numero sufficiente di partecipanti che vorranno diventare parte integrante di questa attività.

Pertanto, al fine di garantire ciò, la Group leader ha applicato le sue competenze accademiche e le sue conoscenze professionali e ha raccolto dati e informazioni dalle seguenti risorse affidabili.

- Giornali e riviste professionali che fornissero il background scientifico appropriato e creassero un senso di "sicurezza" in termini di procedure e di utilizzo delle competenze appropriate
- Organizzazioni professionali che hanno permesso al leader del Gruppo di sviluppare una solida comunicazione, scambiare idee e preoccupazioni, ottenendo così preziosi feedback da diversi colleghi professionisti
- Comunicazione con altri professionisti nell'ambiente scolastico al fine di identificare il livello di connessione interpersonale con i partecipanti, evitando così possibili disagi emotivi

- Comunicazione con i professionisti al fine di fornire la consulenza appropriata in termini di utilizzo dei migliori materiali possibili e di altre attrezzature che sono state ritenute importanti per lo sviluppo del progetto

Tutte le forme di comunicazione che sono state utilizzate durante il progetto hanno portato ad alcuni risultati positivi per tutti i partecipanti e per il Group Leader, che possono essere potenzialmente utilizzati in altre attività simili. Questi risultati positivi si riferiscono principalmente a punti cruciali quali:

- Sviluppare la comprensione degli altri, specialmente quando queste persone stanno attraversando una situazione difficile. Questo può portare ad altri benefici come l'empatia sociale che va oltre gli interessi personali
- Capacità di mostrare tolleranza nei confronti delle opinioni e delle percezioni degli altri. Nel corso del progetto, questo obiettivo è stato raggiunto attraverso discussioni di gruppo positive che hanno permesso lo scambio di idee e punti di vista
- Costruire relazioni con un'altra persona. L'interattività del progetto ha rivelato che sono state sviluppate relazioni personali positive, poiché i partecipanti hanno scoperto diversi interessi comuni
- La comunicazione durante il progetto ha inoltre permesso al Group Leader e ai partecipanti di condividere le loro competenze su diverse tematiche, creando così sinergie per le attività future

### 3. Analizza i dati e stabilisci un risultato. Risultati a breve e lungo termine

Il Progetto è stato progettato in modo da fornire risultati sia a breve che a lungo termine, non solo per i partecipanti, ma anche per il Group Leader. Allo stesso tempo, l'attuazione del progetto ha anche preso in considerazione l'ambiente sociale dei partecipanti, che ha anche bisogno di acquisire alcuni dei benefici. Questo è importante per garantire lo sviluppo sia della qualità che della quantità del progetto, trasformando quindi i benefici attesi in un ambiente sostenibile.

#### **Benefici a lungo termine:**

- I partecipanti possono sviluppare abilità essenziali come imparare a rispettare gli altri come parte del lavoro di squadra che può includere persone provenienti da contesti diversi. Accettando le differenze e riconoscendo le diverse abilità, i partecipanti possono potenzialmente creare opportunità per nuove amicizie all'interno del loro ambiente più grande. Questo ambiente può essere la loro famiglia, la scuola o qualsiasi altro correlato, in cui possono interagire a livello sociale. Si prevede che questo beneficio aiuterà i partecipanti al progetto nel prossimo futuro, poiché alcuni di loro stanno pianificando di procedere ad altri lavori di gruppo, tra cui il campo delle arti, così come altri, come lo sport, che richiedono tutti profonda devozione e rispetto per gli altri al fine di garantire i migliori risultati positivi.
- I partecipanti possono conoscere le abilità che possiedono, (tuttavia, non le conoscevano perché non hanno mai avuto l'opportunità di svilupparle) relative all'aiutare gli altri a partecipare e imparare. Alcuni di questi possono essere essere pazienti e ottenere la soddisfazione di aiutare gli altri a imparare e comportarsi meglio. La soddisfazione personale è considerata un beneficio a lungo termine ed è stata associata ai campi della psicologia e alla capacità della persona di migliorare a diversi livelli durante la sua vita. Inoltre, questo è stato anche collegato al campo delle arti che consente alle persone di diventare più sensibili ai problemi degli altri
- Beneficiano dello sforzo cognitivo necessario per spiegarsi e del contributo dei coetanei con bisogni educativi speciali (BES) da cui possono imparare. Durante il progetto, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di interagire con persone che affrontano la BES, il che ha permesso loro di rendersi conto che non tutti i bambini e, naturalmente, non tutte le persone hanno le stesse competenze. Questo può essere considerato come un beneficio a lungo termine in quanto i partecipanti possono trasferire tali importanti competenze a diverse altre attività della loro vita, rendendoli più tolleranti in termini di differenziazione a livello personale. Allo stesso tempo, possono comprendere che l'inclusione di persone con BES può ampliare il bacino da cui gli individui possono acquisire sostegno e collaborazione in relazione allo sviluppo di diversi progetti. Questo può essere correlato alla nostra vita personale, lavorativa e persino sociale, rendendo

l'elemento specifico un bene prezioso a lungo termine che può migliorare sostanzialmente la personalità complessiva e la capacità di raggiungere obiettivi, sia personali che di squadra, collaborando efficacemente con gli altri.

- Per quanto riguarda la Group leader, il maggior beneficio a lungo termine acquisito dallo specifico progetto estroverso e interattivo, è che sarà in grado di diventare più consapevole in termini di progettazione, sviluppo e, soprattutto, implementazione di tali progetti estroversi e innovativi. I benefici derivanti da tale partecipazione possono essere considerati come una risorsa a lungo termine che può contribuire ad attrarre altre persone, artisti professionisti e/o dilettanti, che desiderano partecipare a tali attività interattive. Inoltre, la diffusione del Progetto può anche contribuire alla creazione di un più alto livello di sensibilità nei confronti delle società. Inoltre, in termini di risorse, i principali vantaggi sono la possibilità di sviluppare progetti interattivi simili, attirando così finanziamenti da parte delle autorità locali e/o delle imprese, nell'ambito delle loro politiche di responsabilità sociale d'impresa. Tutto ciò è direttamente collegato alla precedente esperienza lavorativa professionale e personale del leader del Gruppo e può essere considerato come un ulteriore benefit che può avere un valore a lungo termine. Infine, il principale vantaggio a lungo termine per la leader del Gruppo è il fatto che si rende conto ancora una volta che la necessità di un ulteriore sviluppo e di esplorazione di nuovi modi per migliorare il proprio sviluppo professionale costituisce un'esigenza perpetua.

### **Benefici a breve termine**

- Il senso di inclusione dei partecipanti e delle loro famiglie durante lo sviluppo del progetto. Questo ha permesso a tutti loro di stabilire un senso di amore e di cura quando si trovavano ad affrontare alcuni problemi specifici
- Opportunità di identificare nuove competenze che possono essere utilizzate in altri progetti correlati, e non necessariamente collegate al progetto specifico che ovviamente può essere visto come il loro principale punto di partenza

Comprendi l'impatto dell'accettazione e del rifiuto, soprattutto perché i partecipanti sono bambini che stanno sviluppando la loro personalità. Quindi, questo può essere potenzialmente trasferito al loro ambiente scolastico.

### **Presenza e corretto utilizzo dell'energia:**

Questa sezione sottolinea l'importanza che gli artisti siano presenti e in sintonia con le condizioni e le scene specifiche in cui si svolge l'impegno artistico. L'energia che gli artisti apportano all'impegno dovrebbe essere in linea con le esigenze e le capacità delle persone fragili, creando un'atmosfera favorevole all'espressione artistica e all'inclusione sociale.

### **Nome del caso di studio: Festival delle Abilità- L'arte di ispirare**

**Festival delle Abilità. L'arte di Ispirare** - FdA è un festival incentrato sull'arte resa accessibile. Un evento culturale che unisce artisti con e senza disabilità. Promuovere una cultura che metta in risalto le capacità di ognuno è il nostro obiettivo principale, insieme alla valorizzazione della bellezza della diversità. Vogliamo rispondere all'urgenza di rendere l'arte e la cultura accessibili alle persone con disabilità, sia come artisti che come pubblico.

L'accessibilità nell'arte e nella cultura è una priorità, per questo tutti i nostri eventi prevedono:

1. Interpretariato LIS - Lingua dei Segni Italiana
2. Sottotitolazione in live streaming;
3. Audiodescrizione per le persone con disabilità visiva.

Le performance che animano FdA spaziano tra scultura, pittura, poesia, musica, danza, teatro e nuove tecnologie, in un gioco di sinergie performative intrecciate. FdA è un simposio contemporaneo, dove diverse forme d'arte interagiscono.

I livelli di azione sono quattro: performance dal vivo, workshop, dibattiti, attività di disseminazione.

Il payoff scelto per l'ultimo Ability Festival è stato "***l'arte di ispirare***": di questi tempi abbiamo davvero bisogno di ispirazioni, messaggi e storie positive.

Crediamo che l'Arte generi trasformazione sociale e che chi ci ispira accenda una luce nel buio e ci aiuti a trovare o ritrovare la strada. Con FdA diamo voce a questa visione artistica e socio-politica.

La prima edizione del festival si è svolta a settembre 2020, l'anno della pandemia, ed è stato uno dei pochi eventi live che ha potuto svolgersi a Milano. La struttura del festival, nata dalla necessità di seguire il protocollo di sicurezza covid-19 sul distanziamento e la redistribuzione delle persone, è diventata il "fattore critico di successo": ci ha permesso una simultaneità di eventi performativi, workshop e dibattiti rivolti a pubblici diversi e ha trasformato l'esperienza condivisa della pandemia in un'opportunità. Oggi il festival mantiene la sua natura ibrida, con un format pensato in presenza e in streaming. Questo permette un doppio risultato:

1. Andare oltre la disabilità uditiva di coloro che non sono segnanti attraverso la sottotitolazione della diretta degli eventi;
2. Andare oltre il luogo "fisico" in cui si svolge l'evento.

Trailer [del Festival delle abilità di Link 2022](#)

Trailer [del Festival delle abilità di Link 2021](#)

Trailer [del Festival delle abilità di Link 2020](#)

### **Profilo dell'artista**

Tutti gli artisti che abbiamo selezionato sono capaci di suscitare curiosità e dialogo attraverso la loro arte, il primo passo per un cambiamento collettivo.

