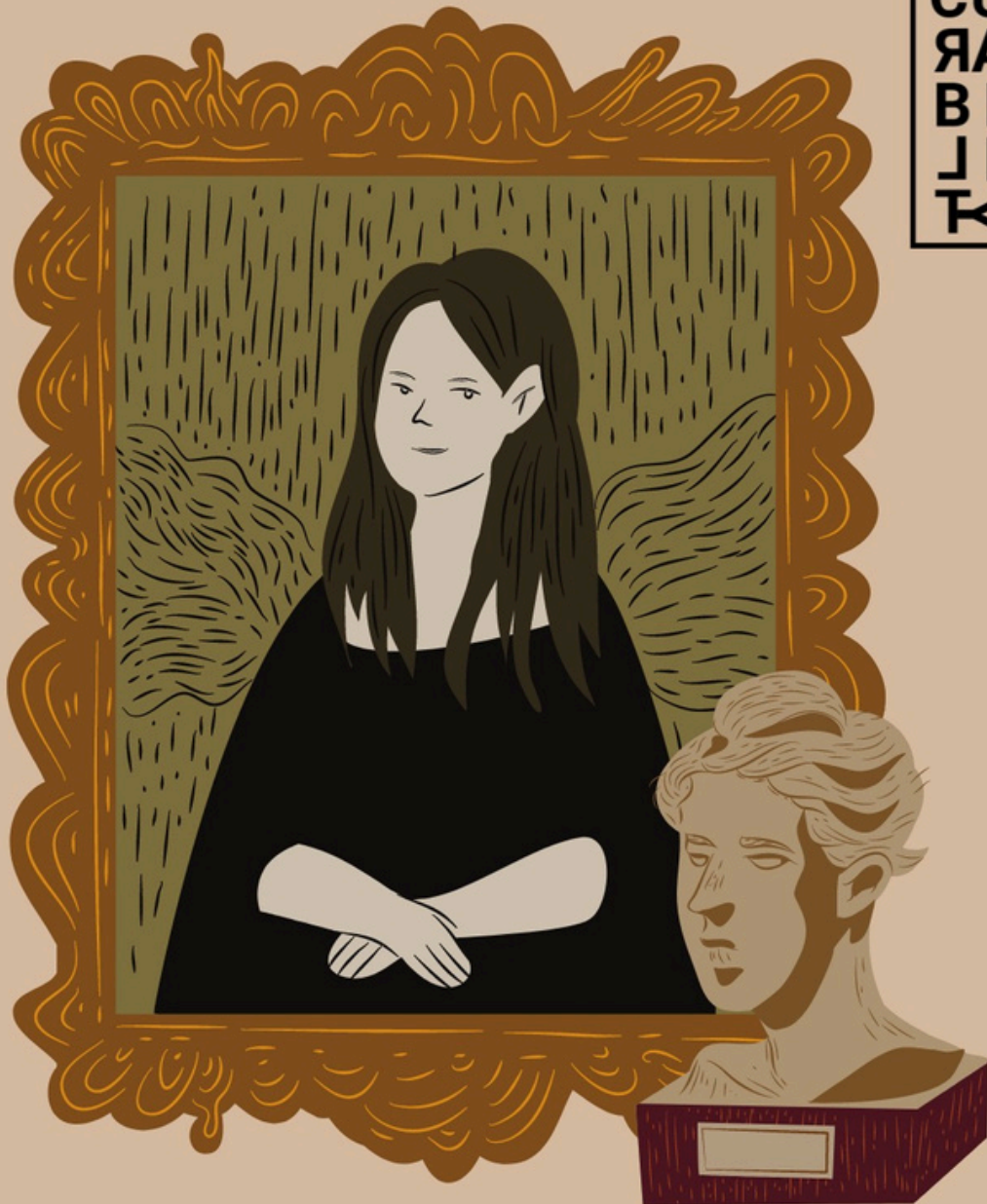


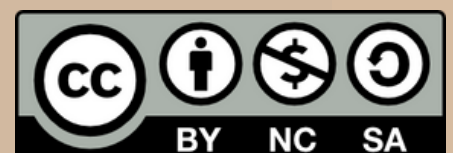
CURABILI  
TÀ



*Accessibility*  
**PACCHETTO  
EDUCATIVO  
SULL'ACCESSIBILITÀ**



Cofinanziato  
dall'Unione europea



## INFORMAZIONI SUL PROGETTO

**Acronimo del progetto:** CURABILITY

**Titolo del progetto:** CUltuRal AccessiBILITY

**Numero del progetto:** 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420

**Acción Clave:** KA220-ADU – Partenariati di cooperazione nell'educazione degli adulti

**Sito Web:** <https://www.curability.eu>

### CONSORTIUM:

- Federació d'Associacions de discapacitats físics i orgànics Mestral-Cocemfe Tarragona - Spagna
- VSI Edukaciniai Projektai - Lituania
- G.G. Eurosuccess Consulting Limited - Cipro
- Mikrokosmos Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione - Italia
- Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej - Polonia
- Associació Programes Educatius Open Europe - Spagna
- Artied Ltd - Bulgaria



## Indice dei contenuti

<b>GLOSSARIO DEI TERMINI .....</b>	<b>3</b>
MODULO 1.....	3
MODULO 2.....	5
MODULO 3.....	6
MODULO 4.....	6
MODULO 5.....	7
MODULO 6.....	9
MODULO 7.....	10
<b>MODULO 1. PRINCIPALI CONCETTI E TERMINOLOGÍA RELATIVI ALL'ACCESSIBILITÀ .....</b>	<b>14</b>
INTRODUZIONE .....	14
CHE COSA? .....	15
COME? .....	17
APPELLO ALL'AZIONE.....	19
<b>MODULO 2. LE SFIDE DEGLI AMBIENTI ARTISTICI INCLUSIVI .....</b>	<b>21</b>
INTRODUZIONE .....	21
CHE COSA? .....	22
COME? .....	25
APPELLO ALL'AZIONE.....	27
<b>MODULO 3. PROGETTARE UN LABORATORIO ARTISTICO INCLUSIVO .....</b>	<b>30</b>
INTRODUZIONE .....	30
CHE COSA? .....	31
COME? .....	34
APPELLO ALL'AZIONE.....	36
<b>MODULO 4. COME PROGETTARE UNA MOSTRA D'ARTE VIRTUALMENTE ACCESSIBILE .....</b>	<b>38</b>
INTRODUZIONE .....	38
CHE COSA? .....	39
COME? .....	43
APPELLO ALL'AZIONE.....	47
<b>MODULO 5. COME PROGETTARE UN E-BOOK D'ARTE ACCESSIBILE.....</b>	<b>50</b>
INTRODUZIONE .....	50
CHE COSA? .....	51
COME? .....	56
APPELLO ALL'AZIONE.....	60
<b>MODULO 6. ANDIAMO AL SODO: ALCUNE APPLICAZIONI PRATICHE .....</b>	<b>63</b>
INTRODUZIONE .....	63
CHE COSA? .....	63
COME? .....	67
APPELLO ALL'AZIONE.....	68
<b>MODULO 7. CASI DI STUDIO: ESEMPI REALI (STORIE SOCIALI) .....</b>	<b>71</b>
INTRODUZIONE .....	71
CHE COSA? .....	72
COME? .....	76
APPELLO ALL'AZIONE.....	79
ALLEGATO 1.....	80

# Glossario dei termini

## Modulo 1.

**Accessibilità:** è il grado di accessibilità di un prodotto, servizio o ambiente al maggior numero di persone possibile. Il termine si riferisce alla possibilità per le persone con abilità limitate di accedere agli ambienti fisici (accessibilità fisica). In altri casi, le persone possono fruire di contenuti culturali in modo indipendente (accessibilità culturale).

**Barriere architettoniche:** Sono ostacoli che rendono difficile l'accesso a tutti gli spazi.

**Descrizione audio:** È un sistema che spiega le immagini a parole.

**Sistema Braille:** è un sistema di alfabetizzazione tattile basato su combinazioni di 6 punti su una matrice di tre righe e due colonne. I disabili visivi lo usano per leggere.

**Sindrome di Down:** è una malattia genetica causata da una copia in più del cromosoma 21 (o di una parte) anziché di entrambi. Per questo motivo, viene anche chiamata trisomia 21. Le persone affette da questa sindrome possono presentare un grado variabile di disabilità intellettiva. Le persone affette da questa sindrome presentano tratti fisici caratteristici.



**Cane guida:** è un cane addestrato per aiutare le persone con disabilità visive.

**Piani aptici di localizzazione:** Un piano aptico è un tipo di piano che informa sulla distribuzione architettonica di un determinato spazio. Utilizzano riferimenti in caratteri grandi e in Braille.

"Aptico" deriva dal greco e significa "tattile", quindi è un piano "da toccare".

**Perdita dell'udito o sordità:** È una persona che ha difficoltà a sentire. Si può sentire poco o non sentire affatto un suono.

**Immagini in rilievo:** Sono immagini che risaltano su un piano o una superficie.

**Sistema a loop a induzione:** sistemi audio unici utilizzati dagli utenti di apparecchi acustici. Un sistema a induzione o loop uditivo è costituito da uno o più loop di fili. Questo dispositivo amplifica il suono e blocca il rumore ambientale.

**Ausili ottici:** Aiutano a vedere oggetti e immagini.

**Pavimento in podotactil:** segnalato in rilievo sulla pavimentazione che aiuta le persone con disabilità visive perché avverte dei pericoli, dei cambi di direzione... Utilizzano colori che contrastano con il colore della pavimentazione.

**Linguaggio dei segni:** Le persone con difficoltà uditive o visive utilizzano questo sistema di comunicazione per comunicare.



Questo sistema di comunicazione utilizza un canale gestuale-visivo-spaziale.

**Persone ipovedenti:** si parla in generale di cecità o di gravi problemi visivi. Ci riferiamo a limitazioni visive totali o gravi.

## Modulo 2.

**Arte:** L'espressione o l'applicazione dell'abilità creativa e dell'immaginazione umana. Pittura o scultura, musica, letteratura e danza.

**Barriere fisiche:** Le barriere fisiche sono quelle barriere che ci impediscono di compiere determinate azioni o movimenti nello spazio. A seconda delle condizioni individuali, diversi elementi possono costituire barriere fisiche. Ad esempio, i gradini, l'altezza di un oggetto, la strada dissestata, ecc.

**Barriere culturali:** Le barriere culturali sono date dall'appartenenza e dalla conoscenza di alcune culture e non di altre. Pertanto, i valori culturali che non fanno parte della nostra sfera culturale possono diventare barriere.

**Barriere di fondo:** Le barriere di contesto sono quelle che derivano dal nostro background familiare. Ad esempio, lo status socioeconomico.



**Barreras sensoriales:** Las barreras sensoriales son aquellas barreras que pueden tener efectos sobre nuestros sentidos.

