



DIDATTICA INCLUSIVA

ESPERIENZE CULTURALI
PER LE SCUOLE
2026-2027

CULTURA E INCLUSIONE: MUSEI PER TUTTI



Le attività didattiche proposte, su richiesta, possono essere ulteriormente adattate per altri ordini scolastici e per specifiche necessità.

Si segnala, infine, che le iniziative sono valide per le ore di educazione civica, orientamento e per i percorsi di formazione scuola-lavoro.

Per informazioni sulle iniziative è possibile contattare l'arch. Marco Vigna, Responsabile per l'inclusione e welfare nei siti culturali

m.vigna@regione.vda.it

I laboratori sono prenotabili all'indirizzo:

prenotazioni@spazioaster.it

costo: 3,00 € ad alunno (gratuità per docenti e per persone con disabilità e accompagnatori)

Oggi il museo non è soltanto luogo di conservazione e valorizzazione del Patrimonio culturale, ma anche spazio aperto e accogliente, capace di promuovere benessere, partecipazione e inclusione. Rendere un museo accessibile significa riconoscere la pluralità dei visitatori e progettare esperienze adatte a differenti esigenze e modalità di apprendimento.

L'accessibilità non riguarda solo le barriere architettoniche, ma anche quelle fisiche, sensoriali e cognitive. Il museo diventa così uno spazio di incontro e relazione, nel quale la conoscenza contribuisce al benessere della persona e alla consapevolezza del rapporto con storia, memoria e territorio.

In questa prospettiva, l'offerta didattica assume un ruolo fondamentale attraverso **laboratori**, visite partecipative, **attività multisensoriali**, materiali semplificati e strumenti adeguati alle diverse forme di disabilità. Da qui la proposta di attività inclusive in due importanti musei della Valle d'Aosta: il MegaMuseo e il Castello Gamba.

Il MegaMuseo – Museo archeologico contemporaneo di Aosta, con 12.000 mq e oltre 2.000 reperti, offre un viaggio nella storia della Valle d'Aosta lungo 6.000 anni, dal Neolitico all'età dei metalli, fino alle epoche romana

e medievale. Il Patrimonio diventa occasione per conoscere saperi, tecniche e relazioni delle comunità del passato e comprenderne il legame con la nostra identità culturale.

Il Castello Gamba di Châtillon, Museo di Arte moderna e contemporanea della Valle d'Aosta, è stato interessato da un importante intervento per migliorarne l'accessibilità alle persone con disabilità fisiche e sensoriali. Il progetto "Cultura senza barriere. Il Castello Gamba da toccare, vedere e sentire", finanziato dal PNRR, utilizza supporti tattili, didattici e digitali per avvicinare tutti all'arte contemporanea, alla storia del castello e al suo parco.

Le attività si rivolgono alle scuole di ogni ordine e grado e coinvolgono studenti con **disabilità**, Disturbi Specifici dell'Apprendimento (**D.S.A.**) e Bisogni Educativi Speciali (**B.E.S.**), offrendo esperienze dirette, attive e partecipative. L'obiettivo è permettere a ciascuno di riconoscersi nel patrimonio culturale, interpretarlo e viverlo secondo le proprie capacità, interessi e modalità espressive.

L'inclusione non è quindi un servizio aggiuntivo, ma una componente essenziale della missione contemporanea dei musei: rendere il Patrimonio un bene realmente condiviso, accessibile e significativo per tutti.



VISITA SENZA UN SENSO

Visita esperienziale



MEGAMUSEO



Scuola secondaria
di I e II grado

Un nuovo modo per percepire lo spazio del museo e il suo contenuto visitandolo senza l'uso della vista. Le classi sono accompagnate in un percorso guidato a occhi bendati, che permette agli studenti di esplorare il museo affidandosi al tatto, all'udito e all'immaginazione. Attraverso ricostruzioni tridimensionali e la percezione di materiali, superfici e suoni, i ragazzi possono entrare in contatto con il sito archeologico e gli ambienti museali, utilizzando gli altri sensi per cogliere contenuti e sensazioni. La visita termina con la realizzazione di un disegno evocativo di quanto percepito e il sito archeologico viene poi "svelato" utilizzando gli occhi. Infine, è previsto un momento di rielaborazione condivisa sull'esperienza, la percezione di sé e la diversa sensorialità.

Competenze: alfabetica funzionale, personale, sociale e in materia di cittadinanza.

Target: iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con disabilità intellettiva, disabilità sensoriale (cecità) e con Bisogni Educativi Speciali (BES).