### **Risultati a breve termine**

Tutte le performance ospitate e realizzate durante il progetto, hanno portato risultati positivi che possono essere utilizzati per avviare nuove attività. I risultati positivi si riferiscono principalmente a:

- Creare momenti di riflessione attraverso le arti performative, figurative e letterarie dove l'inclusione si genera in modo intelligente e fluido, attraverso la comune passione artistica;
- Promuovere una rete locale tra artisti, operatori culturali, istituzioni e associazioni, per la valorizzazione delle competenze e delle potenzialità delle persone con disabilità o provenienti da situazioni di disagio sociale;
- Mettere in contatto artisti provenienti da diverse parti d'Italia e realtà che operano nel campo della disabilità;
- Diffondere una cultura inclusiva tra i giovani con interventi educativi e laboratori;
- Sostenere un processo culturale innovativo di didattica con un'esperienza artistica inaspettata;
- Realizzare azioni artistiche accessibili caratterizzate da un alto grado di innovazione e creatività, per sperimentare nuove forme di fruizione degli eventi, e coinvolgimento del pubblico in digitale o in presenza;
- Riconsiderare l'arte, per consegnarla alla sua forma più pura di arte attraverso *l'arte, al di là della condizione fisica, sociale e culturale*;
- Arricchire l'offerta culturale per la società valorizzando i temi della *diversità e dell'inclusione* attraverso l'arte.

### **Risultati a lungo termine:**

I benefici attesi si trasformano in una prassi consolidata per tutti gli eventi, ogni evento artistico e culturale è pensato a monte accessibile, questi sono i risultati a lungo termine del nostro progetto. Chi vive con disabilità non ha bisogno di nuovi diritti, ma semplicemente ha bisogno di vedersi riconosciuti e garantiti gli stessi diritti di tutti gli altri. Promuovere servizi accessibili, favorire percorsi di autonomia e realizzazione individuale, abbattere barriere fisiche, cognitive, sensoriali e culturali.

Un esempio di workshop realizzato durante FdA è **Move Lab Play Identity** condotto da Marco De Meo. *Un laboratorio di ricerca e produzione per la creazione di un assolo, basato sulla pedagogia del Desiderio.*

Il laboratorio si propone di offrire uno stimolo all'attività creativa dell'allievo, utile per la realizzazione di un assolo. Attraverso le loro caratteristiche espressive di "fare artistico", i partecipanti sono stati condotti in un percorso di ricerca artistica, partendo da suggestioni personali e urgenze espressive, sperimentando sul palco diversi modi di raccontare, attraverso il linguaggio della performing art.

Il percorso si è incentrato sul tema dell'identità, che diventa strumento narrativo, e sul corpo come veicolo espressivo. Attraverso un lavoro corale, il percorso ha mirato a valorizzare la personalità dei partecipanti, alla ricerca di un linguaggio artistico personale, manifestazione della propria unicità.

Il partecipante, con o senza disabilità, è considerato come soggetto di conoscenza, perché portatore di conoscenze, tradizioni, esperienze, cultura e non come un contenitore vuoto da riempire, correggere o istruire. Il partecipante è anche il soggetto del Desiderio, dove il Desiderio è quel motore/potenza capace di generare trasformazione, consapevolezza, identità e autonomia per scoprirsi artefice del proprio progetto di vita. In questo senso, la scoperta, o riscoperta, da parte dei soggetti del loro Desiderio, ha attivato un processo che ha portato, da un'iniziale situazione di inadeguatezza e senso di fallimento, alla scoperta delle possibilità e delle potenzialità di sovvertire la propria condizione di esclusione sociale. Questa pratica si è configurata non solo come opera educativa e formativa ma anche come atto politico, attraverso il quale il soggetto può affermare la propria presenza a se stesso, e al mondo che lo circonda.

#### **Principali obiettivi del workshop:**

- Risveglio della creatività e delle potenzialità psicofisiche inespresse;
- Rafforzamento della fiducia in se stessi;
- Abbattere la sensazione di solitudine e isolamento;
- Potenziamento delle capacità espressive artistiche;
- Sentimenti trasformati in azioni artistiche;
- Valorizzazione delle virtù;
- Riequilibrio corpo-mente;
- Imparare dalle esperienze degli altri;

- Acquisizione di nuove competenze.

### **Fasi del processo creativo del direttore artistico:**

- Indagare gli interessi e le competenze dei partecipanti e scoprire quelli più nascosti;
- Focalizzare il punto della critica e indagare i valori personali
- Analizzare il tema scelto dal partecipante e individuare il mezzo artistico adatto (danza, voce, registrazioni audio, registrazioni video, recitazione, strumento musicale ecc.)
- Creazione partecipata della messa in scena personale
- Prove di messa in scena singola
- Creazione di una drammaturgia ad hoc in grado di contenere tutti gli assoli.

La realizzazione dello spettacolo eseguita per un pubblico dal vivo, avviene attraverso la costruzione di una drammaturgia flessibile, dove il fattore di improvvisazione da parte dei partecipanti, sia in fase creativa che performativa, è fondamentale per poter sperimentare e far vivere al pubblico il "qui e ora".

Il tratto essenziale della messa in scena è la capacità di compiere azioni in margini densamente ricchi di possibilità, tra la "preparazione" (partitura, copione, testo, coreografia, registrazioni, ecc.) e il "momento", come performance concreta e irripetibile.

L'arte performativa produce bellezza, e la bellezza fa nascere il desiderio. Ciò consente ai partecipanti di trasformarsi, emozionarsi e porsi domande. Il pubblico stesso diventa partecipe dell'opera d'arte eseguita.

### **Risultati a breve termine:**

Sviluppare il senso di appartenenza a un gruppo, in cui l'elemento centrale è condividere le proprie capacità con gli altri e concentrarsi sulle virtù invece che sulle mancanze. Questo tipo di pratica suscita una sensazione di potenza, molto utile per l'esecuzione finale.

### **Risultati a lungo termine:**

Il Desiderio stimolato in ogni partecipante attiva un processo salvifico, utile alla propria esistenza. Il contatto con l'arte e le sue espressioni si è rivelato un percorso di crescita e di

ricerca, perché stimola i soggetti a riconoscere le proprie mancanze, ma questa volta, a relazionarsi con esse senza paura e sofferenza.

**Pensieri conclusivi:**

La strada è lunga e la sfida è significativa: contribuire a cambiare il paradigma culturale e affermare, in modo positivo, il diritto di tutti al pieno godimento delle libertà fondamentali, per essere effettivamente "liberi di vivere come tutti gli altri" (motto del festival).

**Referenze**

<https://festivaldelleabilita.org/>

<http://www.fmc-onlus.org/>

<https://movelab.video.blog/>

## Esempi di attività basate sull'arte con persone provenienti da contesti sanitari difficili

In quest'ultimo capitolo, vengono presentati esempi concreti di attività che potrebbero essere organizzate dagli artisti quando lavorano in contesti sanitari difficili. Le attività sono suddivise in base all'arte che viene utilizzata. Qui usiamo esempi di Danza, Musica, Teatro, Pittura, Teatro di Figura e Narrazione.

### Ballo

Vengono presentate due attività basate sulla danza: una si chiama "Dance on Your Feet" e l'altra "Dance in Your Seat". Si rivolgono a persone con diversi tipi di capacità di movimento fisico.

#### Attività 1: Balla in piedi

<b>Titolo</b>	"Danza in piedi" - Sessione di ballo per l'inclusione sociale degli anziani.
<b>Durata</b>	45 minuti.
<b>Scopo dell'attività</b>	Utilizzare la danza e il movimento come attività sociale, per connettere le persone, espandere l'interazione sociale e fornire una sensazione generale di benessere e unione da parte della comunità.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Una sessione di danza divertente e socialmente coinvolgente per promuovere e costruire un senso di comunità. I partecipanti ballano in gruppo.... balli di linea, balli occidentali da fienile (in coppia / uno di fronte all'altro) e danze circolari. Il tema della sessione è "Il giro del mondo" A) Barn Dance dall'America (selvaggio west) B) Tango dall'Argentina C) Syrtaki dalla Grecia D) Virginia Reel dall'Inghilterra
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	1) Presentazione dell'artista con gli anziani. L'introduzione dovrebbe essere positiva, entusiasta e felice. Una piacevole conversazione con i partecipanti è molto importante poiché gli anziani spesso sperimentano la solitudine 2) Cerchio di benvenuto per rompere il ghiaccio – Facciamo due cerchi di persone, ogni cerchio rivolto nella direzione opposta. Con l'accompagnamento musicale, ci muoviamo ritmicamente in avanti e ci presentiamo l'un l'altro (questo può essere molto divertente in quanto alcune persone si conosceranno già, ma i nuovi membri del gruppo hanno l'opportunità di connettersi e fare nuove amicizie - la conversazione può essere solo un semplice "ciao... Come stai oggi?") 3) Danza di riscaldamento seduti su una sedia

	<p>Movimenti ed esercizi per riscaldare ogni singola parte del corpo, allungando fino ad allungare il corpo e allungare la parte superiore del busto. Usare le braccia in modo ripetitivo per aumentare il flusso sanguigno cardiovascolare, esercitando gli arti superiori e inferiori. La musica è edificante e ritmata.</p> <p>(Solo 2 delle seguenti 4 danze devono essere scelte per insegnare durante la sessione)</p> <p>4) Western Barn Dancing – coreografia di base a 32 conteggi. Tenersi per mano con il partner e muoversi in senso antiorario in cerchio. Negli ultimi 4 conteggi andiamo avanti e cambiamo partner. Musica come Achy Breaky Heart- Billy Ray Cyrus (rallentato)</p> <p>5) Tango – 64 passi di tango di base. In fila e tutti rivolti nella stessa direzione. Danzare in maniera sincronizzata connettendo tutti i partecipanti fisicamente ed emotivamente formando un'unica attività sensomotoria. Musica come Santa Maria - Gotan Project</p> <p>6) Syrtaki – un ballo di gruppo in cerchio con tutti i partecipanti che si tengono per mano. Oltre all'elemento sociale del ballo in gruppo, la danza migliora le funzioni cerebrali e aumenta la memoria. Musica come Zorba - Mikis Theodorakis</p> <p>7) Virginia reel - Un ballo sociale in cui i partner si fronteggiano. Musica come Virginia Reel Blend - Sham Rock</p> <p>8) Defaticamento Seduti in posizione eretta su una sedia, facendo respiri profondi espandendo i polmoni, poi, con gli occhi chiusi, i partecipanti immaginano il loro colore preferito che si diffonde attraverso i loro corpi dalla testa ai piedi. Tempo per rilassarsi.</p>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Musica
<b>Valutazione</b>	I partecipanti saranno intervistati (domande poste) per valutare l'esito.
<b>Altre osservazioni</b>	Questa attività deve essere molto flessibile e facilmente adattabile per gli anziani con problemi di mobilità (le danze possono essere fatte da seduti). Le istruzioni verbali devono essere forti e chiare per i non udenti. È importante ricordare a tutti di muoversi all'interno della propria zona di comfort, il dolore è un segnale per fare meno o fermarsi.

