



PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO NON FORMALE E INCLUSIVO

Partner responsabile: TUCEP

Rev.01 – Data 31.12.2024

Erasmus+ - KA210-ADU – Partenariati su piccola scala nell'istruzione degli adulti
(Durata: 01.02.2024 – 31.07.2025)

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea.
La presente pubblicazione riflette esclusivamente il punto di vista dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.



Indice

1. Panoramica del programma.....	3
2. Contesto e motivazioni	4
3. Obiettivi.....	7
4. Struttura e attività del programma	12
5. Metodologia e approccio	16
6. Risorse e materiali.....	20
7. Metodi e strumenti di valutazione	23

1. Panoramica del programma

Il programma di apprendimento D.E.M.O.O. è un modello inclusivo e non formale progettato per migliorare l'accessibilità alla musica per gli adulti sordi. Attraverso una serie di attività pratiche ed esperienze creative, il programma consente ai partecipanti di esplorare e apprezzare la musica utilizzando percorsi sensoriali alternativi come la vista, il tatto e il movimento, nonché l'uso della lingua dei segni per eseguire le canzoni e trasmettere il significato e le emozioni dei testi.

Il programma integra l'apprendimento multisensoriale, la tecnologia e la collaborazione, favorendo un ambiente in cui le persone sorde possono entrare in contatto con la musica in modi unici e significativi.

I **beneficiari** di questo programma di apprendimento non formale sono:

- **Adulti sordi** direttamente coinvolti nell'esperienza di apprendimento
- **Educatori** che lavorano con adulti sordi come facilitatori dell'attività di apprendimento utilizzando metodologie innovative e supportati da esperti di musica
- **Professionisti della musica** che possono mettere a disposizione la loro esperienza, le loro competenze, le loro attrezzature e i loro strumenti per consentire lo svolgimento delle attività di apprendimento.

I **risultati di apprendimento** che si intende raggiungere al termine delle attività di apprendimento non formale sono:

- **Coinvolgimento sensoriale:** gli adulti sordi che partecipano all'esperienza di apprendimento possono sviluppare una comprensione della musica attraverso visualizzazioni, vibrazioni ed esperienze tattili, migliorando la loro capacità di percepire il ritmo, il tono e il movimento.
- **Creatività ed espressione:** acquisire competenze nell'espressione creativa attraverso la musica, come l'esecuzione di testi in lingua dei segni, la creazione di arte visiva ispirata al suono, la partecipazione ad attività musicali di gruppo.
- **Competenze musicali:** gli adulti sordi che partecipano all'esperienza di apprendimento acquisiscono nozioni musicali di base quali il ritmo, il tempo e la creazione del suono, utilizzando strumenti e dispositivi adattivi.
- **Collaborazione e inclusione sociale:** attraverso attività collaborative, i partecipanti possono sviluppare un senso di comunità, favorendo le relazioni tra persone sorde e udenti e promuovendo un apprezzamento condiviso per la musica.
- **Empowerment e fiducia:** il programma aiuta gli adulti sordi a sentirsi in grado di esplorare la musica in modo indipendente, incoraggiando l'espressione di sé e il piacere della musica per tutta la vita.

Questo programma combina un apprendimento strutturato con un coinvolgimento informale nella comunità, garantendo a tutti i partecipanti l'opportunità di crescere, creare e sperimentare la musica in modi adeguati alle loro capacità sensoriali.

2. Contesto e motivazioni

La musica è un linguaggio universale che unisce le persone oltre i confini, le culture e le generazioni. Suscita emozioni, aiuta a creare legami ed esprime sentimenti che le parole non sempre riescono a descrivere. Per molti, la musica è fonte di conforto, felicità e ispirazione. Rende speciali i momenti quotidiani e crea ricordi indelebili. Oltre al piacere personale, è uno strumento di comunicazione, conservazione culturale e coesione sociale, che evidenzia il suo profondo impatto sugli individui e sulle comunità di tutto il mondo.

Le persone sorde vivono e interagiscono con i suoni e la musica attraverso canali percettivi alternativi, come il tatto e la vista, piuttosto che l'udito. Queste percezioni potenziate consentono loro di "sentire" la musica in modi unici. Nonostante ciò, la sordità rimane spesso una disabilità invisibile, che porta molte persone sorde a sentirsi escluse dalle esperienze sociali e culturali legate al campo musicale.

Da un'analisi dei bisogni condotta in Italia, Spagna e Polonia, sono state individuate **le principali sfide e opportunità** per le persone sorde nel campo della musica attraverso sondaggi somministrati ai gruppi target del progetto, persone sorde e professionisti della musica.