**Inclusividad:** Práctica o política consistente en ofrecer igualdad de acceso a oportunidades y recursos a personas que, de otro modo, podrían quedar excluidas o marginadas, como las que padecen discapacidades físicas o intelectuales o pertenecen a otros grupos minoritarios.

## Modulo 3.

**Arte:** L'espressione o l'applicazione dell'abilità creativa e dell'immaginazione umana. Pittura o scultura, musica, letteratura e danza.

**Comprensivo:** include tutti i servizi o gli elementi previsti o richiesti. Non escludere nessuna delle parti o dei gruppi coinvolti in qualcosa.

**Workshop:** Un incontro di persone. Si impegnano in un'intensa discussione e attività su un particolare argomento o progetto.

## Modulo 4.

**Realtà aumentata:** un tipo di tecnologia che consente di mostrare immagini digitali in un ambiente fisico.



**Mostra digitale:** una collezione di oggetti museali e opere di gallerie d'arte mostrate online.

**Ipermedia:** estensione di un ipertesto, ovvero la possibilità di aprire nuove pagine Web facendo clic su collegamenti testuali in un browser Web.

**Descrizione dell'immagine:** un modo per descrivere un oggetto, un'immagine, una fotografia, ecc. a una persona ipovedente. Può trattarsi di descrizione audio, descrizione verbale e Accessibilità virtuale: rendere accessibili online gli oggetti del museo.

**Realtà virtuale:** ambiente digitale che possiamo percepire attraverso le immagini e i suoni prodotti da un computer.

**Accessibilità visiva:** un modo in cui tutti gli utenti possono vedere e leggere il contenuto dello schermo. Include l'accessibilità dei contenuti web e delle applicazioni mobili.

## Modulo 5.

**Accessibilità:** la caratteristica di un dispositivo, di un servizio, di una risorsa o di un ambiente di essere facilmente utilizzabile da qualsiasi tipo di utente; il termine è comunemente associato alla possibilità per le persone con capacità ridotte o compromesse di accedere ad ambienti fisici (accessibilità fisica), di fruire autonomamente di contenuti culturali (accessibilità culturale) o



di utilizzare sistemi informativi attraverso l'uso di tecnologie assistive o la conformità ai requisiti di accessibilità dei prodotti.

**ARIA (Accessible Rich Internet Applications):** un insieme di ruoli e attributi che definiscono le modalità per rendere i contenuti web e le applicazioni web più accessibili alle persone con disabilità.

**ACE - Accessibility Checker for EPUB:** strumento per l'esecuzione di controlli automatici di accessibilità per le pubblicazioni EPUB, al fine di assistere nella valutazione della conformità alle specifiche di accessibilità EPUB.

**Bookalope:** strumento di formattazione e conversione di libri che semplifica il processo di produzione di libri, dal manoscritto grezzo al prodotto finale.

**E-book (abbreviazione di electronic book):** pubblicazione libraria resa disponibile in forma digitale, composta da testo, immagini o entrambi, leggibile sul display piatto di computer o altri dispositivi elettronici.

**EPUB3:** il più recente formato accessibile che fornisce tutto ciò che serve per costruire un e-book accessibile. EPUB (acronimo di electronic publication) è uno standard aperto, basato su XML, per la pubblicazione di libri elettronici. Poiché EPUB è costruito su tecnologie Open Web Platform come l'HTML, la specifica EPUB Accessibility si basa sulle Web Content Accessibility



Guidelines (WCAG) per definire la conformità all'accessibilità delle pubblicazioni EPUB.

**Strumento EPUBCheck / EPUB Checker:** uno strumento per convalidare la conformità delle pubblicazioni EPUB alle specifiche EPUB. È un software open source, gestito dal Consorzio DAISY (Digital Accessible Information System) per conto del W3C.

**HTML5 (Hypertext Markup Language):** linguaggio di markup utilizzato per strutturare e presentare contenuti sul World Wide Web. È la quinta e ultima[3] versione principale di HTML, raccomandata dal World Wide Web Consortium (W3C).

**Markup:** il processo di marcatura degli elementi chiave di un libro utilizzando un insieme di tag standard. È il primo passo nella conversione in e-book, dopo che il manoscritto ha superato le consuete fasi di editing, fact-checking e proofing. Il markup viene utilizzato per guidare il programma di conversione che prende il manoscritto e lo converte in un e-book.

**MOBI:** un formato di file per pubblicazioni digitali che originariamente era un'estensione del formato HTML di PalmDOC, integrato con i propri tag di dati.

## Modulo 6.

**Disabilità cognitiva:** termine utilizzato quando una persona presenta alcune limitazioni nel funzionamento mentale e in abilità come la comunicazione, l'auto-aiuto e le abilità sociali.



**Loop uditivo:** i Loop uditivi, noti anche come sistemi a induzione, sono sistemi audio unici utilizzati da chi porta apparecchi acustici.

**Sensibilità sensoriale:** tratto biologico caratterizzato da una maggiore consapevolezza e sensibilità all'ambiente.

**Disabilità visiva:** è un termine ampio utilizzato per indicare qualsiasi grado di perdita della vista che influisce *sulla capacità di una persona di svolgere le consuete attività della vita quotidiana.*

## Modulo 7.

**Catena dell'accessibilità:** È la capacità di avvicinarsi, entrare, utilizzare e lasciare qualsiasi spazio in modo indipendente e agevole. La persona è "autonoma" se il movimento è continuo dall'inizio alla fine. In altre parole, dall'origine alla destinazione.

**Condizione dello spettro autistico (ASC):** "L'autismo è una disabilità dello sviluppo complessa, che dura tutta la vita e che compare tipicamente durante la prima infanzia e può avere un impatto sulle abilità sociali, sulla comunicazione, sulle relazioni e sull'autoregolazione di una persona". L'autismo è definito da un certo insieme di comportamenti ed è una "condizione di spettro"



he colpisce le persone in modo diverso e in misura variabile"  
(Autism Society, 2021).<sup>1</sup> .

**Facile da leggere:** Un testo presentato in modo accessibile. Un testo con un formato di facile comprensione è spesso utile per le persone con disabilità.

**Sistema a loop a induzione:** Sistemi audio unici utilizzati dagli utenti di apparecchi acustici. Un sistema a induzione o loop uditivo è costituito da uno o più loop di fili. Questo dispositivo amplifica il suono e blocca il rumore ambientale.

**Mobilità ridotta:** Una persona con mobilità ridotta (PRM) è una persona con mobilità ridotta. La disabilità può essere il prodotto di una disabilità fisica o sensoriale o il risultato di qualsiasi altra malattia o età. Una PMR ha talvolta bisogno di attenzioni particolari. Inoltre, può aver bisogno di un adattamento ai servizi disponibili per tutte le persone. Ad esempio, nell'uso dei trasporti pubblici.

**Disabilità sensoriale:** Una disabilità che colpisce i sensi (vista, udito, olfatto, tatto, gusto). Ad esempio, ipovisione o cecità; perdita dell'udito o sordità; [autism spectrum disorder](#) or [attention deficit hyperactivity disorder](#).

---

<sup>1</sup> Autism Society (2021, 12 agosto): Cos'è l'autismo? <https://www.autism-society.org/what-is/>



**Storie sociali:** Sono uno strumento che aiuta le persone dello spettro autistico a prepararsi alla visita. Questo strumento li aiuta a sapere in anticipo cosa aspettarsi quando visitano un museo.





# Modulo 1. Principali concetti e terminologia relativi all'accessibilità

## Introduzione

Il concetto di accessibilità è cambiato nel corso degli anni.

All'inizio si riferiva alle persone in sedia a rotelle. In seguito si è esteso alle persone con disabilità in generale. Oggi il significato è più ampio e comprende tutte le persone per ottenere le stesse opportunità per tutti.

Rendere accessibile un museo significa soddisfare le esigenze dei suoi visitatori. Per esempio, permettere a una persona sorda di comunicare attraverso il linguaggio dei segni. Inoltre, preparare una visita in un linguaggio semplice per i bambini con la sindrome di Down.

Rendere un museo accessibile è molto importante. Contribuisce all'inclusione e all'integrazione di tutti i tipi di persone.

Allo stesso modo, è importante che i professionisti della cultura conoscano i concetti di base dell'accessibilità. Allo stesso modo, devono conoscere le risorse che possono offrire ai visitatori.



## Che cosa?

Qui potete trovare esempi di risorse presenti nei musei e negli spazi della cultura.

### 1) Immagini in rilievo:



Il Museo del Prado di Madrid offre alcune delle sue migliori opere in rilievo. In questo modo le persone con problemi di vista possono creare un'immagine mentale del

dipinto.

### 2) Loop magnetici nei musei e nei monumenti per le persone con disabilità uditive:

28 musei e monumenti del governo catalano utilizzano loop magnetici. Questo permette alle persone con problemi di udito o sordità di visitare tutti gli spazi in modo sicuro. Gli spazi hanno il simbolo del loop magnetico.





### 3) Pavimento podotattile

Le persone che utilizzano i bastoni possono individuarli. A seconda della forma del pavimento, guidano, avvertono di pericoli, cambi di direzione o di livello. Inoltre, indicano l'inizio o la fine del percorso accessibile.

Li possiamo trovare

all'ingresso di un

ascensore, all'inizio di

scale e rampe. È

importante che il colore

contrasti con il terreno. Podemos encontrarlos a la entrada de un ascensor, al comienzo de escaleras y rampas. Es importante que el color contraste con el suelo.



### 1) Museo Van Gogh di Amsterdam

Ha un modello tattile del suo edificio all'ingresso con tutti i piani e i percorsi pedonali. Questo facilita la visita ai visitatori con deficit visivi. Questo museo è accessibile anche alle persone che viaggiano in sedia a rotelle.

Il modello contiene una miniatura dell'esterno del museo e di tutti i piani. Ad esempio, è possibile vedere la posizione degli ascensori.

## Come?

Innanzitutto, è importante sapere che ci sono 4 assi fondamentali per ottenere una buona accessibilità:

- Spazio fisico: Rimuovere le barriere per consentire la mobilità sicura e libera di tutte le persone;
- Contenuti e informazioni: Consentire a tutte le persone di sentire, essere consapevoli e godere di un'esperienza;
- Comunicazione: Il modo in cui le persone interagiscono in modi diversi con vari mezzi di comunicazione;
- Attenzione appropriata: Alle persone con una certa diversità, che conoscono le loro esigenze e che facilitano la loro visita.

È inoltre importante conoscere il concetto di catena dell'accessibilità, definita come l'insieme di elementi e azioni a cui pensare per facilitare l'esperienza in un museo. La catena inizia quando qualcuno decide di visitare un museo e termina al momento della visita.

È importante sapere che per ottenere un'accessibilità adeguata dobbiamo considerare tutte le catene.

Infine, è molto importante conoscere le risorse principali e i concetti specifici. In questo modo, offriremo il miglior servizio ai visitatori.



Per migliorare l'accessibilità, dobbiamo considerare i prossimi suggerimenti e risorse.