## Attività 2: Balla al tuo posto

<b>Titolo</b>	"Dance In Your Seat" - Danzaterapia per l'inclusione sociale di persone anziane affette da demenza.
<b>Durata</b>	45 minuti
<b>Scopo dell'attività</b>	Utilizzare la danza e il movimento come strumento per affrontare le persone anziane con disturbi della memoria (Demenza). Per stimolare l'interazione sociale, migliorare l'umore, ridurre l'ansia e aumentare l'espressione di sé.

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Una sessione di movimento divertente, colorata, seduti in cerchio, in cui i partecipanti utilizzeranno una serie di oggetti sensoriali e si muoveranno al ritmo di musica di vari ritmi e suoni.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<p>1) Presentazione dell'artista con anziani affetti da demenza L'introduzione dovrebbe essere calma, felice e positiva, essendo consapevoli del tono della nostra voce, delle espressioni facciali e dei gesti del corpo. Tenere per mano i partecipanti mentre parliamo può fornire conforto e rassicurazione. Soffrire di perdita di memoria è molto frustrante, confuso e spaventoso, quindi creare un'atmosfera calma è molto importante.</p> <p>2) Ballo di riscaldamento Movimenti ed esercizi per riscaldare ogni singola parte del corpo, allungando fino ad allungare il corpo e allungare la parte superiore del busto. Usare le braccia in modo ripetitivo per aumentare il flusso sanguigno cardiovascolare. La musica è delicata con un buon ritmo.</p> <p>3) Danza del mirroring Balla per coinvolgere gli arti superiori usando sciarpe colorate. I movimenti con sciarpe colorate miglioreranno la mobilità, aumenteranno la forza, coinvolgeranno il partecipante e aggiungeranno divertimento e divertimento.</p> <p>4) Balla per impegnare gli arti inferiori usando grandi palloncini colorati. Un'attività divertente in cui tutti sono interattivi mentre cerchiamo come gruppo connesso di mantenere il palloncino in aria usando le gambe e i piedi, e poi passandoci il palloncino l'un l'altro nel cerchio.</p> <p>5) Danza narrativa Charleston</p> <p>6) Danza del nastro I partecipanti seguono l'artista in una danza con la musica del loro background culturale. La musica stimola molte parti del cervello contemporaneamente ed è stato dimostrato che aiuta la memoria.</p> <p>7) Improvvisazione Con l'uso di strumenti percussivi come maracas, tamburi morbidi e strumenti artigianali ( come.. una bottiglia piena di riso o lenticchie, ecc.) Tutti possono battere la musica ritmicamente, lavorando in gruppo e ascoltando la musica. In questo modo creiamo la nostra orchestra. In seguito, ogni persona si muoverà a turno e si esprimerà come individuo. L'uso di una canzone popolare della loro giovinezza può far riaffiorare ricordi che sono nel profondo di loro.</p> <p>8) Gioca con un paracadute terapeutico. Il paracadute viene utilizzato come mezzo per favorire il rilassamento, la socializzazione, la stimolazione mentale e soprattutto... risata.</p>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	<p>Oggetti di scena: sedie, sciarpe, palloncini, maracas, nastri e paracadute terapeutico.</p> <p>Musica : un'ampia selezione di vari stili, ritmi e tempi.</p>
<b>Valutazione</b>	Il successo di questa attività è misurato dalla risposta del partecipante, dall'interazione sociale e dall'entusiasmo che hanno per partecipare alla sessione di danza. Vedere gli occhi illuminarsi, le mani battere il ritmo musicale e sentire i partecipanti ridere è un enorme successo.

<b>Altre osservazioni</b>	Usa un'ampia varietà di musica per mantenere l'interesse di tutti. Sii molto chiaro con le istruzioni e mantieni il tempo lento. Non aver paura di ripetere, ripetere, ripetere e dedicare del tempo a ogni sezione. Sii consapevole dei limiti fisici e sii sempre pronto ad adattare gli esercizi, e flessibile al cambio di musica e danza in qualsiasi momento.
---------------------------	---

## Musica

In questa sezione vengono presentate, due attività basate sulla Musica. Queste attività si chiamano "My Happy Day with Music" e "Rhythm and Art".

### Attività 3: Ritmo e Arte

<b>Titolo</b>	"Ritmo e Arte" - Laboratori di percussioni per bambini con disturbo dello spettro autistico (ASD) per promuovere l'inclusione sociale
<b>Durata</b>	1 ora
<b>Scopo dell'attività</b>	Utilizzare il tamburo come strumento terapeutico per coinvolgere i bambini con disturbo dello spettro autistico, promuovere l'interazione sociale, migliorare le capacità comunicative e favorire un senso di inclusione.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Un laboratorio di percussioni dinamiche progettato specificamente per i bambini con disturbo dello spettro autistico. Attraverso esercizi ritmici, giochi interattivi ed espressione creativa, i partecipanti avranno l'opportunità di impegnarsi in un'esperienza musicale condivisa e sviluppare connessioni sociali.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione e rompighiaccio: Inizia la sessione con un'introduzione calda e accogliente, garantendo un ambiente calmo e sicuro. Usa ausili visivi, come cartoline illustrate, per presentare ogni partecipante e imparare i loro nomi. Incoraggia tutti a condividere qualcosa che gli piace o a cui sono interessati.</li> <li>2. Riscaldamento della batteria: inizia con un esercizio di riscaldamento ritmico utilizzando tamburi a mano, tamburelli o altri strumenti a percussione. Guida i partecipanti attraverso semplici schemi ritmici, aumentando gradualmente la complessità man mano che la sessione procede. Questa attività aiuta a migliorare la coordinazione motoria e prepara i partecipanti alle principali attività di percussione.</li> <li>3. Chiamata e risposta: Introduci esercizi di chiamata e risposta in cui il facilitatore suona un ritmo e i partecipanti imitano e rispondono con la propria variazione. Questa attività promuove le capacità di ascolto, l'alternanza e incoraggia i partecipanti ad esprimersi attraverso la batteria.</li> <li>4. Drumming di gruppo: coinvolgi i partecipanti in un'esperienza di drumming collaborativo. Fornisci a ogni bambino un tamburo o uno strumento a percussione e guidalo a suonare insieme un modello ritmico in gruppo. Incoraggiali ad ascoltarsi l'un l'altro e a mantenere</li> </ol>

	<p>un ritmo costante. Questa attività favorisce il senso di appartenenza, il lavoro di squadra e il gioco cooperativo.</p> <p>5. Giochi di drum circle: introduci giochi interattivi che prevedono il passaggio di schemi ritmici intorno al cerchio. Ad esempio, ogni partecipante suona una breve frase e la persona accanto a lui la ripete prima di aggiungere il proprio contributo. Questa attività promuove l'interazione sociale, la comunicazione e migliora le capacità di ascolto e imitazione.</p> <p>6. Espressione creativa: Fornire un'opportunità di espressione individuale consentendo ai partecipanti di improvvisare e creare i propri ritmi sulla batteria. Incoraggiali a sperimentare suoni e tecniche diverse, esprimendo le loro emozioni e il loro stile personale. Questa attività supporta l'espressione di sé, la creatività e aumenta la fiducia in se stessi.</p> <p>7. Cerchio di chiusura: riunisci tutti in cerchio per una chiusura riflessiva. Chiedi a ogni partecipante di condividere il suo momento preferito della sessione o qualcosa che gli è piaciuto del suonare la batteria insieme. Fornisci un feedback positivo e apprezza la loro partecipazione.</p>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Tamburi a mano, tamburelli, shaker o altri strumenti a percussione adatti ai bambini. Ausili visivi con schede illustrate per le presentazioni. Facoltativo: pianificazioni visive o timer per facilitare le transizioni.
<b>Valutazione</b>	Il successo di questa attività può essere misurato osservando il coinvolgimento, l'interazione sociale e la comunicazione dei partecipanti durante la sessione. Anche il feedback dei genitori, dei caregiver e dei partecipanti stessi può fornire preziose informazioni sulla loro esperienza e sui loro progressi.
<b>Altre osservazioni</b>	È essenziale creare un ambiente sensoriale tenendo conto di fattori come i livelli di rumore, l'illuminazione e le sensibilità individuali. Fornisci supporti visivi e istruzioni chiare per facilitare la comprensione. Adattare le attività alle esigenze e alle capacità di ciascun partecipante, consentendo flessibilità e supporto personalizzato.

#### Attività 4: Il mio giorno felice con la musica

<b>Titolo</b>	"Il mio giorno felice con la musica" – Laboratorio di musicoterapia per studenti con bisogni speciali, ASD, problemi comportamentali, ecc., ascoltando e suonando musica con l'ausilio di strumenti autocostruiti
<b>Durata</b>	1,5 ore
<b>Scopo dell'attività</b>	La musicoterapia può giovare agli studenti con ansia e altri disturbi comportamentali con le sue tecniche, aiutandoli a sentirsi calmi e in grado di concentrarsi sui loro compiti scolastici quotidiani in un ambiente di

	musicoterapia. Dopo la sessione gli studenti sono più in grado di superare la loro ansia e tornare alla normale routine quotidiana e alla comunicazione sociale.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Sessione di terapia ludica nel formato di un laboratorio che ha lo scopo di ripristinare la salute fisica, emotiva e spirituale degli studenti e potrebbe essere applicata nelle lezioni in classe, nel processo terapeutico come parte del lavoro psicologico, nella kinesiterapia, ecc. attraverso l'esecuzione di canzoni e melodie con strumenti creativi autocostruiti in esecuzione sincronizzata, diretta dal formatore.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<p>È stato dimostrato che la musica tonifica il sistema nervoso centrale, migliora il metabolismo e la circolazione sanguigna, il che rende la musicoterapia un metodo psicoterapeutico basato sull'effetto curativo della musica sullo stato psico-emotivo dei bambini con bisogni speciali.</p> <p>Per i bambini che mostrano segni di depressione, la musicoterapia come mezzo per migliorare l'umore ha un discreto successo. Infatti, i bambini che sono esposti al potere della musica, soprattutto quelli che usano il movimento e la gestualità, trovano maggiore soddisfazione attraverso le dinamiche del movimento fisico.</p> <p>La formazione dovrebbe iniziare in un'atmosfera positiva e tranquilla con una chiara spiegazione dei compiti: i partecipanti prenderanno il loro posto di lavoro e costruiranno determinati strumenti con i materiali e gli oggetti offerti. Dopo essersi preparati con gli strumenti, eseguiranno alcune canzoni utilizzando il sottofondo musicale.</p> <p>Gli studenti potrebbero essere divisi in 3 gruppi in base ai tre tipi di strumenti che dovrebbero essere costruiti da loro.</p> <p>Ogni gruppo costruirà uno strumento musicale (tamburo, armonica, maracas)</p> <p>Compiti durante il workshop:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Costruire strumenti musicali</li> <li>2. Dividere in 3 gruppi in base allo strumento musicale</li> <li>3. Esecuzione di opere musicali - "Danza dell'anatra", "Se sei felice", canzoni popolari, ecc.</li> </ol> <p>Fasi del processo di musicoterapia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>I. Preparatorio - costruire la fiducia tra il bambino e il terapeuta.</li> <li>II. Arricchire il vocabolario dello studente sui tipi di strumenti musicali e sul loro suono (visivo e uditivo).</li> <li>III. Costruire uno strumento musicale con i materiali disponibili (percussioni, archi, ottoni, ecc.)</li> <li>IV. Creare gruppi per tipo di strumento musicale</li> <li>V. Cantare insieme brevi opere musicali già pronte o improvvisare sul posto.</li> </ol> <p>La musicoterapia è un metodo attraverso il quale possiamo mantenere e ripristinare la salute fisica, emotiva e spirituale dell'allievo. Sono anche responsabile di esigenze specifiche e individuali, di varie malattie, disfunzioni e bisogni speciali.</p>