Di seguito sono riportati i principali risultati evidenziati dalla comunità dei sordi:

- la **mancaanza di risorse specifiche** è l'ostacolo principale che impedisce alle persone sorde di impegnarsi pienamente nella musica;
- queste barriere **hanno un impatto negativo sulla loro partecipazione** alle attività culturali e sociali, portando spesso a discriminazioni;
- la maggior parte degli intervistati raramente ascolta musica a causa di queste difficoltà di accesso;
- le persone sorde si affidano principalmente a **interpretazioni visive**, come i video musicali sottotitolati, ma le considerano insufficienti. L'accessibilità potrebbe migliorare con risorse specializzate come piattaforme musicali e tecnologie innovative;
- le interazioni più piacevoli con la musica si verificano durante eventi con interpreti specializzati, sottotitoli o strumenti come zaini vibranti, palloncini o altri dispositivi adattivi;
- **le raccomandazioni** includono l'introduzione dell'educazione musicale in giovane età, l'integrazione della lingua dei segni e della cultura dei sordi nella musica e lo sfruttamento delle nuove tecnologie e delle piattaforme specializzate.

D'altra parte, i professionisti della musica intervistati nei paesi partner hanno sottolineato i seguenti punti chiave:

- Le persone sorde devono affrontare ostacoli significativi nell'accesso alla musica, principalmente a causa della mancanza di risorse su misura.
- Queste barriere portano a una partecipazione limitata alle attività culturali e sociali, rafforzando la discriminazione nell'accesso alla cultura. Molte persone sorde raramente si avvicinano alla musica, probabilmente a causa di questi ostacoli.

- La maggior parte di loro si affida a interpretazioni visive o a video musicali sottotitolati. Risorse specializzate, come piattaforme musicali accessibili ai sordi e tecnologie avanzate, potrebbero migliorare il loro accesso.

A tal fine, il **progetto D.E.M.O.O.** mira a migliorare l'accessibilità alla musica per gli adulti sordi attraverso lo sviluppo di un programma di apprendimento non formale che utilizza metodologie, competenze e strumenti per stimolare sensi alternativi, come la vista e il tatto.

2.1 Vantaggi per i gruppi target

L'attuazione di questo programma di apprendimento può offrire diversi vantaggi alla comunità dei sordi, agli educatori di adulti e ai professionisti della musica:

Per la comunità dei sordi:

- **Migliore esperienza musicale:** stimolando sensi come la vista e il tatto, le persone sorde possono vivere la musica in modo più coinvolgente e significativo, favorendo un legame emotivo più profondo con questa forma d'arte.
- **Maggiore inclusione sociale:** il programma promuove una maggiore partecipazione al mondo della musica, aiutando le persone sorde a entrare in contatto con gli altri e a ridurre il senso di esclusione dalle attività culturali.
- **Miglioramento del benessere:** interagire con la musica in modo personalizzato può avere un impatto positivo sulla salute emotiva, offrendo nuovi modi di espressione creativa e di scoperta di sé.
- **Empowerment ed espressione di sé:** le persone sorde possono esplorare il proprio talento musicale attraverso mezzi alternativi, acquisendo un maggiore senso di autonomia e realizzazione personale.

Per gli educatori di adulti:

- **Nuovi approcci all'insegnamento:** gli educatori hanno accesso a strategie e strumenti didattici innovativi su misura per la comunità dei sordi, ampliando così il proprio bagaglio pedagogico.
- **Pratiche inclusive:** possono sviluppare tecniche didattiche inclusive che soddisfano diversi stili di apprendimento, garantendo che gli adulti sordi possano interagire in modo significativo con la musica e altre materie.
- **Competenza culturale:** lavorando con la comunità dei sordi, gli educatori possono aumentare la loro sensibilità culturale e la consapevolezza delle sfide uniche che devono affrontare le persone non udenti, portando a un insegnamento più empatico ed efficace.
- **Empowerment:** aiutare gli adulti sordi a interagire con la musica ed esprimersi in modo creativo può dare agli educatori un profondo senso di soddisfazione, sapendo che stanno facendo una differenza significativa nella vita dei loro studenti.

Per i professionisti della musica:

- **Raggiungere un pubblico più ampio:** imparando a interagire con la comunità dei sordi, i professionisti della musica possono accedere a un pubblico nuovo e diversificato, arricchendo il proprio lavoro dal punto di vista culturale.
- **Maggiore sensibilità culturale:** i professionisti della musica possono sviluppare una comprensione più profonda delle esigenze e delle esperienze della comunità dei sordi, promuovendo una maggiore empatia e inclusività all'interno dell'industria musicale.
- **Tecniche innovative:** il programma incoraggia i professionisti a esplorare nuove tecniche di esecuzione che possono migliorare il loro lavoro anche in altri contesti.

In generale, il programma offre l'opportunità di entrare in contatto con altri educatori, professionisti della musica e membri della comunità dei sordi, favorendo un ambiente collaborativo per la condivisione delle conoscenze e la crescita.

Inoltre, i professionisti della musica e gli educatori possono trarre vantaggio da approcci interdisciplinari che combinano musica, tecnologia e strategie di apprendimento visivo/tattile.