## **Accessibilità alle strutture**

Dobbiamo fare in modo che tutte le persone a bassa mobilità motoria possano raggiungere il luogo:

- Sono necessarie rampe;
- Percorsi accessibili per le stanze, i servizi igienici e la caffetteria;
- Parcheggi specifici per le persone in sedia a rotelle;
- I cani guida devono avere accesso alle persone con problemi di vista;
- avere un ingresso completamente accessibile, con una reception all'altezza di una persona su sedia a rotelle.

## **Accessibilità informativa/comunicativa**

- Offrire risorse tattili per le persone con problemi visivi: modelli in scala, repliche, mappe aptiche, orientamento ed evacuazione;
- Il contenuto scritto del museo deve essere offerto (poster, brochure informative, sito web) in un formato accessibile: stampa grande o ingrandita, sistema Braille, lettura facilitata;



- Utilizzare pavimenti podotactile per delimitare la pavimentazione e facilitare il movimento delle persone con problemi visivi;
- Altre risorse specifiche che dobbiamo conoscere sono: audiodescrizione, ausili ottici, anello magnetico, linguaggio dei segni;
- Offrire una pagina web accessibile: le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web raccomandano e danno indicazioni per rendere le pagine più chiare per tutti i tipi di utenti.

## Appello all'azione

### Esercizio 1

Lavorate in un museo. Dovete indicare quali risorse il museo dovrebbe offrire alle persone con disabilità visiva. **Elencate 3 o 4 risorse e spiegate a cosa servono.**

### Ejercicio 2

**Elencate 2 risorse che il sito web di un museo dovrebbe offrire. Cercate esempi di queste risorse nei siti web dei musei reali. Se pensate che questi esempi migliorino il sito web reale, ditelo.**



# MODULO 2.

## LE SFIDE DEGLI AMBIENTI ARTISTICI INCLUSIVI



## Modulo 2. Le sfide degli ambienti artistici inclusivi

### Introduzione

Nuestra sociedad se enfrenta a numerosos retos. Los que tienen que ver con la inclusión figuran entre los más relevantes. Los entornos artísticos pueden ser lugares de exclusión: por eso es pertinente conocer los retos de los entornos artísticos inclusivos. La accesibilidad de los museos significa no sólo acoger a todo tipo de visitantes, independientemente de su perfil, sino también hacer que el contenido sea comprensible para ellos.

En los últimos años, las comunidades del diseño y la arquitectura se han volcado cada vez más hacia la diversidad y las condiciones humanas, prestando atención al desarrollo de diferentes enfoques de diseño destinados a tenerlas en cuenta durante el diseño (Heylighen, Van der Linden, & Van Steenwinkel, 2017).

Crear un entorno artístico inclusivo es importante por diferentes razones. En primer lugar, es importante hacer avanzar a la sociedad en su conjunto hacia los valores de inclusividad y accesibilidad. En segundo lugar, el diseño inclusivo afecta a



diferentes escalas del entorno construido, que es un entorno que experimentamos todos los días en nuestra vida cotidiana. Además, para el propio mundo del arte, es importante para llegar a un público cada vez más amplio. Por último, pero no por ello menos importante, los entornos artísticos inclusivos y accesibles son plataformas relacionales y facilitadoras de la ciudadanía, generando un sentimiento de pertenencia que permite superar las barreras físicas, geográficas y culturales. Ser un entorno artístico inclusivo puede plantear varios retos. Esto se debe a que la inclusión está relacionada con un conjunto heterogéneo de personas que tienen diferentes necesidades con varias características para ser inclusivos.

## **Che cosa?**

Le sfide degli ambienti artistici inclusivi ci aiutano a individuare e superare i "limiti" che per troppo tempo hanno creato un profondo divario tra la fruizione del bene comune e il mondo che rimane tagliato fuori a causa di barriere architettoniche, cognitive e sensoriali. Le sfide relative agli ambienti artistici inclusivi sono da ricercare nelle diverse caratteristiche che devono essere incluse per renderli tali.



Infatti, gli ambienti artistici devono essere inclusivi in molti modi. Le barriere e gli impedimenti possono essere molti e vari. Possono essere barriere fisiche, culturali o sensoriali.

### - **Barriere fisiche**

Una sfida importante è l'inclusione fisica. Infatti, gli spazi devono essere fisicamente accessibili a tutti. Dalle persone con forme di disabilità fisica, ai passeggini per bambini, alle sedie a rotelle.

L'inclusione fisica di un museo, ad esempio, non riguarda solo l'accessibilità degli spazi interni al museo. Come le sale, i bagni, l'area ristoro. Ma anche l'area circostante, la strada esterna, e la possibilità quindi di raggiungere e accedere al museo.

L'accessibilità per i visitatori con disabilità significa che i musei e le istituzioni devono fornire pari accesso e servizi alle loro sedi per tutti i tipi di pubblico.

### - **Barriere culturali e di contesto**

Un'altra sfida importante per l'inclusione è quella dell'accessibilità intellettuale. Infatti, le persone possono avere diversità nell'accesso e nell'elaborazione delle informazioni.

Esistono diverse forme di disuguaglianza. Molte sono legate a fattori esterni che troviamo nella società. Possono essere legate allo status economico o all'origine geografica. Ciò può comportare un diverso accesso ad alcune forme di cultura. In effetti, come qualsiasi altra cosa, l'approccio a un ambiente artistico è qualcosa che si impara. Una sfida per rendere questi



luoghi inclusivi è permettere a tutti di accedervi, al di là delle condizioni di partenza.

Ciò significa prestare attenzione al fatto che non tutti partono con le stesse conoscenze. Dobbiamo quindi tenere conto sia degli aspetti di questa società multiculturale sia dell'esistenza di disuguaglianze economiche e di accesso alla cultura.

In questo caso, le informazioni aggiuntive possono essere importanti. Possono riguardare il percorso dell'artista, il contesto socio-culturale, la corrente artistica. E anche sulle tecniche pittoriche utilizzate, sul materiale dell'opera.

#### **- Barriere sensoriali**

Le barriere possono colpire diversi sensi. Questo ci porta a considerare che l'arte può essere apprezzata e compresa non solo con la vista. Esistono infatti diverse soluzioni per consentire alle persone con diverse disabilità di avvicinarsi all'arte. Ad esempio, la presenza di guide audio o video nel linguaggio dei segni. Per le persone con disabilità visive, oltre all'audio, può essere importante avere la possibilità di utilizzare il tatto. Questo è possibile con la creazione di cataloghi in braille, descrizioni in braille delle opere, o la presenza di opere in 3D che possono essere toccate e avere una diversa esperienza sensoriale dell'arte.

È anche possibile creare una mappa sensoriale, per aiutare le persone che si trovano nello spettro autistico. Può essere utile



avere una mappa sensoriale prima di entrare nel museo per essere consapevoli degli spazi, delle luci, dei suoni, di ciò che troveranno in generale.

### **La digitalizzazione come soluzione flessibile:**

La pandemia e l'inaccessibilità a più luoghi ci ha tuttavia permesso di ripensare a nuovi modi per rendere la cultura accessibile e consentire un nuovo modo di fruire dei musei e della cultura. La digitalizzazione dei materiali museali può rappresentare una svolta interessante per l'accessibilità dei musei. Utilizzare il digitale può significare ampliare le possibilità di informazione. Le persone hanno così accesso a materiale aggiuntivo. Inoltre, il digitale offre la possibilità di raggiungere un maggior numero di persone anche al di fuori dell'area geografica del museo. Il digitale permette quindi di colmare una distanza, sia fisica che culturale.

## **Come?**

L'obiettivo può essere quello di implementare azioni strategiche che possano garantire percorsi inclusivi per tutti, tenendo conto anche dell'evoluzione delle nuove tecnologie.



Poiché esistono diversi tipi di barriere, possono esistere anche diversi tipi di soluzioni per affrontare le sfide degli ambienti artistici inclusivi.

Per quanto riguarda le sfide per **l'inclusività fisica** è importante:

- Controllare e rendere accessibili gli spazi esterni all'ambiente artistico;
- Controllare e rendere accessibili i servizi igienici all'interno dell'ambiente artistico;
- Controllare e rendere accessibili gli spazi espositivi interni dell'ambiente artistico;
- Si può creare un percorso sul pavimento per le persone con disabilità visive per indicare il percorso di visita.

Per quanto riguarda le sfide per **l'inclusività culturale** è importante:

- Aggiungere informazioni sul materiale artistico;
- Il materiale proposto deve avere un livello di linguaggio e di sintassi accessibile e di facile comprensione;
- Rendere accessibile anche la parte digitale (se presente) per tutti i pubblici.



Per quanto riguarda le sfide per **l'inclusività sensoriale**, è importante:

- Ricordare che ogni individuo può avere una diversa sensibilità sensoriale;
- Offrire guide video nel linguaggio dei segni;
- Proporre guide in braille, ad esempio creando cataloghi;
- Proporre guide uditive per accompagnare lo spettatore;
- Si può compilare una mappa sensoriale per consentire a tutto il pubblico di essere preparato a partecipare.

## Appello all'azione

### Esercizio 1

Per superare le sfide degli ambienti artistici inclusivi si possono intraprendere varie iniziative.

Provate ad avvicinarvi a un ambiente artistico imponendovi una delle barriere di cui sopra, ad esempio potete bendarvi, o mettervi dei tappi nelle orecchie, o ancora usare stampelle o una sedia a rotelle.

Segnate su un taccuino tutte le volte che trovate una barriera al godimento di qualsiasi aspetto dell'ambiente e segnate tutte le volte che siete costretti a chiedere aiuto.



Provate a fare un elenco delle cose di cui potreste avere bisogno o che potrebbero migliorare la vostra esperienza in quel momento, rendendola accessibile.



# MODULO 3

## PROGETTARE UN LABORATORIO ARTISTICO INCLUSIVO

# Modulo 3. Progettare un laboratorio artistico inclusivo

## Introduzione

Tutti devono poter godere della cultura. Uno spazio culturale accessibile appartiene a tutti ed è per tutti. Quando eliminiamo le barriere, ne beneficiamo tutti. Quando le persone visitano un museo, devono poter parlare con gli altri, ottenere informazioni e interagire. Pochi spazi culturali sono inclusivi. Molti spazi non sono adatti alle persone con disabilità. Per questo motivo, sono necessari workshop che mostrino le modalità di inclusione sociale. L'inclusività è importante perché tutti possano sentirsi identificati e inclusi nella nostra società. Secondo una ricerca (Browne Gott, H. (2020, p. 13-16), è sempre più evidente che le arti possono avere un effetto positivo sul benessere delle persone. Ciò è avvenuto anche quando sono stati presi in considerazione altri fattori necessari. Il benessere fa parte della nostra salute fisica e mentale. La Covid-19 ha influito sulla salute fisica e mentale delle persone in tutto il mondo.