<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	I materiali necessari sono: - Tamburo: un palloncino, una ciotola di metallo e un bastoncino di gelato in legno; - Armonica a bocca: due stecchi di gelato in legno, elastico, due fiammiferi e un blocco lucido; - Maracas - opzione 1 - sale marino in una piccola scatola di metallo, opzione 2 - fagioli in una piccola scatola di cartone, opzione 3 - lenticchie in una piccola scatola di plastica
<b>Valutazione</b>	L'esecuzione con successo della formazione utilizzando il lavoro cooperativo, la voce, i movimenti e i gesti potrebbe portare ad un effetto curativo sullo stato psico-emotivo degli studenti con bisogni speciali, dovrebbe migliorare il loro umore esprimendo maggiore soddisfazione attraverso le dinamiche del movimento fisico e del canto. Il formatore deve creare un'atmosfera in cui i bambini possano rivelare il loro potenziale, attraverso le parole, i suoni e le azioni.
<b>Altre osservazioni</b>	La durata del processo di musicoterapia non ha una durata esatta. Dipende dal grado della malattia, dalle capacità e dai bisogni del bambino. L'"effetto certezza" è importante per controllare le emozioni e ottenere risultati.

## Teatro

Sono state create tre attività basate sul teatro: "Teatro senza Barriere", "Play Identity" e "Theatre of Inclusion",

### Attività 5: Teatro senza barriere

<b>Titolo</b>	Teatro senza barriere – laboratorio teatrale con attori professionisti e/o amatoriali con e senza disabilità uditive
<b>Durata</b>	2 incontri a settimana della durata di 2 ore per 4 mesi
<b>Scopo dell'attività</b>	Partendo dal presupposto che non si può non comunicare e che non esiste un non-comportamento, imparare a prendere coscienza dei propri mezzi di espressione all'interno di una società è di vitale importanza. Altrettanto importante è anche imparare ad ascoltare l'altro e le sue storie. Mettendoci nei panni di qualcun altro scopriamo quanto siano simili e diversi da noi, risolvendo così molte incomprensioni nate semplicemente da linguaggi diversi o da poco allenamento all'ascolto, spesso privilegiando uno sguardo solo su noi stessi. Il laboratorio si propone di sperimentare nuove forme di fruizione dell'esperienza artistica attraverso la contaminazione di linguaggi, linguaggi e culture affini di appartenenza e provenienza e finalizzato a diffondere la bellezza dell'incontro tra le diversità. Attraverso la pratica teatrale comune si crea una costruttiva convivenza dello stesso spazio sociale finalizzata all'abbattimento delle barriere culturali, comunicative e ambientali.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Percorso artistico di ricerca teatrale che mira a trovare un linguaggio artistico comune per un pubblico misto di persone sorde che utilizzano la Lingua dei Segni Italiana insieme ad un pubblico udente.

<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<p>L'esperienza teatrale permette di esplorare il codice comunicativo che scaturisce dal linguaggio non verbale, facendo concepire il corpo come strumento privilegiato di comunicazione.</p> <p>Questo tipo di setting permette di valorizzare l'espressività spontanea di proporre in parallelo una lingua dei segni strutturata (LIS), che può diventare uno strumento concreto di relazione con chi è svantaggiato nella comunicazione verbale.</p> <p>Il percorso è strutturato sulla base delle esigenze proprie del gruppo, sulle concrete esigenze di comunicazione che vengono indicate.</p> <p>La prospettiva di lavoro del laboratorio teatrale proposto prevede infatti che gli obiettivi e i contenuti siano concordati con i partecipanti, secondo la metodologia di creare un percorso idoneo a rispondere ai bisogni pensati e segnalati dai partecipanti stessi.</p> <p>Il laboratorio è preceduto da almeno due incontri di progettazione di gruppo, per raccogliere le informazioni necessarie allo sviluppo del progetto.</p> <p>Sulla base dei temi e delle esigenze espresse, viene avviato un percorso che mira a drammatizzare le tematiche.</p> <p>Questa prima fase è utile per approcciarsi gradualmente ad una diversa relazione comunicativa.</p> <p>A tutti viene chiesto di non usare le parole per comunicare, quindi non ci sono svantaggi.</p> <p>La seconda fase prevede l'apprendimento dei segni della Lingua dei Segni traducendo alcune parti scritte in azioni marcate. Tradurre il linguaggio verbale con cui ci riferiamo a pensieri, spazi, azioni in linguaggio mimico gestuale.</p> <p>Fasi di lavoro:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Incontro e scambio culturale e artistico (pratico e teorico)</li> <li>2) Individuazione dell'obiettivo comune attraverso un testo, un soggetto, un'idea teatrale.</li> <li>3) Sperimentazione attraverso l'improvvisazione di idee e pratiche</li> <li>4) Confronto con un pubblico selezionato di esperti</li> <li>5) Messa in scena</li> <li>6) Feedback tra i partecipanti</li> </ol>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	<p>Necessità di spazi adeguati per il laboratorio, Interprete di lingua dei segni</p>
<b>Valutazione</b>	<p>La valutazione dell'attività artistica proposta si misura in termini di riduzione dello svantaggio, trasformando i limiti in opportunità. Il cambiamento che vogliamo innescare è quello di ribaltare la prospettiva di come viene vissuta la disabilità, è la società che deve cambiare, poiché lo svantaggio deriva da una risposta del tutto o parzialmente inadeguata da parte della società nei confronti delle persone con disabilità e delle loro specifiche predisposizioni fisiche e sensoriali. Costruire ponti dove le minoranze tendono a ghettizzarsi.</p>
<b>Altre osservazioni</b>	<p>Il percorso artistico può essere attivato non solo con persone sorde ma anche con persone con disturbi del linguaggio, in contesti di disagio sociale, in carceri o gruppi multietnici di persone. Un percorso adattabile a contesti</p>

	diversi, fluido, che ha lo scopo, attraverso la narrazione e l'incontro, di conoscere la diversità per sconfiggerne la paura.
--	---

## Attività 6: Play Identity

<b>Titolo</b>	Play Identity – laboratorio di arte performativa per persone con o senza disabilità
<b>Durata</b>	La sessione può essere fatta a partire da una settimana (2 ore al giorno), fino a 6 mesi (1 giorno a settimana)
<b>Scopo dell'attività</b>	<p>Il laboratorio si propone di offrire uno stimolo all'attività creativa dell'allievo, utile per la realizzazione di un assolo. Attraverso le loro caratteristiche espressive di "fare artistico", i partecipanti sono stati condotti in un percorso di ricerca artistica, partendo da suggestioni personali e urgenze espressive, sperimentando sul palco diversi modi di raccontare, attraverso il linguaggio della performing art.</p> <p>Il percorso si è incentrato sul tema dell'identità, che diventa strumento narrativo, e sul corpo come veicolo espressivo. Attraverso un lavoro corale, il percorso ha mirato a valorizzare la personalità dei partecipanti, alla ricerca di un linguaggio artistico personale, manifestazione della propria unicità.</p>
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Pratica sociale e laboratorio di ricerca e produzione artistica per la creazione di un assolo, basato sulla pedagogia del Desiderio.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<p>Indagare gli interessi e le competenze dei partecipanti e scoprire quelli più nascosti;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Focalizzare il punto della critica e indagare i valori personali</li> <li>- Analizzare il tema scelto dal partecipante e individuare il mezzo artistico adatto (danza, voce, registrazioni audio, registrazioni video, recitazione, strumento musicale ecc.)</li> <li>- Creazione partecipata della messa in scena solista</li> <li>- Prove di messa in scena singola</li> <li>- Creazione di una drammaturgia ad hoc in grado di contenere tutti gli assoli.</li> <li>- prova dell'esecuzione finale</li> <li>- evento di performance</li> </ul>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Materiali propri dei partecipanti utili per creare l'opera d'arte.
<b>Valutazione</b>	<p>Il Desiderio stimolato in ogni partecipante attiva un processo salvifico, utile alla propria esistenza. Il contatto con l'arte e le sue espressioni si è rivelato un percorso di crescita e di ricerca, perché stimola i soggetti a riconoscere le proprie mancanze, ma questa volta, a relazionarsi con esse senza paura e sofferenza.</p> <p><b>Valutazione:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Risveglio della creatività e delle potenzialità psicofisiche inesprese;</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rafforzamento della fiducia in se stessi;</li> <li>- Sensazione di solitudine e isolamento;</li> <li>- Potenziamento delle capacità espressive artistiche;</li> <li>- Sentimenti trasformati in azioni artistiche;</li> <li>- Valorizzazione delle virtù;</li> <li>- Riequilibrio corpo-mente;</li> <li>- Imparare dalle esperienze degli altri;</li> <li>- Acquisizione di nuove abilità.</li> </ul>
<b>Altre osservazioni</b>	<p>Questa pratica si è configurata non solo come opera educativa e formativa ma anche come atto politico, attraverso il quale il soggetto può affermare la propria presenza a se stesso, e al mondo che lo circonda.</p> <p>La realizzazione dello spettacolo che verrà eseguito per un pubblico dal vivo, avviene attraverso la costruzione di una drammaturgia flessibile, dove il fattore di improvvisazione da parte dei partecipanti, sia in fase creativa che performativa, è fondamentale per poter sperimentare e far vivere al pubblico il "qui e ora".</p> <p>Il tratto essenziale della messa in scena è la capacità di compiere azioni in margini densamente ricchi di possibilità, tra la "preparazione" (partitura, copione, testo, coreografia, registrazioni, ecc.) e il "momento", come performance concreta e irripetibile.</p> <p>Il partecipante, con o senza disabilità, è considerato come soggetto di conoscenza, perché portatore di conoscenze, tradizioni, esperienze, cultura e non come un contenitore vuoto da riempire, correggere o istruire. Il partecipante è anche il soggetto del Desiderio, dove il Desiderio è quel motore/potenza capace di generare trasformazione, consapevolezza, identità e autonomia per scoprirsi artefice del proprio progetto di vita. In questo senso, la scoperta, o riscoperta, da parte dei soggetti di &gt; Desiderio, ha attivato un processo che ha portato, da un'iniziale situazione di inadeguatezza e senso di fallimento, alla scoperta delle possibilità e delle potenzialità di sovvertire la propria condizione di esclusione sociale.</p>

## Attività 7: Teatro dell'Inclusione

<b>Titolo</b>	"Teatro dell'Inclusione" - Laboratori teatrali per giovani adulti con disabilità motorie per promuovere l'inclusione sociale
<b>Durata</b>	120 minuti
<b>Scopo dell'attività</b>	Utilizzare il teatro e le tecniche teatrali come strumenti per l'espressione di sé, l'empowerment e l'inclusione sociale tra i giovani adulti con disabilità fisiche. I workshop mirano a promuovere la creatività, costruire la fiducia e incoraggiare connessioni significative all'interno di un ambiente solidale e inclusivo.