Nel complesso, questa iniziativa può colmare il divario tra la comunità dei sordi e il mondo della musica, creando un ambiente culturale più inclusivo e diversificato per tutti.

3. Obiettivi

Un modello di apprendimento non formale si riferisce a qualsiasi attività di apprendimento strutturata che si svolge **al di fuori dei sistemi di istruzione formale** (come scuole o università) ed è tipicamente organizzata per soddisfare obiettivi specifici per individui o gruppi. È caratterizzato da flessibilità, centralità dello studente e adattabilità alle diverse esigenze, con particolare attenzione alle competenze pratiche, allo sviluppo personale o al coinvolgimento della comunità.¹

Il modello di apprendimento non formale sviluppato nell'ambito del progetto D.E.M.O.O. può rendere la musica più accessibile alle persone sorde sfruttando **approcci flessibili, creativi e inclusivi** che si concentrano sui loro modi unici di vivere e interagire con il suono e la musica.

Questo modello di apprendimento non formale presenta i seguenti **vantaggi** nel contesto del progetto:

1. Accessibilità e flessibilità

- **Approcci multisensoriali:** incorpora elementi visivi, tattili e vibrazionali per rappresentare la musica, come l'uso di visualizzazioni delle onde sonore, luci LED sincronizzate al ritmo e dispositivi vibro-tattili che consentono alle persone di "sentire" la musica.
- **Ambienti adattabili:** le lezioni o i workshop possono essere tenuti in spazi attrezzati con strumenti come piattaforme vibranti o subpack per garantire la percezione fisica della musica.
- **Istruzione personalizzata:** gli studenti possono progredire al proprio ritmo ed esplorare la musica nel modo più adatto a loro, concentrandosi sul ritmo, sui testi o sul movimento del suono.

2. Sviluppo delle competenze

- **Consapevolezza del suono:** l'educazione musicale non formale può aiutare i partecipanti a comprendere le proprietà del suono (intonazione, ritmo, dinamica) attraverso mezzi visivi e tattili.
- **Espressione creativa:** gli studenti possono esplorare la creazione della propria musica, fondendo forme artistiche come la danza, l'arte visiva e la narrazione con il ritmo e il suono.

3. Inclusione sociale

- **Opportunità di collaborazione:** i laboratori musicali incoraggiano il lavoro di squadra e la collaborazione, favorendo le relazioni con altri partecipanti sordi e udenti.

¹ <https://lifelonglearning-toolkit.ui.unesco.org/en/node/189>
<https://unevoc.unesco.org/home/Glossaire+TVETipedia/lang=fr/show=term/term=Non-formal+education>

- **Integrazione della cultura dei non udenti:** i programmi possono includere elementi della cultura dei sordi, come la narrazione visiva o l'esecuzione di canzoni in lingua dei segni, per creare uno spazio di apprendimento inclusivo.
- **Partecipazione culturale:** imparando la musica, le persone sorde possono partecipare più pienamente a eventi musicali, concerti e festival, sia come artisti che come spettatori.

4. Empowerment e fiducia

- **Superamento delle barriere:** fornendo esperienze di apprendimento musicale accessibili, l'istruzione non formale può sfatare i pregiudizi sulla sordità e sulla musica, consentendo alle persone di superare gli stereotipi.
- **Stimolare la creatività:** esplorare la musica può aiutare i partecipanti a sviluppare un forte senso di identità artistica e fiducia nelle proprie capacità.

5. Colmare il divario educativo

- **Introduzione alla musica:** le persone sorde che non hanno avuto modo di avvicinarsi alla musica in contesti educativi tradizionali possono esplorarla per la prima volta in un ambiente favorevole.
- **Percorsi di apprendimento accessibili:** i programmi possono fornire conoscenze di base sulla musica, colmando le lacune lasciate dai sistemi di istruzione formale inaccessibili.
- **Uso della tecnologia:** i partecipanti possono imparare a utilizzare app e strumenti adattivi progettati per rendere accessibile la musica.

7. Promuovere l'apprendimento permanente

- **Scoperta di nuovi interessi:** i programmi musicali possono stimolare la curiosità verso la musica come forma d'arte per tutta la vita e ispirare l'esplorazione di campi correlati come la danza o il teatro.
- **Adattamento alla tecnologia:** gli studenti possono tenersi aggiornati sulle tecnologie musicali innovative, migliorando la loro capacità di interagire con la musica.

Obiettivi del Programma di apprendimento D.E.M.O.O.