## Laboratori artistici inclusivi

I laboratori offrono ai partecipanti un ambiente inclusivo e creativo in cui impegnarsi. Incoraggiano l'interazione sociale e danno un senso di comunità. Gli operatori culturali migliorano le loro competenze. Imparano come approcciare le persone con disabilità e come creare un ambiente di inclusione.

La creazione e il coinvolgimento con l'arte possono migliorare la salute e il benessere - un equilibrio dell'intera persona, che comprende corpo, mente e spirito. (Hacker, 2012 in Kamienski, N. et al., 2018, p. 3). Il valore terapeutico emerge quando l'arte coinvolge il senso dello spirito, portando a una comprensione personale più profonda di sé, degli altri o dell'ambiente.

## Che cosa?

La distribuzione digitale può aumentare l'inclusione nelle arti e nella cultura, consentendo ai gruppi vulnerabili di accedere alle informazioni e alle esperienze. Inoltre, consente alle persone di trarre il massimo beneficio sociale dalla partecipazione alle arti e alla cultura, come il miglioramento del benessere.

Tuttavia, è necessario implementare tecniche "digitalmente inclusive" per l'erogazione online, in modo che tutti possano partecipare e godere delle arti e della cultura. È importante



trovare il modo di digitalizzare le arti e la cultura e capire come il settore possa svolgere un ruolo chiave nel promuovere l'inclusione digitale.

Le organizzazioni artistiche e culturali dovrebbero parlare con il proprio pubblico per capire cosa impedisce loro di interagire con i loro contenuti online, e poi collaborare con loro per trovare soluzioni. Le arti e i settori culturali e creativi possono essere "digitalmente inclusivi", ossia ugualmente accessibili e arricchenti per tutti (indipendentemente dal livello di accesso digitale del pubblico o dei partecipanti, dalle abilità digitali o dalla motivazione/fiducia digitale) (Mackey, 2021).

Le organizzazioni artistiche e culturali possono svolgere un ruolo chiave nell'incoraggiare le persone a connettersi. Inoltre, le organizzazioni artistiche e culturali devono progettare la loro offerta online in modo che sia "digitalmente inclusiva" per impostazione predefinita (Heselwood e Pritchard, 2019), il che significa che l'offerta online dovrebbe essere ugualmente accessibile e arricchente per tutti (indipendentemente dal livello di accesso digitale, dalle competenze digitali o dall'alfabetizzazione digitale).

Organizzate laboratori di arte visiva per le persone che hanno un accesso limitato agli spazi culturali con mostre d'arte. In alternativa, si può organizzare uno spettacolo di luci con



proiettori che proiettano pezzi d'arte o dipinti sulle pareti dello spazio culturale.

### Soluzione 1 - Partecipazione e interazione sociale

L'obiettivo di questa soluzione è la partecipazione e l'interazione sociale dei partecipanti.

Esempio 1 - Vorremmo che ci mostraste un esempio, prendiamo in considerazione Purple Patch Arts.

È un'organizzazione che esiste per migliorare la vita e le opportunità di vita delle persone con disabilità di apprendimento e autismo. Utilizza diverse attività (teatro, danza, musica, arte e attività multisensoriali) per coinvolgere gli studenti e sviluppare le abilità sociali dei partecipanti. Purple Patch Arts ha iniziato a distribuire i suoi "Programmi di apprendimento permanente" online tramite Zoom e ha pubblicato attività giornaliere e pagine settimanali da colorare sul suo sito web. Purple Patch Arts ha anche utilizzato la chiusura come un'opportunità per raggiungere persone al di fuori della sua comunità.



## Come?

### **Manuale del facilitatore**

#### Passi per sostenere l'impegno delle persone con minori opportunità nei laboratori artistici:

1. L'impegno nei confronti delle persone con minori opportunità deve essere a lungo termine e a livello di organizzazione.
2. La diversificazione del pubblico deve includere un'azione sulla diversità organizzativa.
3. Il personale e i volontari devono sentirsi sicuri nel lavorare con persone con minori opportunità.
4. Coinvolgere le persone con minori opportunità nella progettazione e/o nella realizzazione delle opportunità.
5. È fondamentale offrire scelte che rispettino l'individualità delle persone con minori opportunità.
6. Lavorare con gruppi comunitari di cui le persone con minori opportunità si fidano.
7. Portare le attività fuori dai luoghi abituali dell'arte e della cultura e integrarle nelle comunità.
8. È importante come e dove le organizzazioni commercializzano le loro attività.



9. Gli ambasciatori o i sostenitori possono aiutare le persone a provare qualcosa di nuovo e a seguirlo.
10. Le persone che hanno meno opportunità possono essere ambasciatori, ma è difficile mantenere il loro impegno.
11. Molte organizzazioni artistiche e culturali potrebbero utilizzare i dati meglio di quanto non facciano attualmente.
12. La disponibilità ad ascoltare e imparare dai dati aumenta le possibilità di successo.

### **I passi per organizzare un Laboratorio d'arte virtuale di successo:**

1. Stabilite obiettivi chiari fin dall'inizio.
2. Scegliete la piattaforma giusta per ospitare il vostro evento virtuale.
3. Scegliete il momento giusto per il vostro evento.
4. Promuovere l'evento virtuale.
5. Sviluppate un ordine del giorno chiaro che includa relatori e tempi.
6. Includere moderatori all'evento.
7. Coinvolgere il pubblico.
8. Preparatevi a risolvere i problemi.
9. Inviare un follow-up post-evento.
10. Debrief.



# Appello all'azione

## Esercizio 1

Descrivete come creare un evento di laboratorio d'arte online per le persone con minori opportunità in Facebook utilizzando i passaggi sopra citati.



## MODULO 4.

# COME PROGETTARE UNA MOSTRA D'ARTE VIRTUALMENTE ACCESSIBILE



# Modulo 4. Come progettare una mostra d'arte virtualmente accessibile

## Introduzione

Le prime mostre nei musei e nelle gallerie d'arte hanno avuto luogo nel XIX secolo. Si basavano sull'approccio visivo per mostrare manufatti e opere d'arte. I curatori utilizzano questo metodo per progettare le mostre.

La maggior parte dei musei e delle gallerie d'arte utilizza il modello del deficit per rendere accessibili le proprie mostre. In questo modo i visitatori disabili vivono la stessa esperienza di quelli non disabili. Ma i musei e le gallerie devono adattare i loro contenuti. Devono renderli comprensibili a tutti.

Le mostre virtuali aiutano le persone disabili ad apprezzare gli oggetti dei musei e le opere delle gallerie d'arte. A questo scopo possono utilizzare i loro computer portatili e i loro telefoni cellulari.

Internet aiuta i musei e le gallerie d'arte a mostrare gli oggetti online. Possono utilizzare strumenti basati sul web per adattare i contenuti esposti.



## Che cosa?

### Dove presentare virtualmente una mostra d'arte accessibile

- **Le applicazioni mobili:** mostrano le opere dei musei o delle gallerie d'arte sui telefoni o sui tablet dei visitatori. Alcune offrono visite virtuali autoguidate. Gli artefatti sono in diversi formati. Utilizzano immagini con testo alt. Alcuni utilizzano descrizioni visive. Altri utilizzano touchscreen interattivi.
- **Tramite codici QR e sistemi di gestione delle collezioni online, come Artwork Archive,** i musei o le gallerie d'arte possono creare codici QR per le loro opere d'arte. Il visitatore scansiona il codice. Il visitatore accede al profilo pubblico dell'istituzione culturale. Lì può trovare ulteriori informazioni sul manufatto/opera d'arte in modo adattato.
- **Attraverso tour virtuali a 360 gradi sui siti web di musei e gallerie:** durante la pandemia COVID-19 la maggior parte dei musei e delle gallerie d'arte ha digitalizzato le proprie collezioni. Alcuni hanno creato gallerie virtuali separate sui loro siti web. I visitatori possono sfogliare la banca dati della collezione. Esplorano uno o l'altro artefatto o opera d'arte. Alcuni musei e gallerie d'arte offrono anche tour a



360 gradi. (per esempio - 3D Tour - National Archaeological Institute with Museum (naim.bg)).

- **Tramite podcasts / Radio Shows** - forniscono una descrizione audio adattata di alcuni manufatti. Gli utenti possono trovare i podcast sul sito web del museo o della galleria. I podcast organizzano le informazioni in un formato simile a quello della mostra. Ogni episodio presenta una mostra. Ogni capitolo presenta una zona della mostra. L'ascoltatore può scegliere di andare avanti, regolare la velocità, saltare o riavvolgere. I podcast possono offrire collegamenti web alle immagini della mostra, agli alt-text e al testo leggibile sullo schermo.

## **I più grandi errori nell'accessibilità digitale virtuale**

I maggiori problemi per le persone con disabilità quando navigano in una mostra online sono:

- Mancanza di didascalie
- Dimensioni ridotte dei caratteri
- Problemi di zoom
- Muri di testo
- Basso contrasto e immagini con testo
- Schemi di colori troppo vivaci
- Basarsi solo sui colori



- Siti incentrati sul mouse
- Troppo piccoli i bersagli tattili
- Movimento, animazioni e pagine disordinate
- CAPTCHA.

## **Alcuni dei componenti chiave di una mostra online di successo**

**sono:**

- La mostra deve essere distinta dal sito web principale. Il layout e l'interazione devono funzionare bene sulle applicazioni mobili e sui formati desktop.
- Le informazioni su ciò che si trova sul sito web devono essere presenti nella parte superiore della pagina web. Esempio: ci sono istruzioni su come operare con i moduli.
- Gli strumenti di navigazione devono trovarsi sul lato sinistro dello schermo. La grafica deve essere ad alto contrasto.
- Le opere creative devono essere il più grandi possibile. Le foto devono includere alt-text, descrizioni audio e descrizioni degli artisti. È necessario fornire la possibilità di scegliere se approfondire o saltare determinati contenuti.
- È meglio audio-descrivere un oggetto esposto, non crearlo e sostituirlo con una sostituzione audio. Esempio: è meglio



audiodescrivere la foto di un'auto piuttosto che usare un effetto sonoro di un'auto.

- Il testo deve essere su uno sfondo chiaro. Il design del carattere non deve essere spezzettato.
- La forma di voce per la lettura del testo digitale deve essere una voce robotica e non umana (per i lettori di testo). Il tono della voce umana per l'audiodescrizione deve essere complementare all'atmosfera della storia.

### **Esempi di strumenti gratuiti e open source come sviluppare una mostra virtuale o archivi e collezioni digitali (fonte: 5 Open Source Tools to Create Digital Exhibitions [oedb.org])**

- **Omeka** - un sistema di pubblicazione web gratuito e open-source per archivi digitali online - <http://omeka.org/>;
- **Collective Access** - uno strumento di catalogazione gratuito e open-source e un'applicazione basata sul web per musei, archivi e collezioni digitali - <http://collectiveaccess.org/>;
- **CollectionSpace** - un'applicazione gratuita e open-source per la gestione delle collezioni per musei, biblioteche, società storiche e altre organizzazioni con collezioni speciali - <http://www.collectionspace.org/>;



- **Open Exhibits** - un kit di strumenti multitouch e multiutente che consente di creare esposizioni interattive personalizzate - <http://openexhibits.org/>.