<b>Breve descrizione dell'attività</b>	<p>Coinvolgenti laboratori teatrali in cui giovani adulti con disabilità fisiche esplorano varie tecniche teatrali, narrazione e improvvisazione. Attraverso attività collaborative, i partecipanti svilupperanno capacità comunicative, miglioreranno la fiducia in se stessi e abbracceranno le loro abilità uniche, promuovendo l'inclusione sociale all'interno del gruppo.</p>
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione e rompighiaccio: creare un'atmosfera calda e accogliente per i partecipanti. Inizia con le presentazioni, permettendo a ogni giovane adulto di condividere il proprio nome, un fatto divertente e il proprio interesse per il teatro. Impegnati in un'attività per rompere il ghiaccio che incoraggi l'interazione e rompa il ghiaccio all'interno del gruppo.</li> <li>2. Riscaldamento del corpo e del movimento: conduci una serie di esercizi di riscaldamento delicati che si concentrano sulla consapevolezza del corpo, sullo stretching e sulla mobilità. Incorpora elementi di danza, yoga o tecniche di teatro fisico, su misura per adattarsi alle diverse abilità fisiche. Questa attività prepara i partecipanti agli aspetti fisici del laboratorio teatrale.</li> <li>3. Storytelling e costruzione del personaggio: guida i partecipanti in esercizi di narrazione in cui creano e sviluppano personaggi usando la loro immaginazione. Incoraggiali a esplorare varie fisicità, gesti e vocalizzazioni per dare vita ai loro personaggi. Questa attività promuove la creatività, l'espressione di sé e lo sviluppo delle capacità narrative.</li> <li>4. Improvvisazione e lavoro di scena: coinvolgi i partecipanti in attività di improvvisazione e lavoro di scena, in cui collaborano per creare scene spontanee. Fornisci suggerimenti o scenari che consentano loro di esplorare emozioni, conflitti e relazioni diverse. Questa attività migliora le capacità comunicative, il lavoro di squadra e incoraggia i partecipanti a pensare in piedi.</li> <li>5. Tecniche teatrali accessibili: Introdurre i partecipanti a tecniche teatrali specifiche che possono essere adattate per adattarsi alle diverse abilità fisiche. Ad esempio, esplorare la proiezione vocale, le espressioni facciali o utilizzare dispositivi di assistenza per scopi creativi. Questa attività permette ai partecipanti di esplorare i loro talenti e le loro abilità uniche all'interno del contesto teatrale.</li> <li>6. Progetto di performance inclusiva: lavorare in modo collaborativo per creare una breve performance che incorpori gli elementi esplorati nei workshop. I partecipanti possono contribuire attraverso la recitazione, la narrazione, il movimento o qualsiasi altra forma di espressione creativa. Sottolinea l'importanza del lavoro di squadra, del sostegno reciproco e dell'inclusività durante tutto il processo di prova.</li> </ol>

	7. Condivisione e riflessione: organizza una sessione di condivisione in cui i partecipanti hanno l'opportunità di presentare la loro performance a un pubblico invitato, come amici, familiari o altri membri della comunità. Dopo la performance, facilita una sessione di riflessione in cui i partecipanti possono condividere i loro pensieri, sentimenti ed esperienze durante il processo del workshop.
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Spazio aperto per il movimento, abbigliamento comodo, oggetti di scena o costumi per la performance (se lo si desidera), dispositivi di assistenza o adattamenti secondo necessità in base alle esigenze specifiche dei partecipanti.
<b>Valutazione</b>	Il successo di questa attività può essere valutato attraverso l'osservazione dell'impegno, della creatività e della capacità dei partecipanti di collaborare efficacemente all'interno del gruppo. Il feedback dei partecipanti, così come le reazioni del pubblico, possono fornire preziose informazioni sull'impatto dei laboratori teatrali sull'inclusione sociale e sulla crescita personale.
<b>Altre osservazioni</b>	Assicurarsi che l'ambiente fisico sia accessibile e sicuro per tutti i partecipanti. Fornire supporto e assistenza in base alle necessità, tenendo conto delle esigenze di mobilità individuale. Celebrare la diversità e l'unicità di ogni partecipante, sottolineando l'importanza dell'inclusività e del rispetto durante i workshop.

## Pittura

Un'attività che è stata creata nell'ambito del progetto era legata all'arte della pittura. Si chiama "Pennelli dell'Unità".

### Attività 8: Pennelli dell'Unità

<b>Titolo</b>	"Pennelli dell'Unità" - Laboratori di arteterapia per adolescenti con difficoltà emotive e comportamentali per favorire l'inclusione sociale
<b>Durata</b>	1,5 ore
<b>Scopo dell'attività</b>	Utilizzare l'arteterapia come mezzo per l'espressione di sé, l'esplorazione emotiva e la connessione sociale tra gli adolescenti che affrontano difficoltà emotive e comportamentali. I workshop mirano a migliorare l'autostima, promuovere l'empatia e incoraggiare il senso di appartenenza e accettazione all'interno del gruppo.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Una serie di laboratori interattivi di arteterapia in cui adolescenti con difficoltà emotive e comportamentali si cimentano in varie attività artistiche, guidati da un'arteterapeuta professionista. Attraverso il processo creativo, i partecipanti avranno l'opportunità di esprimere le proprie emozioni,

	condividere le proprie esperienze e sviluppare connessioni con i coetanei, favorendo un senso di inclusione sociale.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Introduzione e rompighiaccio: creare un'atmosfera accogliente e non giudicante per i partecipanti. Inizia con un'introduzione di gruppo, consentendo a ogni adolescente di condividere il proprio nome e qualcosa che gli piace o che lo appassiona. Impegnati in un'attività per rompere il ghiaccio che incoraggi l'interazione e costruisca un senso di unità all'interno del gruppo.</li> <li>2. Autoritratti collage: fornisci una varietà di riviste, giornali, forniture artistiche e fogli di carta di grandi dimensioni. Chiedi ai partecipanti di creare un collage di autoritratti utilizzando immagini, parole e colori che riflettano la loro identità, i loro punti di forza e le loro aspirazioni. Incoraggiali a condividere i loro collage finiti con il gruppo e a discutere il simbolismo dietro gli elementi scelti.</li> <li>3. Murale di gruppo: crea in modo collaborativo un grande murale su una parete o una tela designata. Assegna temi o emozioni diverse a sezioni specifiche del murale. Ogni partecipante può contribuire aggiungendo la propria interpretazione artistica del tema dato, utilizzando colori, pennarelli o altri materiali. Questa attività promuove il lavoro di squadra, la cooperazione e un senso condiviso di realizzazione.</li> <li>4. Pittura espressiva: Fornisci singole tele o tavole artistiche e una serie di colori e pennelli. Incoraggia i partecipanti a esprimere liberamente le loro emozioni attraverso la pittura. Questa attività consente loro di incanalare i propri sentimenti, rilasciare lo stress e comunicare in modo non verbale. Successivamente, i partecipanti possono condividere brevemente la storia o le emozioni dietro la loro opera d'arte, se si sentono a proprio agio nel farlo.</li> <li>5. Riflessione guidata di gruppo: Conduci una sessione di riflessione guidata in cui i partecipanti possono condividere i loro pensieri e sentimenti sulle opere d'arte create. Usa domande aperte per incoraggiare un dialogo significativo, l'empatia e la comprensione all'interno del gruppo. Questa attività favorisce l'ascolto attivo, l'assunzione di prospettive e promuove un ambiente di supporto.</li> <li>6. Collaborazioni artistiche: avvia collaborazioni in piccoli gruppi o in coppia, in cui i partecipanti lavorano insieme per creare un'opera d'arte unificata. Ciò potrebbe comportare la combinazione di singole opere d'arte, il contributo a una scultura condivisa o la creazione di un dipinto congiunto. Questa attività incoraggia la cooperazione, il compromesso e l'apprezzamento per prospettive diverse.</li> <li>7. Mostra e celebrazione: organizza una mostra d'arte o una vetrina in cui sono esposte le opere d'arte dei partecipanti. Invita familiari, amici e altri membri della comunità per celebrare la creatività e i</li> </ol>

	risultati dei partecipanti. Questo evento funge da piattaforma per gli adolescenti per sentirsi riconosciuti, apprezzati e socialmente inclusi.
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Forniture artistiche come riviste, giornali, forbici, colla, colori, pennelli, tele, tavole artistiche e uno spazio designato per il murale. Opzionale: cavalletti, indumenti protettivi e materiali espositivi per la mostra.
<b>Valutazione</b>	Il successo di questa attività può essere valutato attraverso l'osservazione del coinvolgimento dei partecipanti, della comunicazione verbale e non verbale e della loro volontà di condividere i propri pensieri ed emozioni. Il feedback dei partecipanti, così come la loro percezione di sé e le interazioni sociali all'interno del gruppo, possono fornire preziose informazioni sull'impatto dei workshop.
<b>Altre osservazioni</b>	È fondamentale stabilire linee guida chiare per una comunicazione rispettosa ed empatica all'interno del gruppo. L'arteterapeuta dovrebbe creare uno spazio sicuro in cui i partecipanti si sentano a proprio agio nell'esprimersi. Sii consapevole dei fattori scatenanti o delle sensibilità individuali e fornisci ulteriore supporto o attività alternative, se necessario. La flessibilità e l'adattabilità sono fondamentali per adattare i workshop alle esigenze e alle capacità uniche dei partecipanti.