Gli obiettivi del *modello di apprendimento non formale D.E.M.O.O.*, volto a migliorare l'accessibilità alla musica per gli adulti sordi, sono i seguenti:

- ⇒ **Migliorare l'accesso alla musica attraverso sensi alternativi:** sviluppare metodologie e strumenti che consentano agli adulti sordi di sperimentare la musica utilizzando la vista (ad esempio, visualizzazioni) e il tatto (ad esempio, vibrazioni), favorendo una connessione sensoriale più profonda.
- ⇒ **Promuovere esperienze di apprendimento multisensoriale:** creare un programma di apprendimento che integri approcci visivi, tattili e cinestetici per aiutare gli studenti a interpretare, creare e godere della musica in modi unici.
- ⇒ **Promuovere l'espressione creativa:** incoraggiare gli adulti sordi a esplorare ed esprimere la loro creatività attraverso attività legate alla musica, come l'arte basata sul ritmo, le performance vibro-tattili e la visualizzazione del suono.
- ⇒ **Sviluppare le abilità musicali:** fornire agli studenti le competenze di base nell'interpretazione musicale, nel riconoscimento del ritmo e nell'uso degli strumenti, in base alle loro capacità sensoriali.
- ⇒ **Incoraggiare l'inclusione sociale e nella comunità:** progettare attività che facilitino la collaborazione tra partecipanti sordi e udenti, promuovendo un apprezzamento condiviso per la musica e abbattendo le barriere comunicative.
- ⇒ **Empowerment attraverso la tecnologia:** introdurre strumenti innovativi (ad esempio dispositivi indossabili tattili, software di visualizzazione musicale) che rendono la musica accessibile e consentono agli studenti di interagire con essa in modo indipendente.

Il progetto DEMOO mira anche a migliorare le competenze degli educatori e dei professionisti che lavorano con adulti sordi, fornendo loro strumenti per supportarli nell'apprendimento della musica attraverso metodi visivi e tattili, compresi gli strumenti digitali. Sviluppando un programma di formazione su misura per le esigenze e le sfide delle persone sorde nella "percezione" della musica, **gli educatori e i professionisti del settore musicale** potrebbero essere meglio equipaggiati per riconoscere e soddisfare le loro esigenze specifiche.

Pertanto, il programma intende raggiungere i seguenti obiettivi specifici:

- **Formazione di educatori e professionisti:** fornire agli educatori di adulti e ai professionisti della musica le competenze necessarie per riconoscere le esigenze delle persone sorde e supportarle nell'apprendimento della musica come strumento di comunicazione, socializzazione e benessere.
- **Networking:** creare una rete di collaborazione tra la comunità dei sordi, i professionisti dell'industria musicale e le organizzazioni di formazione per adulti.

In particolare, gli educatori e i professionisti della musica dovrebbero acquisire le seguenti competenze per sostenere efficacemente gli adulti sordi nell'accesso e nell'approccio alla musica:

1. Competenze didattiche multisensoriali

- Progettare e offrire esperienze di apprendimento utilizzando metodi visivi (ad esempio, visualizzazioni sonore), tattili (ad esempio, vibrazioni) e cinestetici (ad esempio, movimento).
- Integrare input sensoriali alternativi per insegnare concetti musicali senza fare affidamento sull'udito.

2. Competenza digitale e tecnologica

- Utilizzare e adattare strumenti digitali come dispositivi indossabili tattili e software di visualizzazione musicale per rendere la musica accessibile.
- Rimanere aggiornati sulle tecnologie assistive per l'educazione musicale inclusiva.

3. Pedagogia musicale di base adattata ai discenti sordi

- Insegnare il ritmo, l'interpretazione musicale e l'uso degli strumenti in modo adeguato alle capacità sensoriali delle persone sorde.
- Sviluppare metodi semplificati o adattati per trasmettere la teoria e la pratica musicale.

4. Facilitazione e espressione creativa

- Incoraggiare e guidare l'espressione creativa attraverso forme alternative come le performance vibro-tattili e l'arte basata sul ritmo.
- Sostenere lo sviluppo di identità creative personalizzate all'interno della musica.

5. Comunicazione inclusiva e abilità sociali

- Promuovere attività inclusive e collaborative che coinvolgano sia partecipanti sordi che udenti.
- Abbattere le barriere comunicative e favorire l'empatia e la comprensione reciproca attraverso esperienze musicali condivise.

4. Struttura del programma e attività

Il programma di apprendimento non formale sviluppato nell'ambito del progetto D.E.M.O.O. sarà testato nei paesi partner attraverso un'esperienza multisensoriale che consentirà alle organizzazioni partner di capire se le attività previste dal programma possono aiutare le persone sorde ad apprezzare maggiormente la musica in un contesto pratico. La sperimentazione del programma in Italia, Spagna e Polonia sarà finanziata dal progetto stesso.

Questo programma è progettato per creare un ambiente di apprendimento inclusivo e divertente in cui le persone sorde possano esplorare e godersi la musica attraverso diverse esperienze sensoriali. Comprende una serie di attività volte a **migliorare il coinvolgimento sensoriale, incoraggiare la creatività e promuovere l'inclusione sociale**.

Ogni attività si concentra sull'uso della vista e del tatto per aiutare i partecipanti a entrare in contatto con la musica. Il programma è flessibile e consente agli studenti sordi di procedere al proprio ritmo e di scoprire la musica nel modo più adatto a loro.