## Come?

**Una guida passo passo su come progettare una mostra d'arte virtualmente accessibile.**

**Step 1: Decidere cosa inserire nella mostra virtuale come manufatti e/o opere d'arte e come curarla.**

- 1) Come organizzare e presentare le informazioni.
- 2) Temi e argomenti di interesse.
- 3) Come descrivere gli oggetti esposti.
- 4) Immagini/grafica.
- 5) Schema cromatico.
- 6) Formulazione e linguaggio utilizzato.
- 7) Impaginazione generale dei testi (in colonne che abbiano un peso sufficiente), ecc.

**Alcune domande da porsi:**

- Qual è il pubblico target della mostra? Ha esigenze specifiche?
- Cosa vogliamo dire al nostro pubblico virtuale con questa mostra?



- Cosa c'è di importante o di unico in ciascuno dei manufatti/opere d'arte inclusi nella mostra?
- Come vogliamo rendere il nostro museo/galleria d'arte diverso da altri con questa mostra virtuale?

## **Step 2: Decidere quali strumenti e approcci di accessibilità utilizzare.**

- 1) Descrizione audio, verbale e integrata.
- 2) Animazioni interattive.
- 3) Interfacce grafiche e contrasto.
- 4) Narrazioni digitali adattate.
- 5) Alt-text e didascalie.
- 6) Titoli di testa, ecc.

### **Alcune domande da porsi:**

- Quale pubblico specifico vogliamo servire con questa mostra virtuale? Come risponderemo alle loro esigenze e ai loro requisiti specifici?
- Quali manufatti/opere d'arte includere nella mostra accessibile adattata? Tutti i reperti inclusi o alcuni di essi?
- Quali strumenti e approcci all'accessibilità utilizzeremo per ciascuna delle mostre adattate? È possibile adattare alcune opere per le persone ipovedenti. Altri possono essere destinati a persone con udito ridotto o basso. Terzo - per



utenti con disabilità intellettive. Tenete presente che è molto difficile adattare tutto per tutti i tipi di disabilità.

- Abbiamo coinvolto i visitatori disabili nel processo di progettazione, in modo da assicurarci di riflettere e considerare la loro opinione?

### **Step 3: Decidere come realizzare la mostra virtuale e quale applicazione o piattaforma software utilizzare.**

- 1) Come includere la realtà virtuale e aumentata, gli ipermedia, ecc.
- 2) Come garantire che la navigazione sia facile per l'utente.
- 3) Come garantire l'accessibilità dei contenuti delle applicazioni web e mobili.

#### **Alcune domande da porsi:**

- La navigazione è facile da usare? Per i visitatori medi? Per i visitatori disabili?
- Il design dello spazio è ben organizzato? Qual è il livello di realismo? Qual è la presentazione 2D o 3D degli oggetti? Qual è il posizionamento e l'orientamento degli oggetti esposti nelle sale virtuali? Qual è il rapporto di ogni oggetto con l'organizzazione generale della mostra? Possiamo

comunicare il messaggio che vogliamo? È accessibile ai visitatori disabili?

- Come ogni oggetto esposto cattura l'attenzione dei visitatori? Possono interagire con esso? Crea un'esperienza - per i visitatori medi, per i visitatori con disabilità?
- L'accessibilità dei contenuti web e delle applicazioni mobili è ben organizzata?
- Abbiamo incluso i visitatori disabili nel processo di cura e di sviluppo del software?

#### **Step 4: Decidere dove collocare la mostra virtuale.**

- 1) Su un sito web e/o un'applicazione mobile.
- 2) Se includerà codici QR, tour a 360 gradi, podcast, ecc.

#### **Alcune domande da porsi:**

- La navigazione è collegata a risorse esterne, ipermedia, podcast e codici QR?
- È collegato ai canali dei social media? Sono inclusi strumenti accessibili? Questi possono essere: 1) software di ingrandimento (per ingrandire e rimpicciolire). 2) Software di sintesi vocale (per la lettura dello schermo). 3) Componenti aggiuntivi per il 3Dtouch. 4) Display Braille. 5) Impostazioni per la vibrazione
- Abbiamo testato la mostra virtuale con visitatori disabili? È accessibile per loro?



# Appello all'azione

## Esercizio 1

Immaginate di dover curare una mostra d'arte virtuale per una piccola galleria d'arte. Gli oggetti esposti sono 10 fotografie in bianco e nero dell'inizio del XX secolo. Come pensate di progettare la mostra in modo che sia accessibile alle persone con disabilità visive?

Il vostro compito:

Preparare un'infografica che illustri passo dopo passo il processo di progettazione della mostra virtuale.

Alcune domande per guidarvi:

- Quale approccio utilizzerete per progettare la mostra?
- Quali strumenti utilizzerete per garantire l'accessibilità virtuale della mostra?
- Come renderete i contenuti accessibili ai visitatori ciechi o con problemi di vista?

## Esercizio 2

Immaginate di lavorare in un ufficio informazioni turistiche locale. Due turisti con problemi di udito si presentano alla vostra scrivania. Vi chiedono informazioni sui musei e le gallerie d'arte locali che offrono tour virtuali a 360 gradi adattati alle persone con disabilità. Cosa proporrete loro?



Il vostro compito:

1. Trovate due esempi di siti web, uno di un museo e uno di una galleria d'arte, che offrano visite virtuali accessibili e adattate. È meglio che i siti web proposti siano del vostro Paese. Ma se non sono disponibili, possono provenire dall'estero.
2. Elencate gli strumenti di accessibilità disponibili sui siti web proposti.



# MODULO 5.

## COME PROGETTARE UN E-BOOK D'ARTE ACCESSIBILE

# Modulo 5. come progettare un e-book d'arte accessibile

## Introduzione

### Perché dovrete preoccuparvi dell'accessibilità?

Ci sono due ragioni principali per cui dovrete preoccuparvi dell'accessibilità dei vostri e-book:

- è una cosa giusta e inclusiva da fare e
- è richiesta dalla legge in molti Paesi.

Alcuni vantaggi degli e-book accessibili sono: mayor alcance y ventas,

- aumento della diffusione e delle vendite,
- miglioramento dell'ottimizzazione dei motori di ricerca e
- la conformità ai requisiti di legge.

Progettare e-book accessibili non deve essere difficile. Seguendo alcune semplici linee guida, è possibile creare e-book belli e accessibili a tutti. In questo modulo vi forniremo tutto quello che c'è da sapere su come progettare e realizzare e-book accessibili.



## Che cosa?

### E-books

Da quando si sono diffusi nei primi anni 2000, gli e-book hanno attirato una notevole attenzione, e anche qualche polemica.

Mentre alcuni lettori hanno pianto la cosiddetta "morte del libro" e la perdita delle qualità tattili del libro stampato, molti altri hanno accolto con favore la portabilità e la migliore accessibilità che gli e-book possono offrire.

Per i lettori con disabilità - come problemi visivi, difficoltà di lettura come la dislessia e problemi motori - gli e-book rappresentano un formato più praticabile con cui accedere a storie, informazioni ed esperienze di lettura altrimenti irraggiungibili. I formati e-book ci permettono di creare un unico libro per tutti gli utenti. Invece di avere l'edizione stampata e l'edizione Braille e l'edizione a caratteri grandi e l'audiolibro, possiamo includere tutti nel nostro pubblico con un unico formato.

Tuttavia, non molti e-book sono completamente accessibili. Centinaia di anni di evoluzione del design del libro hanno portato a regole consolidate su questi segnali visivi: non solo come funzionano meglio, ma anche come possono essere esteticamente gradevoli. Sebbene molti lettori non siano consapevoli di questi segnali visivi, essi svolgono un lavoro



importante. Un lettore ipovedente ha in genere bisogno di informazioni aggiuntive per sapere a che punto del documento si trova e per chiarire il tipo di testo che ha incontrato o che sta interpretando.

Con la crescita e la diversificazione del mercato, l'ampia varietà di tecnologie disponibili per gli e-book fa sì che piattaforme e dispositivi concorrenti incorporino diversi livelli di accessibilità e diversi metodi di accesso. Negli ultimi due anni, in particolare, l'industria editoriale ha riconosciuto la crescente necessità di migliorare l'accessibilità per tutti i lettori, soprattutto con l'affermarsi del self-publishing e la proliferazione di un numero sempre maggiore di applicazioni e piattaforme di lettura elettronica.

### **Accessibilità negli e-book**

L'accessibilità negli e-book non è solo un aspetto piacevole. È essenziale per garantire che i vostri libri possano essere fruiti da tutti i lettori, sia che si trovino su un dispositivo mobile, desktop o altro o su un'app. Mentre gli e-book stanno rapidamente recuperando terreno rispetto ai libri stampati in termini di design visivo, il futuro della lettura si sta rapidamente espandendo anche agli e-book digitali e accessibili.



Se state pensando di creare un e-book o se avete già convertito il vostro libro stampato in un e-book, dovrete assicurarvi che sia accessibile al maggior numero di persone possibile. Potete fare molte cose per rendere il vostro e-book più accessibile, tra cui scegliere il giusto formato di file, usare una descrizione testuale alternativa per le immagini, aggiungere didascalie e trascrizioni per i video e altro ancora.

Quindi, gli e-book accessibili, come i contenuti web accessibili, di solito includono un markup semantico aggiuntivo per aiutare la navigazione e per identificare lo scopo e il significato dei contenuti per i lettori disabili. Questo tipo di informazioni semantiche viene codificato nel contenuto tramite tag di markup HTML dedicati, ma anche tramite attributi ai tag di markup. Le informazioni sull'accessibilità possono anche includere descrizioni testuali delle immagini e trascrizioni audio per soddisfare una gamma di lettori con esigenze diverse.

Gli utenti disabili interessati ad avere e-book accessibili hanno esigenze diverse a seconda della loro disabilità:

- non vedenti: file accessibili da screen reader, trasferibili per la stampa Braille;
- ipovedenti: file con possibilità di ingrandire i caratteri, riconoscibili tramite sintesi vocale associata a software di ingrandimento;



- disabilità motorie degli arti superiori: possibilità di "sfogliare" il testo in modo alternativo utilizzando tecnologie assistive in sostituzione di tastiera e mouse;
- dislessici: lettura visiva supportata da sintesi vocale per facilitare la comprensione del testo;
- difficoltà cognitive o linguistico-lessicali: possibilità di adattamento che richiede la manipolazione del documento, sia nel contenuto che nella formattazione;
- audiolesi: sottotitolazione.