SEGNI SVELATI

Visita laboratorio



MEGAMUSEO



Scuole di ogni
ordine e grado

Visita di approfondimento sulle stele antropomorfe custodite nel museo, prime forme di statuaria preistorica, che celano segni e simboli del passato. Un'occasione per apprezzare da vicino le lastre incise dagli artigiani antichi e conoscere il loro significato più profondo. A seguire, attività laboratoriale in cui gli studenti sperimentano tecniche utilizzate dagli archeologi per documentare le incisioni come: il frottage e il rilievo a contatto, svelando le tracce delle arcaiche lastre di pietra,

il tutto in un'atmosfera introspettiva e multisensoriale.
Competenze: mantenimento dell'attenzione su un compito dato, capacità di autoregolazione emotiva e competenze personali, sociali e in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Target: iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con BES, disabilità intellettiva, autismo e Disturbo Oppositivo Provocatorio (DOP)



SENSAZIONI ROMANE

Visita laboratorio



MEGAMUSEO

Scuola primaria e
secondaria di I e II
grado



Nelle sale della sezione romana del museo, gli alunni hanno l'occasione di "immergersi" nella cultura romana ascoltando suoni e odorando profumi del passato, riflettendo al contempo sulla società attuale e sui possibili cambiamenti avvenuti.

Un viaggio sensoriale tramite l'udito e l'olfatto tra "ieri e oggi", che prosegue con la realizzazione di un manufatto in argilla ispirato a quelli esposti, con possibili reinterpretazioni contemporanee. Infine, durante l'attività e in un'ottica di aromaterapia sono proposte delle essenze rilassanti in linea con l'epoca romana.

Competenze: mantenimento dell'attenzione su un compito dato, capacità di autoregolazione emotiva e competenze in materia di cittadinanza e di consapevolezza ed espressione culturali.

Target: iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con BES, disabilità intellettiva e DOP.



NARRARE L'ARTE

Visita con attività in museo



CASTELLO
GAMBA



Scuola secondaria
di I e II grado

Attività durante la quale gli alunni sono sollecitati a utilizzare le proprie risorse e a collaborare per raccontare, ai loro compagni, gli ambienti del castello e la collezione permanente. Divisi in gruppi e dopo una visita guidata del museo gli studenti, secondo le specificità di ciascuno, rielaborano tramite testi o disegni le opere scelte. Infine, in un'ottica di partecipazione attiva, quanto realizzato viene condiviso con l'intero gruppo classe.

Competenze: alfabetica funzionale, personale, sociale e in materia di cittadinanza.

Target: Iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con disabilità intellettiva, autismo e con BES.

L'ARTE IN SENSI

Visita laboratorio



CASTELLO
GAMBA



Scuola primaria
e secondaria di I
grado



A partire dalla selezione di alcune opere della collezione è avviato un momento di confronto su tecniche e materiali utilizzati dagli artisti contemporanei per raccontare sé stessi e la loro epoca. La lettura dell'opera avviene attraverso vari strumenti, tra i quali i sensi, per entrare in contatto con la creatività dell'artista e la matericità degli oggetti. Al termine del confronto, un'attività laboratoriale permette ai partecipanti di creare un'opera personale che può essere fruita dal gruppo attraverso i sensi e la percezione delle consistenze materiche.

Competenze: mantenimento dell'attenzione su un compito dato, capacità di autoregolazione emotiva e competenze personali, sociali e in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

Target: iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con BES, disabilità intellettiva, autismo e DOP.



PERCEPIRE IL PARCO

Visita laboratorio



CASTELLO
GAMBA



scuola dell'infanzia,
primaria e secondaria
di I grado

Una breve passeggiata nel parco del Castello Gamba permette di apprezzare la natura in cui è immersa la dimora realizzata da Carlo Maurizio Gamba per sua moglie Angélique Passerin d'Entrèves. Un romantico spazio che viene narrato attraverso i cinque sensi, per una totale immersione nella natura. Al termine della passeggiata esplorativa, gli alunni realizzano singolarmente delle "opere verdi" impiegando oggetti trovati nel parco, in un'ottica di riciclo e sostenibilità ambientale.

Competenze: mantenimento dell'attenzione su un compito dato, capacità di autoregolazione emotiva e competenze in materia di cittadinanza.

Target: iniziativa rivolta all'intero gruppo classe e funzionale a studenti con BES, disabilità intellettiva, autismo e DOP.



STRUMENTI PER LA VISITA

MEGAMUSEO - AOSTA

- Assenza di barriere architettoniche
- Presenza di una carrozzina/sedia a rotelle (prenotabile telefonicamente)
- Modellini tattili e tridimensionali
- Guida semplificata del museo
- Storia sociale (scaricabile online)
- Audioguida in lingua italiana, francese e inglese con percorso per adulti, bambini e sonoro
- Presenza di codici NaviLens a contrasto cromatico
- App Navilens/Navilens Go scaricabile sul proprio dispositivo, per persone cieche, ipovedenti, sorde (LIS), con autismo e bisogni comunicativi complessi (CAA)
- Supporti alla visita e kit accessibili a tutti

CASTELLO GAMBA - CHÂTILLON (AO)

- Assenza di barriere architettoniche
- Modellini 3D e fogli tattili di alcune opere
- Guida semplificata del museo con sintesi vocale (scaricabile online)
- App in lingua italiana, francese, inglese e in LIS
- Gamification con percorso di visita per bambini, famiglie e persone con disabilità cognitive
- Percorso podotattile

TEATRO ROMANO - AOSTA

- Assenza di barriere architettoniche
- Presenza di codici NaviLens a contrasto cromatico
- App Navilens/Navilens Go scaricabile sul proprio dispositivo, per accedere ad alcuni contenuti semplificati