Oltre a queste attività strutturate, il programma offre anche opportunità di apprendimento informale coinvolgendo la comunità dei sordi ed eventi musicali. I partecipanti avranno la possibilità di interagire con gli altri, condividere esperienze e prendere parte a progetti guidati dalla comunità. Questo ambiente rilassato incoraggia la creatività, le relazioni sociali e l'espressione di sé.

Le attività sono suddivise in workshop, esperienze pratiche e progetti di gruppo, offrendo un approccio equilibrato all'apprendimento e al divertimento musicale. Utilizzando la tecnologia, le esperienze tattili e gli strumenti visivi, il programma aiuta le persone sorde a vivere ed esprimere la musica in modo unico.

Per promuovere un ambiente di apprendimento inclusivo, sono state progettate le seguenti attività non formali per aiutare le persone sorde ad apprendere e apprezzare la musica attraverso percorsi sensoriali alternativi:

Attività per migliorare l'accesso alla musica attraverso sensi alternativi:

- **Laboratorio di esplorazione delle vibrazioni:**

I partecipanti interagiscono con strumenti come tamburi o tavole tattili che amplificano le vibrazioni, consentendo loro di sentire fisicamente la musica.

Esempio: <https://accessibilityiscool.movidabilia.it/2020/10/15/ascolto-tattile-metodi-e-strumenti-per-sentire-la-musica-con-il-corpo/>

- **Esperienza di spettacolo di luci e musica:**

Una sessione in cui la musica viene visualizzata attraverso giochi di luci sincronizzati, insegnando ai partecipanti ad associare il ritmo e il tono a stimoli visivi.

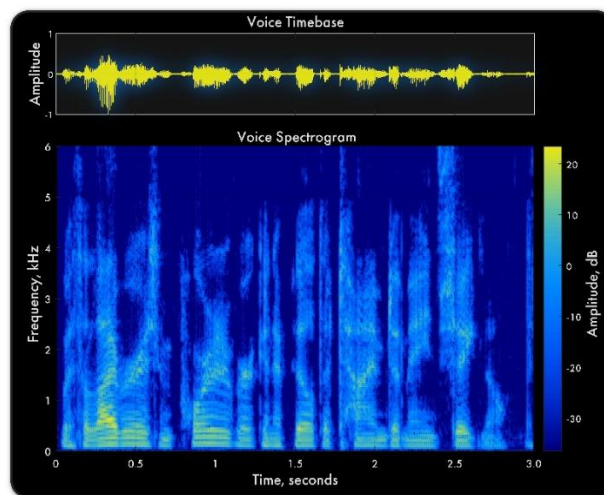
Esempio: <https://www.cymaspace.org/audiolux/>

AUDIOLUX è un sistema di illuminazione digitale open source che consente alle persone sorde e ipoudenti di vedere la musica e gli avvisi utilizzando la piattaforma hardware/software Arduino e i moderni LED digitali indirizzabili singolarmente. Il codice sorgente è fornito con licenza open source per chiunque sia interessato a sviluppare il proprio sistema.

Attività per promuovere esperienze di apprendimento multisensoriale:

- **Laboratorio di visualizzazione del suono**

Utilizza software o strumenti per visualizzare la musica sotto forma di modelli visivi (ad esempio forme d'onda, spettrogrammi) ed esplora l'aspetto dei diversi suoni.



Fonte:

https://stock.adobe.com/it/search?k=spectrogram&search_type=usertyped&asset_id=702331253

- **Sessioni di musica tattile**

- Utilizza dispositivi tattili indossabili come gilet o braccialetti per sperimentare come le vibrazioni musicali variano a seconda delle diverse frequenze e degli strumenti.



Fonte: <https://stock.adobe.com/it/images/>

- Imparare a sentire i suoni utilizzando il corpo come cassa di risonanza.

Esempi: <https://inrhythm.com.au/blog/body-percussion-the-art-of-using-the-human-body-to-make-sounds>

Attività per sviluppare le abilità musicali:

- **Cerchio di percussioni**

Partecipare a sessioni di percussioni di gruppo utilizzando strumenti tattili per imparare il ritmo, il tempo e la coordinazione.



Fonte:

https://stock.adobe.com/search?load_type=search&is_recent_search=&search_type=usertyped&k=percussion+circle&native_visual_search=&similar_content_id=&asset_id=1077495182

- **Lezioni di strumenti accessibili**

Impara a suonare strumenti adattivi (ad esempio tastiere vibrotattili o strumenti musicali visivi) pensati appositamente per persone sorde.

Esempio: <https://www.musicalvibrations.com/> "Tecnologia vibrotattile per supportare le persone sorde nell'educazione musicale, nell'esecuzione, nell'apprezzamento e nella produzione musicale"

Attività per promuovere l'espressione creativa:

- **Creazione di una canzone in lingua dei segni**

I partecipanti scelgono una canzone e interpretano il testo in lingua dei segni con movimenti espressivi, sincronizzati ritmicamente con la musica.