## Narrazione

Un'attività che è stata creata nell'ambito del progetto era legata all'arte della narrazione. Si chiama "La cicogna gialla".

### Attività 9: LA CICOGNA GIALLA o Come condividiamo un miracolo

<b>Titolo</b>	LA CICOGNA GIALLA o Come condividiamo un miracolo
<b>Durata</b>	60 minuti
<b>Scopo dell'attività</b>	L'uso della narrazione e della pittura per aiutare i partecipanti a connettersi con la propria infanzia (poiché la maggior parte degli adulti pensa alle fiabe e al disegno come attività "infantili"), stimolare la loro creatività, riscoprire la gioia di esprimersi attraverso l'arte e il significato della condivisione. Aiuta le persone che stanno affrontando gravi problemi di salute a connettersi con ricordi significativi e a potenziarsi.
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	Narrazione di un racconto tradizionale cinese chiamato "La cicogna gialla" seguito da un semplice (non è richiesta alcuna conoscenza speciale) e pertinente laboratorio d'arte.
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sedetevi in cerchio e presentateci dicendo il nostro nome e il nostro colore preferito!</li> <li>2. Story telling (la narrazione orale può essere sostituita dalla lettura, se più adatta all'artista/docente coinvolto)</li> </ol>

	<p>3. Chiedete ai partecipanti di chiudere per un attimo gli occhi e di pensare a qualcosa che è il miracolo della loro vita: spiegate che può essere qualsiasi cosa, una persona, un momento importante o un'abitudine quotidiana. Inoltre, ascoltare musica Zen può aiutare la concentrazione.</p> <p>4. SPIEGA IL WORKSHOP: L'obiettivo è quello di realizzare un dipinto che rappresenti ciò che hanno sentito e pensato come il loro miracolo.</p> <p>-Questo può avvenire partendo da un white paper dato a tutti dove si può lavorare in modo astratto o figurato, rappresentando la propria idea.</p> <p>-Ci possono essere alternative come: Dai un foglio con un contorno pronto di una cicogna e chiedi loro di disegnare nella pancia della cicogna il loro miracolo.</p> <p>-Se preferiscono, possono usare il contorno della cicogna come cornice e scrivere all'interno- descrivere il miracolo con le parole.</p> <p>-Inoltre, possono tagliare la cicogna e attaccarla su una carta colorata o usare i colori per continuare sullo sfondo e immaginare dove vive la cicogna nella loro creazione.</p> <p>Tutte le proposte dovrebbero essere spiegate chiaramente, sottolineando che sono date al fine di facilitare e non di porre limiti. Ognuno si sentirà libero di giocare ed esprimersi, con i materiali a portata di mano.</p> <p>5. Una volta trascorso il tempo dato, siamo di nuovo nel cerchio. Chiedi a tutti, uno per uno, di mostrare e, se vuoi, dire qualche parola su ciò che hanno fatto come condivisione significativa.</p>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	Fogli bianchi A4, fogli fotocopiati con il disegno della cicogna, fogli colorati dai colori vivaci, forbici, colla, pennarelli, pastelli ad olio, matite, matite colorate, temperamatite e gomme.
<b>Valutazione</b>	La reazione durante lo storytelling e la partecipazione successiva saranno un indicatore se hanno apprezzato l'intero processo
<b>Altre osservazioni</b>	<p><b>LA CICOGNA GIALLA - un racconto popolare cinese</b></p> <p>Si dice che una volta in Cina visse uno studente povero. Il suo nome era Mi. La sua povertà era così profonda che non riusciva nemmeno a pagarsi una tazza di tè. Probabilmente sarebbe morto di fame se non fosse stato per il proprietario della casa da tè. Impietosito dal pover'uomo, mi diede da mangiare e da bere gratuitamente.</p> <p>Poi un giorno Mi andò dal proprietario e disse: - Me ne vado. Non ho soldi e non ho niente da pagare per tutto quello che ho bevuto e mangiato qui, ma non voglio essere ingrato. Ecco, guardate! E tirò fuori dalla tasca un pezzo di gesso giallo e dipinse una cicogna sul muro. La cicogna era molto viva, solo gialla". «Questa cicogna», disse Mi, «ti porterà dieci volte più denaro di quello che ti devo. Ogni volta che le persone si riuniscono e applaudono tre volte, scenderà dal muro e danzerà. <b>Ma ricordate una cosa: non fate mai ballare una cicogna per una sola persona.</b></p> <p>E ora arrivederci! Con queste parole, lo studente si voltò e uscì.</p>

	<p>Il proprietario è rimasto sorpreso, ma ha deciso di provare. Quando il giorno dopo il tè era affollato, chiese a tutti di applaudire tre volte. E ora la cicogna gialla si staccò dal muro e ballò alcune danze. È stato così divertente e divertente, e poi siamo tornati. Gli ospiti rimasero stupiti, sorpresi e non credevano ai loro occhi. E ogni volta che hanno applaudito tre volte è successo lo stesso e hanno riempito i loro cuori di pura gioia!</p> <p>La notizia della meraviglia si sparse dappertutto. La casa da tè era piena ogni sera e il proprietario divenne rapidamente ricco. La promessa di Mi si è avverata. Ma un giorno un ricco mandarino entrò nella casa da tè. Vedevo solo contadini e artigiani seduti intorno. Si arrabbiò e ordinò a tutti di andarsene.</p> <p>I guard del mandarino minacciavano le persone con l'uso delle spade e le espellevano dalla casa da tè. Alla fine, il funzionario è stato lasciato solo. Ha messo un sacco di soldi davanti al proprietario e ha chiesto di vedere la cicogna ballare solo per lui. Il padrone alla vista del denaro si dimenticò di tutto e batté le mani tre volte. La cicogna si staccò lentamente dal muro e ballò una mezza danza. Aveva un aspetto triste e malato. Poi è tornato indietro e non si è più mosso. Il mandarino gridò, minacciò, ma non poté fare nulla. Di notte si sentì bussare forte alla porta della casa da tè. Il padrone di casa è andato ad aprire - vede lo studente Mi in silenzio. Mi tirò fuori la pipa dalla tasca, suonò e se ne andò senza voltarsi. La cicogna tremò, saltò giù dal muro e lo seguì. Da allora, nessuno ha più visto la studentessa Mi e la sua magica cicogna gialla.</p> <p>In Cina gli anziani dicono che se c'è un miracolo del genere da qualche parte, è per tutti condividerlo e goderne. Quando solo una persona se ne impossessa, allora il miracolo scompare come se non fosse mai esistito.</p>
--	--

## Burattini

Il teatro delle marionette ha risultati molto positivi anche nell'ambito delle strutture sanitarie. L'attività qui presentata si intitola "Il mio burattino, il mio spettacolo".

### Attività 10: Il mio burattino, il mio spettacolo

<b>Titolo</b>	"Il mio burattino – il mio spettacolo" - Laboratori di arteterapia per studenti con bisogni educativi speciali, ASD, difficoltà emotive e comportamentali per migliorare la loro inclusione sociale.
<b>Durata</b>	1,5 ore
<b>Scopo dell'attività</b>	La terapia dei burattini potrebbe essere utilizzata come metodo per l'impatto correttivo psichico, in cui le bambole sono un oggetto intermedio nell'interazione tra un allievo e il formatore, metodo di assistenza psicologica,

	<p>consistente nella correzione del comportamento e dello stato emotivo del bambino o dell'allievo, utilizzato per scopi educativi e terapeutici. Il laboratorio ha l'obiettivo di sviluppare la funzione comunicativa ed educativa del partecipante.</p>
<b>Breve descrizione dell'attività</b>	<p>La terapia delle marionette si svolge sotto forma di una mini performance con l'uso di bambole autocostruite durante la formazione, gli obiettivi sono quelli di migliorare le capacità di dialogo degli studenti, il senso della parola e del linguaggio, l'atteggiamento emotivo positivo nei confronti dei coetanei e il processo educativo. Il processo di realizzazione delle bambole e la creazione di un racconto magico in cui tutti gli studenti realizzano bambole possono migliorare i principali indicatori mentali: attenzione, osservazione, precisione nell'esecuzione dei compiti.</p>
<b>Descrizione dettagliata dell'attività</b>	<p>Il workshop inizia con un'introduzione del formatore che crea un ambiente di gioco naturale vicino agli studenti costruendo la fiducia tra il bambino e il terapeuta, creando un'atmosfera calma in cui lo studente può creare la propria bambola. Quindi il terapeuta guida l'allievo nella scelta dei materiali per creare la sua bambola con i materiali che più gli piacciono.</p> <p>Il compito principale è quello di ottenere informazioni sul problema comportamentale di ciascun partecipante. Poi gli studenti vengono divisi in tre o quattro gruppi. Ogni gruppo disegnerà un foglio con il problema comportamentale di uno studente come il seguente:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- aggressività, ostilità;</li> <li>- ansia;</li> <li>- paura;</li> <li>- difficoltà di comunicazione con i coetanei.</li> </ul> <p>La seduta precede due fasi del processo di terapia dei burattini:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Fare una bambola"</li> <li>2. "Dare vita alla bambola"</li> </ol> <p>Ogni gruppo riceverà il materiale per realizzare una bambola. Lo studente realizza la bambola da solo, guidato dal terapeuta nella scelta dei materiali. L'allievo stesso dà vita alla bambola come meglio può con l'aiuto dei coetanei del suo gruppo e dell'allenatore. Il terapeuta pone domande per aiutare lo studente a creare il personaggio della sua bambola.</p> <p><b>Esempi di domande del terapeuta.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual è il nome della bambola?</li> <li>- Da dove proviene?</li> <li>- Come ci si sente?</li> <li>- Che cosa sta sognando?</li> <li>- Cosa gli piace fare?</li> <li>- Ha bisogno di aiuto?</li> </ul> <p>Lo scenario può essere inventato spontaneamente e i fatti e gli eventi della storia possono essere cambiati costantemente, a seconda dei problemi dello</p>

	<p>studente. Deve raggiungere una soluzione al problema da solo mentre è diretto dal terapeuta.</p> <p>Una fase finale in cui l'allievo gioca per conto del personaggio o dei personaggi che ha creato e sperimentato nelle situazioni di vita reale, trovando il modo di superare il problema con l'aiuto del formatore e dei compagni.</p>
<b>Materiali/Articoli necessari per l'attività</b>	C'è una varietà di materiali che potrebbero essere utilizzati per l'allenamento di carta, pezzi di stoffa, bottiglie di plastica per il corpo della bambola, colla, forbici, corde, materiali per dipingere
<b>Valutazione</b>	La sessione di terapia potrebbe essere valutata come un successo se alla fine gli studenti sono calmi e con un approccio positivo e una soluzione per risolvere i problemi.
<b>Altre osservazioni</b>	Il processo di terapia dei burattini non ha una durata esatta. Dipende dal grado della condizione, dalle capacità e dai bisogni del bambino. L'"effetto certezza" è importante per controllare le emozioni e ottenere risultati.