Purtroppo, migliorare manualmente l'accessibilità di un e-book o di altri contenuti digitali per garantire la conformità a questi standard può essere un lavoro manuale lungo e noioso, e quindi costoso. Con gli strumenti giusti, tuttavia, gli individui o gli editori interessati a creare e-book accessibili non hanno più bisogno di conoscenze tecniche approfondite su come l'accessibilità viene implementata per gli e-book, né di competenze specialistiche o di molto tempo libero. Software intelligenti come Bookalope possono intervenire per snellire e semplificare il processo di creazione di e-book accessibili in modo efficiente e affidabile.



## Costruire e-book accessibili con Bookalope

Poiché la struttura semantica costituisce gran parte delle basi per la creazione di documenti accessibili, Bookalope ha un flusso di lavoro assistito dall'intelligenza artificiale il cui primo passo è quello di "capire" gli stili e la struttura di un dato documento e come funzionano per organizzare il contenuto e facilitare il significato.

Bookalope estrae dal file tutti i contenuti testuali, le immagini, le tabelle e tutte le informazioni di stile visivo necessarie all'intelligenza artificiale per classificare in modo significativo la struttura semantica del contenuto. Quindi ripulisce le informazioni estratte per eliminare i residui che spesso si insinuano nei file Word, come la cronologia di editing, la formattazione dei residui del taglia-e-incolla e l'organizzazione interna del documento di Word. Successivamente, Bookalope utilizza la sua intelligenza artificiale per classificare la struttura del contenuto in base allo stile visivo dei singoli elementi di testo e al loro contesto. Presenta quindi il risultato della classificazione per la revisione.

Va detto che l'intelligenza artificiale di Bookalope non è perfetta, come qualsiasi altro software di classificazione automatica o di riconoscimento delle immagini. Tuttavia, uno strumento di classificazione della struttura assistito dall'intelligenza artificiale



come Bookalope ci porta molto lontano verso una conversione fluida (e in gran parte automatica) dei libri. Un documento strutturato semanticamente garantisce la generazione automatica di informazioni corrette e dettagliate sull'accessibilità dell'e-book.

Una volta confermata la struttura del documento, il lavoro più difficile è alle spalle. Successivamente, Bookalope ci mostra vari problemi di contenuto e tipografici che possiamo scegliere di correggere o ignorare, come ad esempio diverse grafie regionali, incongruenze di punteggiatura e altri piccoli dettagli tipografici e stilistici. Alla fine, Bookalope assembla l'e-book ed esegue gli strumenti EPUBCheck e Ace per garantire che le informazioni sull'accessibilità siano state applicate correttamente e che l'e-book venga convalidato secondo i più severi standard industriali.

## Come?

Principi per la costruzione di un e-book accessibile:

### **Step 1: Scegliere il giusto formato di e-book**

Una volta che conoscete le piattaforme su cui sarà disponibile il vostro e-book, potete iniziare a creare il vostro e-book accessibile.



Con Bookalope\* (<https://bookalope.net/index.html>), potete convertire i vostri file in qualsiasi formato leggibile dal vostro dispositivo di lettura, tra cui EPUB3 accessibile (il formato più recente che fornisce tutto ciò che serve per creare un e-book accessibile), MOBI, PDF accessibile, HTML5 e altro ancora.

Potete sempre convertire il vostro e-book in un altro formato se cambiate idea. Quindi, se non siete sicuri di quale formato scegliere, iniziate con uno e poi convertitelo in un altro se necessario.

\*Per provare Bookalope, la conversione del primo libro è gratuita. In seguito, l'accesso ai nostri strumenti rimane gratuito, ma i libri convertiti sono filigranati.

## **Step 2: Utilizzare un markup ricco**

È importante utilizzare il markup corretto per ogni tipo di contenuto del libro. Assicuratevi di utilizzare HTML5 e i tag di markup semantici nei vostri file, compresi gli attributi EPUB e ARIA per i tag di markup. Tuttavia, quando si utilizza Bookalope, sarà quest'ultimo a gestire tutti questi dettagli per voi.

## **Fase 3: Utilizzare un linguaggio chiaro e conciso**

Quando scrivete il vostro libro, usate un linguaggio chiaro e conciso. In questo modo sarà più facile per le persone con diverse disabilità comprendere i contenuti. Dovete anche considerare le descrizioni dei contenuti non testuali e assicurarvi



che le descrizioni del testo siano significative nel contesto del libro.

#### **Fase 4: creare un indice dei contenuti**

L'indice deve elencare tutti i capitoli e le sottovoci all'interno di ogni capitolo, in modo che i lettori possano trovare facilmente e navigare rapidamente verso qualcosa di specifico senza dover leggere prima tutto il resto. Quando è possibile (soprattutto quando si lavora con le illustrazioni), assicuratevi che ci siano delle didascalie accanto a ogni immagine o tabella.

#### **Fase 5: Utilizzare colori ad alto contrasto**

Un'altra considerazione importante per l'accessibilità è la scelta dei colori sia per il testo che per le immagini. Quando si scelgono i colori per l'e-book, è meglio usare colori ad alto contrasto, come il nero su bianco o il blu scuro su giallo chiaro. In questo modo sarà più facile per le persone ipovedenti e daltoniche vedere il testo.

È bene evitare l'uso di troppi colori, che possono confondere le persone ipovedenti o daltoniche. Limitatevi a due o tre colori di testo al massimo.

#### **Fase 6: disponibilità multilingue**

Il libro può contenere frasi e testi in una lingua diversa da quella in cui è scritto. Questo non ha importanza per un libro stampato; tuttavia, per un e-book accessibile, è necessario assicurarsi che tali frasi siano contrassegnate correttamente per guidare



correttamente le app di lettura. Inoltre, potrebbe essere necessario incorporare i font corretti nell'e-book perché l'applicazione eReader o l'utente potrebbero non averli installati sul proprio sistema.

### **Step 7: Utilizzate saggiamente immagini e video**

Le immagini e i video possono essere utilizzati per migliorare l'esperienza utente del vostro e-book.

Tuttavia, è necessario assicurarsi che vengano utilizzati con saggezza. Quando si aggiungono immagini, assicurarsi che abbiano un testo alternativo in modo che le persone con disabilità visive possano comprenderle.

Quando aggiungete i video, includete le trascrizioni in modo che le persone sorde o con problemi di udito possano seguirli.

Aggiungete anche un testo alternativo al video, per le persone non vedenti.

### **Step 8: Testate il vostro e-book prima di pubblicarlo**

Una volta terminata la progettazione e la realizzazione dell'e-book, è importante testarlo prima di pubblicarlo. Utilizzate strumenti di verifica dell'accessibilità come Ace Checker di DAISY (<https://github.com/daisy/ace>) per individuare eventuali problemi di accessibilità del vostro e-book. Ricordate che Ace è solo uno strumento di ausilio per un processo di valutazione più ampio, guidato dall'uomo.



È possibile testare l'EPUB con questo strumento gratuito EPUB Checker (<https://github.com/w3c/epubcheck>). È poi possibile effettuare test più elaborati a pagamento attraverso servizi web come Flightdeck (<https://ebookflightdeck.com/>).

## Appello all'azione

### Esercizio 1

Immaginate di creare un e-book d'arte accessibile. Quali caratteristiche e informazioni dovrebbe contenere?

Fornite degli esempi:

### Esercizio 2

Encuentre cuatro ejemplos de libros electrónicos de arte. Dos que contengan características esenciales para ser accesibles.

Encuentre otros dos que no se ajusten a esta petición.

Se foste voi l'insegnante, quale risorsa suggerireste?

Fornite degli esempi:

Controllate questi e altri portali per trovare alcuni esempi che li aiutino:

<https://archive.org/details/guggenheimmuseum>



<https://www.metmuseum.org/art/metpublications/titles-with-full-text-online>

<https://artexte.ca/en/collection/>

### **Esercizio 3**

Esplorate gli strumenti e giocate con Bookalope

(<https://bookalope.net/index.html>) per verificarne le

caratteristiche e le possibilità.



# MODULO 6.

## ANDIAMO AL SODO: ALCUNE APPLICAZIONI PRATICHE



# Modulo 6. andiamo al sodo: alcune applicazioni pratiche

## Introduzione

I musei hanno una funzione sociale molto importante. Ma hanno anche molte altre funzioni: culturali, artistiche, scientifiche, informative, ecc. Quindi dovrebbero essere accessibili a tutti. Ma c'è un gruppo di persone che non può usufruire appieno dei servizi offerti dal museo o non può entrarvi affatto. Le persone con varie disabilità spesso incontrano difficoltà di accesso agli spazi pubblici. Alcuni musei cercano di stare al passo con le ultime tecnologie. Cercano di adattare gli spazi a tutti i visitatori, indipendentemente dal fatto che abbiano o meno una disabilità.

## Che cosa?

Alcuni esempi di musei accessibili ai disabili:

### Museo Vasa di Stoccolma

Vogliamo che il Museo Vasa sia accessibile a tutti e stiamo lavorando per migliorare la nostra accessibilità.

Pianificate la vostra visita:



- Gli accompagnatori dei visitatori disabili sono ammessi gratuitamente.
- I cani da assistenza sono i benvenuti.
- Il parcheggio per disabili è disponibile davanti all'ingresso del museo. Ci sono due posti auto.

Durante la visita:

- Gli ascensori sono disponibili per tutti i piani.
- I servizi igienici si trovano all'ingresso, presso il banco informazioni al piano terra, al terzo piano e nel ristorante.
- È possibile prendere in prestito due sedie a rotelle presso il banco informazioni.
- Nell'auditorium grande, in occasione delle proiezioni di film, è disponibile un sistema di amplificazione dell'udito.
- Il nostro ristorante è disponibile per le sedie a rotelle e dispone di servizi igienici accessibili.

Riferimento: <https://www.vasamuseet.se/en/visit/accessibility>

### **Rijksmuseum ad Amsterdam**

Il Rijksmuseum è aperto a tutti. Per questo facciamo tutto il possibile per rendere il museo accessibile ai visitatori disabili.



## **Visitatori con un ausilio per la deambulazione o una sedia a rotelle**

L'intero museo è accessibile alle sedie a rotelle o agli scooter. Al banco informazioni è possibile prendere in prestito una sedia a rotelle, un rollator, un passeggino, un bastone da passeggio o uno sgabello pieghevole.

Inoltre, è disponibile una planimetria che mostra gli ascensori, le aree di seduta in tutto il museo e i servizi igienici per disabili.

## **Visitatori non vedenti o ipovedenti**

I cani guida al guinzaglio sono ovviamente ammessi al museo.

Il museo offre una visita guidata speciale per i visitatori con disabilità visive, che possono così toccare gli oggetti presenti nel museo.

## **Visitatori sordi o con problemi di udito**

Cerchiamo di fare in modo che tutte le informazioni, come le visite multimediali nell'app del Rijksmuseum, siano disponibili con testo visivo. È possibile scaricare l'applicazione in anticipo da qualsiasi postazione, in modo da familiarizzare con essa prima della visita. Se si dispone di un collare come ComPilot, è possibile ascoltare le visite guidate collegando l'apparecchio acustico al telefono tramite Bluetooth. L'Auditorium è dotato di un circuito



acustico. Se avete bisogno di aiuto, rivolgetevi a un membro del personale dell'auditorium.