- **Pittura ritmica**

Creare arte dipingendo o disegnando al ritmo della musica percepita attraverso le vibrazioni, traducendo il suono in arte visiva.

Attività per incoraggiare la comunità e l'inclusione sociale

- **Creazione musicale collaborativa**

Partecipanti sordi e udenti creano insieme un brano musicale, utilizzando strumenti come visualizzatori sonori e dispositivi vibrotattili per la comprensione reciproca.

- **Sessioni musicali inclusive**

Organizza eventi musicali di gruppo in cui persone sorde e udenti condividono ruoli come cantare i testi in lingua dei segni, suonare la batteria o dirigere le luci.

Attività per migliorare le competenze digitali

- **Esplorazione della tecnologia musicale**

Un workshop pratico che introduce strumenti come app di visualizzazione musicale, dispositivi sonori tattili e piattaforme di creazione musicale digitale.

Alcune app musicali che consentono l'interazione visiva e tattile sono:

- [VibeTunes](#) - app per dispositivi Android che trasforma le frequenze e i ritmi di una canzone in vibrazioni, consentendo alle persone sorde di "ascoltare" la musica attraverso la percezione tattile. Il primo brano disponibile nell'app è la Nona Sinfonia di Beethoven.
- [BW Dance](#) – app che trasforma la musica in vibrazioni e visualizzazioni per le persone sorde (secondo la descrizione dell'iTunes Store, l'app trasforma la musica in un equalizzatore visivo, segnali di vibrazione e luci lampeggianti).
- [MusicVibes](#) – app per sentire la musica nelle ossa attraverso le vibrazioni.

5. Metodologia e approccio

Per coinvolgere efficacemente gli adulti sordi in un programma di apprendimento musicale che utilizza percorsi sensoriali alternativi, gli educatori e i facilitatori dovrebbero adottare i seguenti approcci didattici e di apprendimento:

Apprendimento multisensoriale

- **Approccio:** utilizzare una combinazione di vista, tatto e movimento per coinvolgere diversi sensi. Ad esempio, visualizzazioni della musica (come forme d'onda o pattern luminosi) combinate con esperienze tattili (come vibrazioni o interazione fisica con gli strumenti).
- **Perché funziona:** i discenti sordi possono fare maggiore affidamento su stimoli visivi e tattili, e gli approcci multisensoriali garantiscono che possano interagire con la musica in modi che si adattano alle loro preferenze di apprendimento.



Fonte: Creato con l'intelligenza artificiale ChatGPT (OpenAI), 2025



Fonte: stock.adobe.com

Apprendimento incentrato sullo studente

- **Approccio:** concentrarsi sulle esigenze, gli interessi e le esperienze degli studenti. Offrire opportunità di apprendimento autonomo, in cui i partecipanti possono scegliere attività che li coinvolgono, che si tratti di ritmo, rappresentazioni visive della musica o esplorazione tattile.
- **Perché funziona:** i discenti sordi traggono vantaggio dal maggiore controllo sulla propria esperienza di apprendimento, che diventa così più significativa e motivante.

Apprendimento attivo e attività pratiche

- **Approccio:** utilizzare attività pratiche in cui gli studenti sono attivamente coinvolti nella creazione e nell'esperienza della musica, come suonare strumenti tattili, esplorare le vibrazioni sonore o creare opere d'arte visiva che si abbinano ai ritmi musicali.
- **Perché funziona:** la partecipazione attiva aiuta a consolidare concetti e abilità, rendendo l'apprendimento più interattivo e coinvolgente.



Fonte: stock.adobe.com



Fonte: stock.adobe.com

Apprendimento collaborativo e tra pari

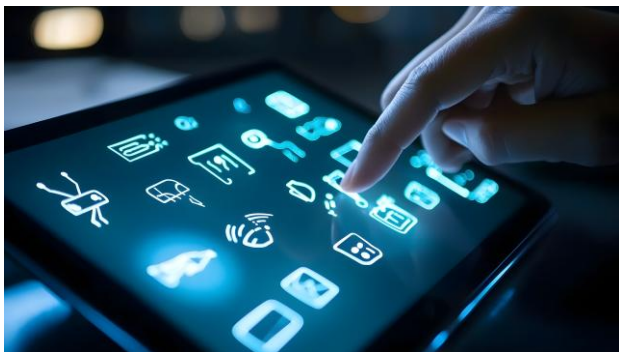
- **Approccio:** incoraggiare la collaborazione tra discenti sordi e coetanei udenti. Ciò potrebbe includere attività di gruppo come circoli di percussioni, creazione musicale collaborativa o esibizioni.
- **Perché funziona:** l'interazione sociale e le esperienze condivise favoriscono il senso di comunità, riducono l'isolamento e promuovono lo scambio di idee, aiutando i discenti a sviluppare fiducia in se stessi e acquisire nuove competenze.