## Referenze

Arti accessibili (2022). <i>Come gli artisti con disabilità stanno affrontando il COVID</i> . <a href="https://aarts.net.au/news/how-artists-with-disability-are-coping-with-covid">https://aarts.net.au/news/how-artists-with-disability-are-coping-with-covid</a>
Tutti insieme (2020). <i>Empatia: il primo passo verso l'inclusione</i> . <a href="https://alltogether.swe.org/2020/07/empathy-first-step-towards-inclusion">https://alltogether.swe.org/2020/07/empathy-first-step-towards-inclusion</a>
Associazione psicologica americana (2022). <i>Empatia</i> . <a href="https://dictionary.apa.org/empathy">https://dictionary.apa.org/empathy</a>
L'arte nel contesto (2022). <i>Tipi di arte – Una breve esplorazione dei diversi tipi di arte</i> . <a href="https://artincontext.org/types-of-art/#:~:text=The%20seven%20major%20forms%20of,music%2C%20cinema%2C%20and%20theater.">https://artincontext.org/types-of-art/#:~:text=The%20seven%20major%20forms%20of,music%2C%20cinema%2C%20and%20theater.</a>
Balogh, M. (2021). <i>10 semplici modi per trovare l'ispirazione artistica (che funziona)</i> . <a href="https://mirandabalogh.com/find-art-inspiration">https://mirandabalogh.com/find-art-inspiration</a>
Bell, E., Bryman, A. & Harley, B. (2019). <i>Metodi di ricerca aziendale</i> (5a ed.) Pressa dell'università di Oxford.
Gerghi aziendali (2019). <i>Comunicazione informale</i> <a href="https://businessjargons.com/informal-communication.html">https://businessjargons.com/informal-communication.html</a>
CAI (2021). <i>Introduzione: Quali sono le 7 forme d'arte?</i> <a href="https://www.contemporaryartissue.com/what-are-the-7-forms-of-art-a-complete-overview/">https://www.contemporaryartissue.com/what-are-the-7-forms-of-art-a-complete-overview/</a>
Camurri, N. & Zecca, C. (2015). <i>Energia di presenza, l'obiettivo principale della formazione dell'attore</i> . <i>Rev. Bras. Estud. Presença</i> 5(2), <a href="https://doi.org/10.1590/2237-266047322">https://doi.org/10.1590/2237-266047322</a>
Cho, C. (2018). <i>La globalizzazione delle arti. Il Conference Board</i> . <a href="https://www.conference-board.org/blog/corporate-citizenship/Globalization-of-Arts">https://www.conference-board.org/blog/corporate-citizenship/Globalization-of-Arts</a>
Consiglio dell'artigianato (2022). <i>Come diventare scultore. Stai cercando un lavoro nell'artigianato? Scopri quali sono le competenze e l'esperienza di cui avrai bisogno</i> <a href="https://www.craftscouncil.org.uk/learning/craft-careers/how-become-sculptor">https://www.craftscouncil.org.uk/learning/craft-careers/how-become-sculptor</a>
Dizionario Collins (2018). <i>Definizione di "non verbale"</i> <a href="https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/nonverbal">https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/nonverbal</a>

R.L. (2007). <i>Nuova Era del Management</i> Thomson South-Western
Rivista d'arte quotidiana (2022). <i>Le 5 migliori esperienze artistiche immersive</i> . <a href="https://www.dailyartmagazine.com/5-greatest-immersive-art-experiences">https://www.dailyartmagazine.com/5-greatest-immersive-art-experiences</a>
Damery, S. & Mescoli, E. (2019). Sfruttare la visibilità e l'invisibilità attraverso le pratiche artistiche: casi di studio etnografici con artisti migranti in Belgio. <i>Arti</i> , 8(2):49. <a href="https://doi.org/10.3390/arts8020049">https://doi.org/10.3390/arts8020049</a>
Di Monte, C., Monaco, S., Mariani, R., & Di Trani, M. (2020). Dalla resilienza al burnout: le caratteristiche psicologiche dei medici di medicina generale italiani durante l'emergenza COVID-19. <i>Frontiere in psicologia</i> , 11, 567201. <a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.567201">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.567201</a>
Drago, E. (2015). L'effetto della tecnologia sulla comunicazione faccia a faccia. <i>Da Elon Journal of Undergraduate Research in Communications</i> , 6(1), 1-2. <a href="http://www.inquiriesjournal.com/articles/1137/the-effect-of-technology-on-face-to-face-communication">http://www.inquiriesjournal.com/articles/1137/the-effect-of-technology-on-face-to-face-communication</a>
Easterly, W. (2006). The Big Push Déjà Vu: A Review of Jeffrey Sachs 's The End of Poverty: Economic Possibilities for Our Time. <i>Giornale di letteratura economica</i> , 44 (1), 96-105. <a href="https://www.aeaweb.org/issues/34">https://www.aeaweb.org/issues/34</a>
Edmonton (2022). <i>L'arte dell'inclusione</i> . <a href="https://www.edmonton.ca/public-files/assets/document?path=PDF/DI_ArtofInclusion_Final.pdf">https://www.edmonton.ca/public-files/assets/document?path=PDF/DI_ArtofInclusion_Final.pdf</a>
Movimento dell'Arte dell'Energia (2022). <i>A proposito del Movimento</i> . <a href="http://www.energyartmovement.org">http://www.energyartmovement.org</a>
Commissione europea (2014). <i>Inclusione sociale</i> . <a href="https://bit.ly/3ANExlh">https://bit.ly/3ANExlh</a>
Parlamento europeo (2021). <i>I traumi subiti dalle donne rifugiate e le loro conseguenze per l'integrazione e la partecipazione nel paese ospitante dell'UE</i> . <a href="https://rm.coe.int/ipol-stu-2021-691875-en-1-/1680a23902">https://rm.coe.int/ipol-stu-2021-691875-en-1-/1680a23902</a>
Spiega Ninja (2022). <i>Perché l'animazione è importante nel multimedia?</i> <a href="https://explain.ninja/blog/why-animation-is-important-in-multimedia">https://explain.ninja/blog/why-animation-is-important-in-multimedia</a>

<p>Felton, WM &amp; Jackson, R.E. (2022) Presenza: una recensione. <i>Giornale internazionale di interazione uomo-computer</i> 38 (1), 1-18.</p> <p><a href="https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1921368">https://doi.org/10.1080/10447318.2021.1921368</a></p>
<p>Promuovere l'inclusione sociale (2019). Favorire l'inclusione sociale: volontariato, imprenditoria sociale e arte per l'inclusione sociale. Buone pratiche che promuovono l'inclusione sociale attraverso l'arte, l'imprenditoria sociale, il volontariato e il dialogo interculturale. <a href="https://www.fostersocialinclusion.eu/wp-content/uploads/2020/10/FSI_Best_Practices_fostering_social_inclusion_through_art_social_entrepreneurship_volunteering_and_intercultural_dialogue.pdf">https://www.fostersocialinclusion.eu/wp-content/uploads/2020/10/FSI_Best_Practices_fostering_social_inclusion_through_art_social_entrepreneurship_volunteering_and_intercultural_dialogue.pdf</a></p>
<p>Go Ahead Tours (2017). <i>Un artista in Europa: come la pittura e i viaggi hanno cambiato la vita di una donna</i>. <a href="https://www.goaheadtours.com/travel-blog/articles/painting-and-travel-changed-one-artists-life">https://www.goaheadtours.com/travel-blog/articles/painting-and-travel-changed-one-artists-life</a></p>
<p>Rivista Greater Good (2022). <i>Che cos'è la compassione?</i> Il Greater Good Science Center presso l'Università della California, Berkeley.</p> <p><a href="https://greatergood.berkeley.edu/topic/compassion/definition">https://greatergood.berkeley.edu/topic/compassion/definition</a></p>
<p>Hannes, K. (2021). Cosa fanno l'arte e il design per l'inclusione sociale nella sfera pubblica. <i>Inclusione sociale</i>, 9(4), 103-105. <a href="https://doi.org/10.17645/si.v9i4.5086">https://doi.org/10.17645/si.v9i4.5086</a></p>
<p>Holt-Lunstad, J., Lefler, M. (2020). Integrazione sociale. In: Gu, D., Dupre, M. (a cura di) <i>Enciclopedia della gerontologia e dell'invecchiamento della popolazione</i>. Springer, Cham. <a href="https://doi.org/10.1007/978-3-319-69892-2_646-2">https://doi.org/10.1007/978-3-319-69892-2_646-2</a></p>
<p>Sviluppo delle risorse umane e delle competenze in Canada (2022).</p> <p><a href="https://www.hireimmigrantsottawa.ca/for-employers/success-stories/human-resources-and-skills-development-canadas">https://www.hireimmigrantsottawa.ca/for-employers/success-stories/human-resources-and-skills-development-canadas</a></p>
<p>IGI globale (2021). <i>Che cos'è l'esperienza artistica</i>. <a href="https://www.igi-global.com/dictionary/artistic-education-areas/51524">https://www.igi-global.com/dictionary/artistic-education-areas/51524</a></p>
<p>Iwankovitsch, I. (2001). L'importanza dell'ascolto <i>Giornale delle arti linguistiche del Michigan</i>: 17(2), articolo 2. <a href="https://doi.org/10.9707/2168-149X.1314">https://doi.org/10.9707/2168-149X.1314</a></p>