### **Visitatori con sensibilità sensoriale**

Il Rijksmuseum può essere molto affollato, soprattutto la Galleria d'Onore. È possibile mantenere la visita interessante e tranquilla scegliendo una zona più tranquilla del museo. Queste sono indicate in verde sulla pianta. Oppure programmate la vostra visita al di fuori dell'alta stagione e prima delle 10 del mattino o delle 15.30 del pomeriggio. Se vi sentite sovraccarichi, andate in una sala tranquilla.

Un'altra possibilità è quella di programmare la visita in uno dei sabati sera. In quel caso il museo è aperto appositamente per i visitatori con sensibilità sensoriali. E se preferite rimanere a casa, potete visitare la Galleria d'onore online e prendervi il tempo necessario per vedere l'intera collezione.

### **Visitatori con demenza**

Ogni secondo martedì del mese organizziamo una visita tematica gratuita per i visitatori affetti da demenza e i loro cari. I partecipanti condividono storie, ricordi, associazioni e idee e danno vita agli oggetti del museo. Ogni visita ha un tema diverso. Per comodità e praticità, tutti i partecipanti ricevono un leggero sgabello pieghevole da portare con sé durante la visita.



## **Attività per visitatori con disabilità mentale**

Per i visitatori con disabilità mentale offriamo un tour speciale con un divertente compito creativo.

### **Supporto**

Se non potete muovervi da soli nel museo, potete portare un accompagnatore. L'ingresso è gratuito. Tuttavia, l'accompagnatore ha bisogno di un biglietto d'ingresso (gratuito) e di un orario di inizio. L'orario di inizio deve essere prenotato in anticipo.

Riferimento: <https://www.rijksmuseum.nl/en/visit/accessibility>

## **Come?**

Che cosa devono considerare i musei per renderli più accessibili in base alle diverse disabilità:

### **Disabilità visive**

È possibile orientarsi nel museo utilizzando un cane guida o un bastone? La segnaletica e le etichette sono disponibili in Braille?

### **Disabilità fisiche**

I banchi di assistenza sono dotati di sistemi di induzione a loop, in modo che le persone con apparecchi acustici possano capire il personale?



## **Disabilità uditive**

I banchi di assistenza sono dotati di sistemi di induzione a loop, in modo che le persone con apparecchi acustici possano capire il personale?

## **Disabilità cognitive**

Gli elementi video e audio delle mostre sono di livello tale da non esacerbare condizioni come l'epilessia o i disturbi vestibolari?

## **Disabilità del linguaggio**

Il personale del museo è adeguatamente formato per assistere le persone che possono avere difficoltà a comunicare verbalmente?

Riferimento: <https://blog.ferrovial.com/en/2020/10/making-museums-accessible-a-space-for-everyone/>

# **Appello all'azione**

## **Esercizio 1**

Spesso i visitatori dei musei possono pianificare la loro visita in anticipo. Dipende se un determinato museo ha un sito web in cui si possono trovare informazioni sull'accessibilità. Trovate 3 pagine che abbiano informazioni sull'accessibilità nel vostro Paese e 3 pagine che non ne abbiano.



## Esercizio 2

Per garantire una visita piacevole a ogni cliente, indipendentemente dal fatto che sia disabile o meno, gli specialisti che lavorano nei musei devono conoscere alcune regole di comunicazione. Indicate quali delle frasi elencate di seguito sono appropriate per la comunicazione personale con le persone con disabilità:

1. Una persona con disabilità

Uno storpio, un handicappato, un portatore di handicap, una persona con bisogni speciali..

2. È autistico

Ha l'autismo

3. È cerebrolesa

Ha una lesione cerebrale

4. Ha una disabilità psichiatrica

È pazzo

5. Persona sorda

Una persona non udente



## MODULO 7.

### CASI DI STUDIO: ESEMPI REALI (STORIE SOCIALI)

# Modulo 7. casi di studio: esempi reali (storie sociali)

## Introduzione

Gli esseri umani sono diversi, hanno abilità e disabilità differenti. Soprattutto, abbiamo tutti il diritto di essere accolti in qualsiasi spazio di nostro interesse. Di godere della cultura. Di acquisire conoscenze. Di condividere un momento piacevole con le persone che ci circondano.

L'accesso alla cultura senza discriminazioni è un diritto. Lo afferma la Dichiarazione universale dei diritti umani. Così come la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità.

Nonostante ciò, le persone con disabilità si trovano molto spesso escluse dalla società. Ad esempio, in uno spazio culturale, non sono in grado di visitarlo come la maggior parte della società. Ciò è dovuto alla mancanza di accesso ai luoghi, ai servizi o ai contenuti.

I museologi si preoccupano di questo problema da sempre. Per un museo, quindi, la sfida consiste nel fornire i propri servizi a una vasta gamma di persone e di esigenze. L'accessibilità nei musei copre una vasta gamma di caratteristiche e servizi. Per esempio, i sistemi di induzione a loop in luoghi come i banchi



informazioni. In questo modo, le persone con apparecchi acustici (disabilità sensoriali) possono capire il personale del museo.

L'accessibilità rende gli spazi più facili da navigare per tutte le persone. Un esempio è la fornitura delle informazioni necessarie per la pianificazione di una visita a un museo. Il nome di questa attività è "**catena dell'accessibilità**" (vedi Allegato 1). In questo modulo vi forniremo esempi di buone pratiche di accessibilità. Inoltre, il modulo comprende esercizi per aiutarvi a creare le vostre risorse.

## Che cosa?

### Catena di accessibilità

Le persone con disabilità devono sapere se possono arrivare facilmente al museo. Ad esempio, un percorso di trasporto pubblico accessibile. Inoltre, devono sapere se il museo dispone di strutture adattate. Per esempio, strutture con servizi igienici adattati. Un'altra cosa che considerano prima di visitare un museo sono i servizi che offre. Ad esempio, il personale che conosce il linguaggio dei segni.



Il sito web del British Museum (Londra) è un ottimo esempio. Contiene tutti gli elementi della catena dell'accessibilità. Non solo il museo ha una vasta gamma di funzioni e servizi accessibili a tutti. La sezione "Accessibilità al museo" del sito web contiene informazioni dettagliate per le persone con disabilità. In questo modo è facile per loro pianificare la visita in anticipo. Ma anche arrivare al museo, visitarlo e ripartire senza problemi.

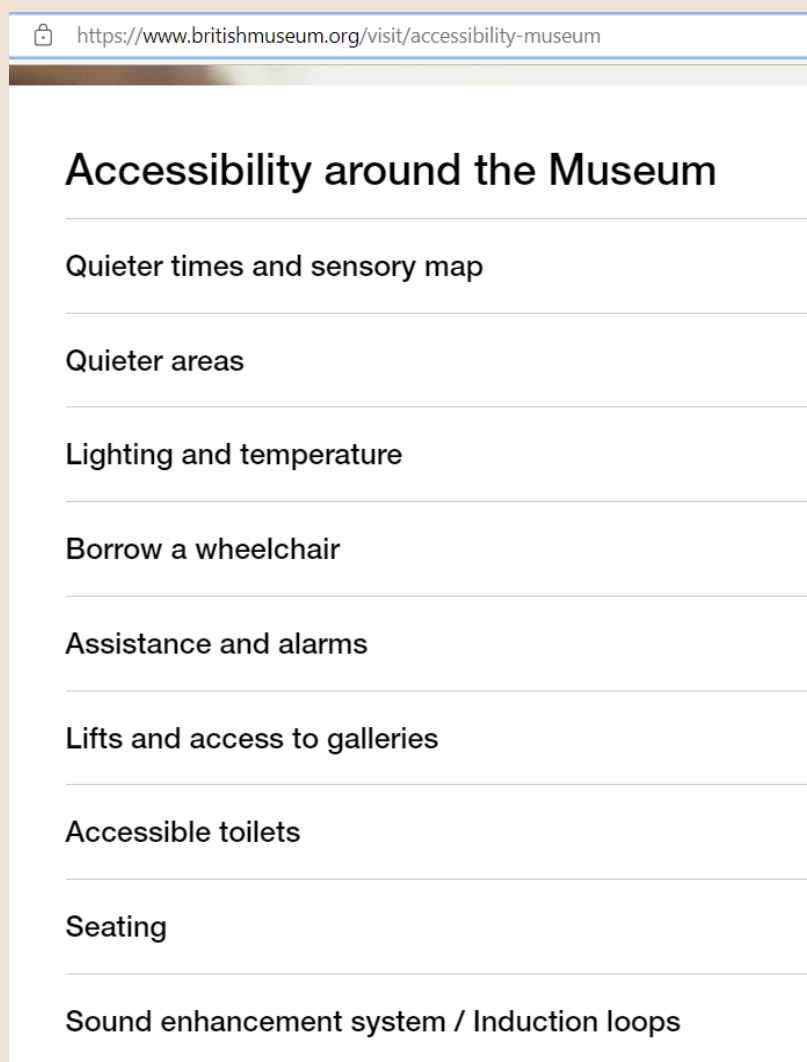


Image 1. British's museum website. Accessibility services webpage (menu bar)



## Storie sociali

Per le persone dello spettro autistico (ASC) una nuova situazione può essere un'esperienza travolgente. Le "storie sociali" sono uno strumento utile. Preparano la persona con ASC a gestire un evento o una situazione sociale. Aiutano inoltre la persona a capire come gli altri potrebbero comportarsi. Anche come deve reagire in una particolare situazione. Ecco un esempio:

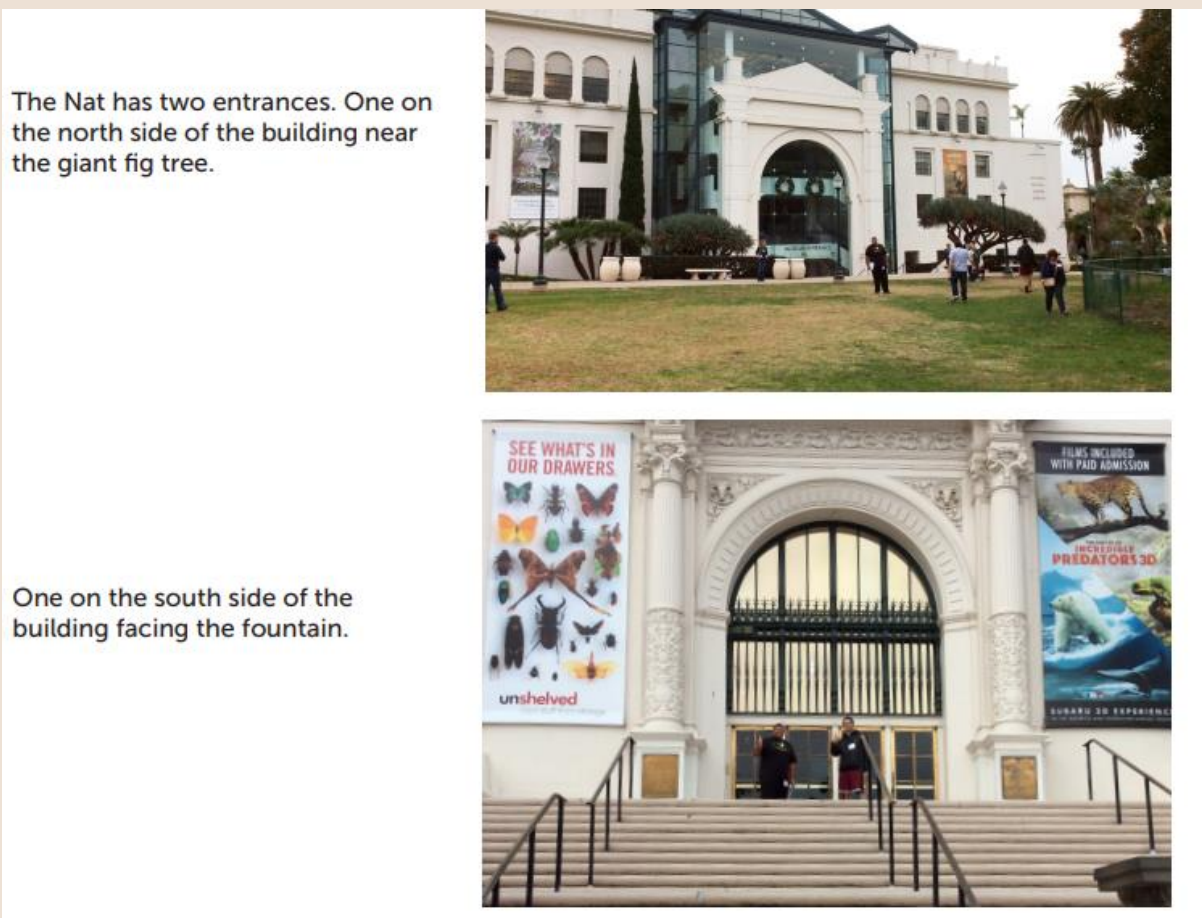


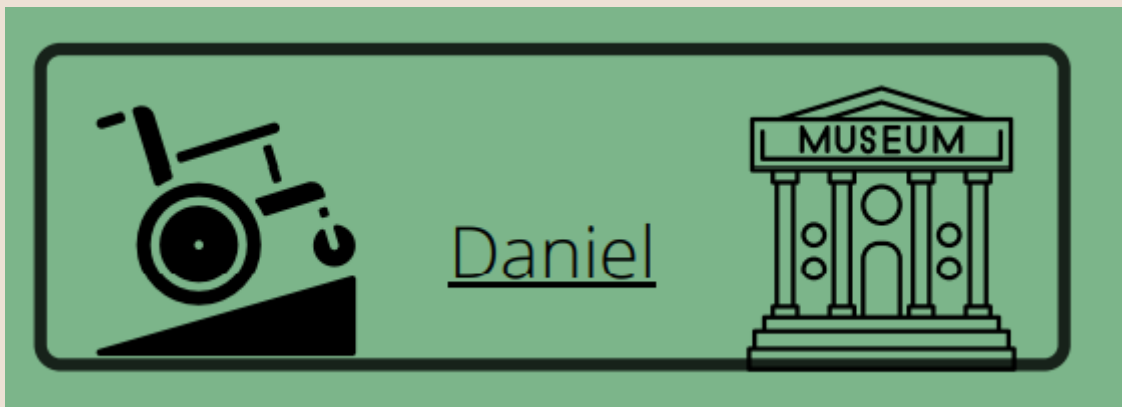
Image 2. San Diego Natural History Museum (The Nat) Social Story



## Caso pratico di accessibilità

### Riflettiamo.

**Caso 1:** Daniel vede un manifesto per strada. Il manifesto parla di una nuova esposizione al museo delle scienze. È importante notare che il museo si trova su una collina e lui è una persona a mobilità ridotta. Consulta il sito web per vedere se il museo è accessibile e scopre che lo è, ma c'è un problema. Non ci sono informazioni sul percorso del trasporto pubblico. Poi guarda su Google Maps e vede che la fermata dell'autobus è in fondo a un pendio. Poiché non era sicuro di poter raggiungere la porta del museo, non si è recato al museo.



**Difficoltà riscontrate:** Il museo stesso è accessibile alle persone a mobilità ridotta. I locali esterni non lo sono. Le persone a mobilità ridotta che raggiungono il museo con i mezzi pubblici non sono in grado di arrivare al museo in modo sicuro.

Indicare alcune alternative per risolvere il problema:

---



## Come?

**Ora tocca a voi!** - Create la vostra storia sociale su misura per la vostra realtà.

Una storia sociale deve avere i seguenti elementi:

Una storia sociale deve avere i seguenti elementi:

- titolo;
- introduzione;
- corpo;
- conclusione.

## Registro

Una storia sociale deve essere scritta con un linguaggio dolce e incoraggiante. Per calmare, preparare e allenare la persona ad affrontare la situazione. Inoltre, la sceneggiatura deve essere scritta in un **formato di facile lettura**.

Deve contenere frasi descrittive che forniscano un contesto. Ciò significa che deve rispondere alle seguenti domande: dove, quando, chi, cosa, come e perché?<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Società nazionale per l'autismo (n. d.). Storie e conversazioni sociali a fumetti. [https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/communication/communication-tools/social-stories-and-comic-strip-conversations#H2\\_1](https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/communication/communication-tools/social-stories-and-comic-strip-conversations#H2_1)



### Ecco un esempio di frase descrittiva:

- "Stiamo andando al Museo Autry del West americano. Quando vediamo il grande edificio arancione con le lettere bianche, sappiamo che siamo lì!"<sup>3</sup>
- "Perché le borse si possono portare nel museo e gli zaini no? Perché con uno zaino si può facilmente urtare l'arte senza volerlo. Il museo vuole che si possa guardare l'arte, ma deve anche proteggerla." <sup>4</sup>

Una frase dolce e incoraggiante dovrebbe guidare la persona, ad esempio:

- "Assicuratevi di avere tutti i vostri effetti personali quando uscite".
- "Tenete l'adesivo se pensate di tornare al museo quel giorno."<sup>5</sup>

### Strumenti:

Hemingwayapp.com - È uno strumento di scrittura e di editing.

Aiuta a migliorare la scrittura e ad adattarla a un formato di facile lettura.

---

<sup>3</sup> Museo Autry del West americano. (2022, 18 agosto). Storie sociali. <https://theautry.org/education/social-stories>

<sup>4</sup> Museo di storia naturale di San Diego (2018). San Diego Museum of Art Social History Una guida per aiutare a preparare le persone con autismo alla visita di un museo. Il Nat. <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>

<sup>5</sup> Museo di storia naturale di San Diego (2018). San Diego Museum of Art Social History Una guida per aiutare a preparare le persone con autismo alla visita di un museo. Il Nat. <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>



## Guida di facile lettura<sup>6</sup>

### Esempi:

Museo di storia naturale di San Diego - [The Nat | Social Stories \(sdnhm.org\)](#)

Museo Autry - [Social Stories | Autry Museum of the American West \(theautry.org\)](#)

### Risorse:

Musei per tutti - Un motore di ricerca facile da usare. Il sito web aiuta i potenziali visitatori a confrontare le informazioni provenienti da diverse sedi. Aiuta a seguire la catena dell'accessibilità.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Issues, O. F. D. (2017, 20 abril). Guida per l'elaborazione di informazioni di facile lettura. Ufficio per le questioni relative alla disabilità. <https://www.odi.govt.nz/guidance-and-resources/a-guide-to-making-easy-read-information/#download-the-guide>

<sup>7</sup> <https://museumforall.eu/>



# Appello all'azione

## Esercizio 1

Come già detto, quando si pianifica una visita a un museo, le persone devono essere in grado di trovare le informazioni in modo semplice (catena dell'accessibilità).

Trovate due esempi di siti web. Uno che fornisce informazioni sufficienti affinché una persona con disabilità possa seguire la catena dell'accessibilità e un altro che non lo fa.

Esempi:

- La pagina web sull'accessibilità fornisce molte informazioni sui servizi del museo. Cliccate sul link per vedere: [Accesibilidad | Museu Nacional d'Art de Catalunya](#)
- In questo caso, la pagina web "Riproduci la tua visita" di questo sito non fornisce informazioni sufficienti sui servizi accessibili. Cliccare sul link per vedere: [Museo Moco](#)

Ora tocca a voi trovare due esempi come questo.

## Allegato 1

# Cadena de Accesibilidad: Fases y aspectos a considerar



### Decisión de visitar

**Información sobre accesibilidad que el museo debe proporcionar:**

- **Ubicación del museo y áreas de referencia (calles o avenidas).**
- **Información de contacto para consultas y requerimientos especiales.**
- **Ubicación de rampas y ascensores disponibles dentro y fuera del museo.**
- **Interiores, exteriores y vías de acceso al museo.**
- **Servicios accesibles o recursos disponibles para personas con discapacidad.**

### Planifica la visita

**Definido por la persona que visita el museo:**

- **¿Cuáles son los medios y servicios de acceso que tengo a mi disposición?**
- **¿Puedo llegar en transporte público?**
- **Si llego en coche, ¿puedo aparcar mi coche en un lugar designado?**
- **¿Necesito que alguien me acompañe?**

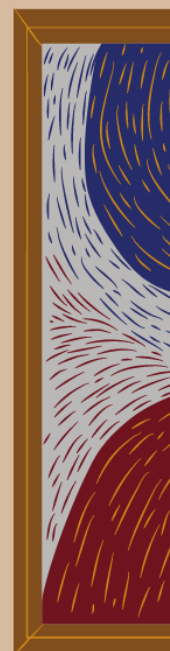
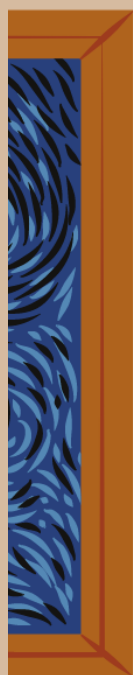
### La visita

#### Espacio físico

- **Acceso al museo.**
- **Circulación horizontal (salas, vestíbulos, pasillos, mostradores, vitrinas).**
- **Circulación vertical (escaleras, ascensores, rampas).**
  - **Servicios disponibles:**
- **Baños accesibles.**
  - **Comunicación e información:**
- **Recursos para el acceso a contenidos (táctiles, audiovisuales, otros).**
- **Señalización.**
- **Tecnologías disponibles para orientación y localización.**
- **Política de prevención y seguridad.**
- **Personal formado en atención a la diversidad.**



CURABILITY



*Ulteriori informazioni:*

<http://www.curability.eu>



Cofinanziato  
dall'Unione europea