Comunicazione inclusiva

- **Approccio:** utilizzare metodi di comunicazione chiari e visivi come la lingua dei segni, istruzioni scritte, segnali visivi e dimostrazioni. Assicurarsi che tutte le istruzioni e le attività siano accessibili e inclusive.
- **Perché funziona:** una comunicazione efficace è fondamentale per garantire che tutti i discenti possano partecipare pienamente e sentirsi inclusi. Questo approccio assicura che l'ambiente di apprendimento sia accogliente per le persone sorde.



Fonte: stock.adobe.com



Fonte: stock.adobe.com

Flessibilità e adattabilità

- **Approccio:** adattare i metodi di insegnamento alle esigenze e alle preferenze individuali. Essere flessibili in termini di tempo, ritmo e strumenti, offrendo alternative quando necessario, come l'utilizzo di risorse digitali e fisiche per soddisfare diversi stili di apprendimento.
- **Perché funziona:** la flessibilità consente esperienze di apprendimento personalizzate, aiutando i discenti a sentirsi supportati e consentendo loro di progredire al proprio ritmo.

Uso della tecnologia e degli strumenti assistivi

- **Approccio:** integrare strumenti come dispositivi tattili, software di visualizzazione del suono e workstation audio digitali che migliorano l'esperienza di apprendimento della musica rendendola accessibile attraverso input sensoriali alternativi.
- **Perché funziona:** la tecnologia può fornire modi personalizzati e innovativi per consentire ai discenti sordi di interagire con la musica, rendendola uno strumento prezioso per facilitare l'apprendimento e la creatività.



Fonte: stock.adobe.com



Fonte: stock.adobe.com

Incoraggiare la riflessione e l'espressione di sé

- **Approccio:** fornire ai discenti opportunità di riflettere sulle loro esperienze, ad esempio attraverso discussioni di gruppo o esibizioni. Incoraggiare i discenti a esprimersi attraverso la musica, l'arte o il movimento, consentendo loro di interpretare la musica a modo loro.
- **Perché funziona:** la riflessione e l'espressione di sé aiutano i discenti a interiorizzare le loro esperienze e ad acquisire una comprensione più profonda della musica, favorendo al contempo un senso di appartenenza al proprio percorso di apprendimento.

Sensibilità culturale e rilevanza

- **Approccio:** riconoscere e integrare la Cultura dei Sordi nel processo di apprendimento. Le attività, i contenuti e i metodi di insegnamento dovrebbero rispettare e riflettere i valori e le esperienze della comunità dei sordi.
- **Perché funziona:** incorporare la Cultura dei Sordi garantisce che l'ambiente di apprendimento non sia solo accessibile, ma anche affermativo dell'identità degli studenti, rendendolo più pertinente e coinvolgente.



Fonte: Creato con l'intelligenza artificiale ChatGPT (OpenAI), 2025

Combinando questi approcci, gli educatori e i facilitatori possono creare un ambiente di apprendimento **inclusivo, dinamico e di supporto** che consente agli adulti sordi di apprezzare e interagire con la musica attraverso percorsi sensoriali alternativi.

6. Risorse e materiali

Strutture necessarie

Sedi

- ⇒ **Aule inclusive o centri nella comunità** con illuminazione regolabile, acustica silenziosa e spazio per il movimento fisico e l'interazione.
- ⇒ **Sale polivalenti** attrezzate per ospitare laboratori, attività di gruppo ed esperienze pratiche.
- ⇒ **Spazio** per **esibizioni o mostre** per presentazioni finali o sessioni collaborative di musica.

Attrezzature

- ⇒ **Strumenti vibranti** (ad es. tamburi, tastiere vibrotattili, subpack)
- ⇒ **Piattaforme vibranti** o dispositivi tattili indossabili (gilet, braccialetti)
- ⇒ **Sistemi di musica visiva** (ad esempio, spettacoli di luci, pannelli LED, proiettori di onde sonore)
- ⇒ **Tablet o laptop** con app e software per la visualizzazione della musica
- ⇒ **Dispositivi di assistenza all'ascolto e alla visione**, inclusi schermi di grandi dimensioni, didascalie e strumenti tattili
- ⇒ **Sistemi di proiezione** per la condivisione di visualizzazioni musicali o contenuti collaborativi
- ⇒ **Strumenti di registrazione video** per documentare le esibizioni in lingua dei segni

Materiali didattici

Materiali digitali:

- **Software e app per la visualizzazione della musica** (ad esempio Audiolux, VibeTunes, MusicVibes)
- **Video tutorial in lingua dei segni** per canzoni ed espressioni musicali
- **Dimostrazioni video preregistrate** che mostrano attività come la pittura ritmica o la percussione collaborativa
- **Piattaforme di apprendimento interattive** con interfacce accessibili per studenti non udenti

Supporti fisici/visivi:

- **Supporti visivi stampati** che mostrano ritmi, tempi e onde sonore
- **Grafici tattili e mappe** di strumenti o pattern ritmici
- **Strumenti e oggetti di scena codificati con colori diversi** per rappresentare elementi musicali (ad esempio, tempo, altezza)