Ratelle, A. (2015). Alan Cholodenko – L'animatore come artista, l'artista come animatore. <i>Giornale di studi sull'animazione</i> . <a href="https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-animator-as-artist-artist-as-animator">https://journal.animationstudies.org/alan-cholodenko-animator-as-artist-artist-as-animator</a>
Kit – Bambini inclusi insieme (2022). <i>Perché è importante: la diversità e l'inclusione della disabilità nelle arti</i> . <a href="https://www.kit.org/disability-inclusion-in-arts">https://www.kit.org/disability-inclusion-in-arts</a>
Centro di carriera dell'Università di Leeds (2022). <i>Adattabilità e flessibilità</i> . <a href="https://bit.ly/3SLI5gs">https://bit.ly/3SLI5gs</a>
Martiniello M. (2019). Introduzione al numero speciale "Arte e rifugiati: prospettive multidisciplinari". <i>Articoli 8</i> , paragrafo 3:98. <a href="https://doi.org/10.3390/arts8030098">https://doi.org/10.3390/arts8030098</a>
McDuffie, A. (2013). <i>Comunicazione verbale</i> . In: Volkmar F.R. (a cura di) <i>Enciclopedia dei disturbi dello spettro autistico</i> . Springer
Merriam-Webster (2021). <i>Cinema</i> . <a href="https://www.merriam-webster.com/dictionary/cinema">https://www.merriam-webster.com/dictionary/cinema</a>
Merriam-Webster (2021). <i>Esperienza</i> . <a href="https://www.merriam-webster.com/dictionary/experience">https://www.merriam-webster.com/dictionary/experience</a>
Misra, S., Cheng, L., Genevie, J., & Yuan, M. (2014). L'effetto iPhone: la qualità delle interazioni sociali di persona in presenza di un dispositivo mobile. <i>Ambiente e comportamento</i> , 48(2), 1-24 <a href="https://doi.org/10.1177/00139165145397">https://doi.org/10.1177/00139165145397</a>
Novembre, G., Zanon, M., & Silani, G. (2015). L'empatia per l'esclusione sociale coinvolge la componente sensoriale-discriminante del dolore: uno studio Fmri all'interno del soggetto. <i>Neuroscienze sociali, cognitive e affettive</i> , 10(2), 153–164. <a href="https://doi.org/10.1093/scan/nsu038">https://doi.org/10.1093/scan/nsu038</a>
O'Donnell, P., O'Donovan, D. & Elmusharaf, K. (2018). Misurare l'esclusione sociale in ambito sanitario: una revisione dell'ambito. <i>Int J Equità Salute</i> 17(15). <a href="https://doi.org/10.1186/s12939-018-0732-1">https://doi.org/10.1186/s12939-018-0732-1</a>
Dizionario di riferimento Oxford (2018). <a href="http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095722312">http://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803095722312</a> "Comunicazione a distanza"

Galleria del Parco Ovest (2022). <i>Perché l'arte dell'animazione è una delle forme d'arte più importanti del 20° secolo.</i> <a href="https://www.parkwestgallery.com/animation-art-20th-century">https://www.parkwestgallery.com/animation-art-20th-century</a>
Phillipson, C., Lang Reinisch, L., Yarker, S., Lewis, C., Doran, P., Goff, M., & Buffel, T. (2021). COVID-19 ed esclusione sociale: esperienze di persone anziane che vivono in aree di deprivazione multipla. <i>Università di Manchester, Istituto di ricerca collaborativa sull'invecchiamento di Manchester.</i> <a href="https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/196683355/Report_final_Covid.pdf">https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/196683355/Report_final_Covid.pdf</a>
commissione REGI, Commissione europea (2022). Sfide sociali nelle città. <a href="https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699631/IPOL_STU(2022)699631_EN.pdf">https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2022/699631/IPOL_STU(2022)699631_EN.pdf</a>
Sabine, H. (2019). Creatività e autorialità sotto le righe nell'animazione: la realtà della produzione d'animazione, <i>Revue française des sciences de l'information et de la communication</i> <a href="https://doi.org/10.4000/rfsic.8071">https://doi.org/10.4000/rfsic.8071</a>
Scienza delle persone (2021). <i>Come stabilire dei limiti: 5 modi per tracciare la linea educatamente.</i> <a href="https://www.scienceofpeople.com/how-to-set-boundaries">https://www.scienceofpeople.com/how-to-set-boundaries</a>
Enciclopedia di filosofia di Stanford (2018). <i>La definizione dell'art.</i> <a href="https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/#SomExa">https://plato.stanford.edu/entries/art-definition/#SomExa</a>
Statista (2022). <i>Tasso di povertà in Bulgaria dal 2015 al 2020.</i> <a href="https://www.statista.com/statistics/1267142/bulgaria-poverty-rate">https://www.statista.com/statistics/1267142/bulgaria-poverty-rate</a>
Statista (2022). <i>Percentuale della popolazione a rischio di povertà o esclusione sociale in Italia dal 2004 al 2019.</i> <a href="https://www.statista.com/statistics/619334/people-at-risk-of-poverty-or-social-exclusion-italy/#:~:text=In%202019%2C%20the%20share%20of,decreased%20by%201.7%20percentage%20points.">https://www.statista.com/statistics/619334/people-at-risk-of-poverty-or-social-exclusion-italy/#:~:text=In%202019%2C%20the%20share%20of,decreased%20by%201.7%20percentage%20points.</a>
Statista (2022). <i>Numero di persone a rischio di povertà o di esclusione sociale a Cipro dal 2010 al 2020 (in 1.000).</i> <a href="https://www.statista.com/statistics/546645/people-at-risk-of-poverty-in-cyprus">https://www.statista.com/statistics/546645/people-at-risk-of-poverty-in-cyprus</a>

<p>Statista (2022). Numero di persone a rischio di povertà o di esclusione sociale in Grecia dal 2010 al 2020 (in 1.000). <a href="https://www.statista.com/statistics/546571/people-at-risk-of-poverty-in-greece">https://www.statista.com/statistics/546571/people-at-risk-of-poverty-in-greece</a></p>
<p>Statista (2022). Numero di persone a rischio di povertà o di esclusione sociale nell'Unione europea (UE-28) dal 2011 al 2020 (in 1.000). <a href="https://www.statista.com/statistics/546486/people-at-risk-of-poverty-in-the-eu">https://www.statista.com/statistics/546486/people-at-risk-of-poverty-in-the-eu</a></p>
<p>Statista (2022). Numero di persone che vivono al di sotto della soglia di povertà negli Stati Uniti nel 2020, per istruzione (in milioni). <a href="https://www.statista.com/statistics/233168/number-of-people-living-below-the-poverty-line-in-the-us-by-education">https://www.statista.com/statistics/233168/number-of-people-living-below-the-poverty-line-in-the-us-by-education</a></p>
<p>L'Agenzia per gli affari culturali del Giappone e il team di ricerca congiunto dell'Università di Kyushu (2020). <i>Inclusione sociale attraverso la cultura e le arti: un manuale per principianti</i>. <a href="http://www.sal.design.kyushu-u.ac.jp/pdf/Handbook%20for%20Beginners%20SAL.pdf">http://www.sal.design.kyushu-u.ac.jp/pdf/Handbook for Beginners SAL.pdf</a></p>
<p>Il filo sottile (2022). <i>Arte e conoscenza di sé. Chi sono?</i> <a href="http://theslenderthread.org/art-and-self-knowledge">http://theslenderthread.org/art-and-self-knowledge</a></p>
<p>Teatro per l'inclusione (2022). <i>Camminare verso l'inclusione</i>. <a href="https://theaterforinclusion.com">https://theaterforinclusion.com</a></p>
<p>Thomson, Jr. et al. (2016). <i>Strategic Management – Crafting e strategia esecutiva, concetti e casi</i> (20a ed.) McGraw-Hill</p>
<p>Nazioni Unite (2016). <i>Dipartimento degli Affari Economici e Sociali Non lasciare indietro nessuno: l'imperativo dello sviluppo inclusivo Rapporto sulla situazione sociale mondiale 2016</i>. <a href="https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/full-report.pdf">https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/full-report.pdf</a></p>
<p>Nazioni Unite (2022). <i>Rapporti sullo sviluppo umano</i>. <a href="https://hdr.undp.org/data-center/human-development-index#/indicies/HDI">https://hdr.undp.org/data-center/human-development-index#/indicies/HDI</a></p>
<p>Donne delle Nazioni Unite (2022). <i>La pandemia ombra: la violenza contro le donne durante il COVID-19</i>. <a href="https://www.unwomen.org/en/news/in-focus/in-focus-gender-equality-in-covid-19-response/violence-against-women-during-covid-19">https://www.unwomen.org/en/news/in-focus/in-focus-gender-equality-in-covid-19-response/violence-against-women-during-covid-19</a></p>
<p>Università di Bradford (2022). <i>Adattabilità e flessibilità</i>. <a href="https://www.bradford.ac.uk/careers/develop-skills/adapt-flex">https://www.bradford.ac.uk/careers/develop-skills/adapt-flex</a></p>

Mente molto bene (2022). <i>5 abilità chiave dell'intelligenza emotiva</i> . <a href="https://www.verywellmind.com/components-of-emotional-intelligence-2795438#:~:text=Emotional%20intelligence%20is%20the%20ability,as%20those%20of%20other%20people">https://www.verywellmind.com/components-of-emotional-intelligence-2795438#:~:text=Emotional%20intelligence%20is%20the%20ability,as%20those%20of%20other%20people</a> .
Affari dei veterani (2022). <a href="https://www.va.gov">https://www.va.gov</a>
Welch, G.F., Himonides E, Saunders, J., Papageorgi, I. & Sarazin, M. (2014). Canto e inclusione sociale. <i>Psychol.</i> , 29, <a href="https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00803">https://doi.org/10.3389/fpsyg.2014.00803</a>
Wellesley Institute e Toronto Public Health. (2019). <i>Promuovere la salute e il benessere attraverso l'inclusione sociale a Toronto: una revisione della letteratura sugli interventi per promuovere l'inclusione sociale e la salute</i> . Aprile, 2019 <a href="https://www.toronto.ca/wp-content/uploads/2019/07/8f8c-Social-Inclusion-Literature-Review-Phase-1.pdf">https://www.toronto.ca/wp-content/uploads/2019/07/8f8c-Social-Inclusion-Literature-Review-Phase-1.pdf</a>
Banca mondiale (2020). <i>Poverty &amp; Equity Brief: Bulgaria</i> . <a href="https://databankfiles.worldbank.org/data/download/poverty/33EF03BB-9722-4AE2-ABC7-AA2972D68AFE/Global_POVEQ_BGR.pdf">https://databankfiles.worldbank.org/data/download/poverty/33EF03BB-9722-4AE2-ABC7-AA2972D68AFE/Global_POVEQ_BGR.pdf</a>
Banca mondiale (2022). <i>Inclusione sociale</i> . <a href="https://www.worldbank.org/en/topic/social-inclusion">https://www.worldbank.org/en/topic/social-inclusion</a>
Wright, Frank Lloyd (1953). Il futuro dell'architettura. <i>Nuova biblioteca americana, Horizon Press</i> , 41, 58–59. <a href="https://www.jstor.org/stable/29543489">https://www.jstor.org/stable/29543489</a>
Zikmund, W.G. & Babin, B.J. (2010). <i>Esplorare le ricerche di mercato</i> . (10ª ed.) Thomson