- **Materiale artistico** (per la pittura ritmica o l'interpretazione visiva del suono)
- **Schede con indicazioni e istruzioni scritte** utilizzando un linguaggio chiaro e visivo

Facilitatori e altro personale

1. Facilitatori principali / Educatori

- Competenti in metodi di insegnamento multisensoriale e inclusivo per sordi
- Formatisti in pedagogia musicale di base adattata agli studenti sordi
- In grado di condurre workshop pratici, guidare l'espressione artistica e promuovere l'esplorazione guidata dagli studenti

2. Interpreti della lingua dei segni

- Indispensabili per la comunicazione in tempo reale e per supportare discussioni di gruppo, interpretazione musicale e attività collaborative

3. Professionisti della musica

- Forniscono competenze in strumenti musicali adattivi
- Facilitano la creazione musicale, le attività basate sul ritmo e la sperimentazione con il suono e il movimento

4. Tecnici / Supporto digitale

- Assistono nella configurazione e nell'uso di dispositivi tattili, strumenti di proiezione, software di visualizzazione e app mobili
- Supportano gli studenti nell'uso della tecnologia in modo sicuro e indipendente

5. Personale di inclusione/supporto

- Garantire l'accessibilità negli ambienti di apprendimento (ad esempio, guidando i partecipanti, adattando i contenuti)
- Supportare gli studenti con diverse esigenze comunicative e sensoriali

6. Animatori/mentor della comunità (facoltativo)

- Facilitare l'apprendimento informale, il mentoring tra pari e il coinvolgimento della comunità
- Aiutare a colmare il divario tra partecipanti sordi e udenti

Migliori pratiche:

<https://accessibilityiscool.movidabilia.it/2020/10/15/ascolto-tattile-metodi-e-strumenti-per-sentire-la-musica-con-il-corpo/>

Progetto "Feel the sound" (Movidabilia):

<https://accessibilityiscool.movidabilia.org/it/2019/07/25/far-sentire-la-musica-ai-s-e-far-vedere--artisti-ai-ciechi-ecco-come-ci-stiamo-riuscendo/>

Not Impossible Labs:

<https://www.notimpossible.com/projects/music-not-impossible>

7. Metodi e strumenti di valutazione

Il processo di valutazione, compresi i metodi e gli strumenti utilizzati, è rilevante per valutare la qualità del programma di apprendimento DEMOO per i seguenti motivi:

- **Valutazione dei risultati dell'apprendimento:** garantisce che i partecipanti raggiungano gli obiettivi e i risultati di apprendimento stabiliti per il programma. Questo processo fornisce prove dell'acquisizione di conoscenze, del miglioramento delle competenze e dei cambiamenti comportamentali derivanti dalla formazione.
- **Feedback per il miglioramento:** la valutazione offre agli educatori informazioni preziose sull'efficacia della formazione. Identificando i punti di forza e di debolezza dei contenuti, dei metodi di erogazione e dei materiali didattici, sarà possibile integrare e migliorare le attività di formazione incluse in questo programma.
- **Identificazione delle esigenze formative:** il processo evidenzia le lacune in termini di conoscenze, competenze o prestazioni, guidando lo sviluppo di formazione o supporto aggiuntivi. Queste informazioni sono rilevanti per la progettazione e l'implementazione di moduli futuri volti ad affrontare esigenze specifiche e aree di miglioramento.
- **Garanzia di qualità:** la valutazione assicura coerenza e qualità in tutte le sessioni, per tutti i formatori e in tutte le sedi. Mantiene standard elevati e garantisce ai partecipanti un'esperienza di apprendimento affidabile e arricchente.
- **Motivazione e coinvolgimento:** riconoscere i progressi e i risultati dei partecipanti attraverso la valutazione può aumentare la loro fiducia, motivazione e coinvolgimento complessivo nel programma. Un feedback positivo favorisce un senso di realizzazione e incoraggia l'apprendimento continuo.

Di seguito sono indicati alcuni strumenti di valutazione:

- ⇒ **Osservazione in classe:** gli educatori osservano i comportamenti, le interazioni e il coinvolgimento dei discenti durante le attività di apprendimento per valutare la comprensione e i progressi.
- ⇒ **Think-pair-share:** i discenti riflettono individualmente su una domanda o uno spunto, ne discutono con un compagno e poi condividono le loro idee con il resto del gruppo.
- ⇒ **Autovalutazione:** i discenti riflettono sui propri progressi nell'apprendimento e identificano le aree di miglioramento.
- ⇒ **Quiz e test:** test prestabiliti somministrati per valutare la comprensione complessiva di un argomento da parte dei discenti o per confrontare le loro prestazioni con parametri di riferimento standardizzati.
- ⇒ **Progetti e presentazioni:** i discenti completano progetti o presentazioni che dimostrano la loro comprensione e applicazione dei concetti del corso.