



**EQ**ui-T European Quality Development System  
for Inclusive Education and Teacher Training



**Catalogo dei criteri -  
Raccomandazioni**



Questo lavoro fa parte del progetto Erasmus+ [EQui-T](#) (ERASMUS-EDU-2022-PEX-TEACH-ACA101104449)

Le idee presentate in questo documento sono il risultato della collaborazione delle seguenti organizzazioni e persone. Partner principale di questo documento: **Università di Granada (Spagna)**

#### Austria

**Università di Graz** - Barbara Gasteiger-Klicpera, Jessica Berger, Annalisa LaFace

**PPH Augustinum** - Katharina Maitz, Daniela Ender

**PH Steiermark** - Caroline Breyer, Veronika Ruhry, Stella Schatz

#### Italia

**Università di Padova** - Sara Santilli, Mehmet Çağlar Akyiğit, Maria Cristina Ginevra, Laura Nota

#### Norvegia

**Università Sudorientale della Norvegia** - Fazilat Siddiq, Anna Therese Steen-Utheim

#### Spagna

**Università di Granada** - Catalina Jiménez Hurtado, Cristina Álvarez de Morales Mercado, Laura Carlucci, Emilia Iglesias Fernández, María Visitación Hurtado Torres, María José Rodríguez Fórtiz, María Luisa Rodríguez Almendros, Rosario Arroyo González, Silvia Martínez Martínez, Antonio Javier Chica Núñez, María Olalla Luque Colmenero, María Asunción Pérez de Zafra Arrufat, Celia Barnés Castaño, Silvia Toribio Camuñas, Vicente Bru García, Carlos Navas Vallejo

#### Estonia

**Università di Tallinn** - Kairit Tamments, Kristin Parve, Linda Hellene Sillat

Il progetto EQui-T è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea nell'ambito del programma Erasmus+ Teacher Academy.



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea. Tuttavia, i punti di vista e le opinioni espressi sono esclusivamente quelli dell'autore/degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'EACEA. Né l'Unione Europea né l'autorità che eroga il finanziamento possono essere ritenuti responsabili.

Questo lavoro è rilasciato con licenza Creative Commons – con condivisione allo stesso modo 4.0 (CC BY SA)



## Introduzione

Questo catalogo dei criteri è progettato per supportarti nella valutazione della qualità delle **Risorse Educative Aperte (OER)** che utilizzi o crei, con particolare attenzione all'istruzione inclusiva.

Abbiamo sviluppato questo materiale per supportare gli e le insegnanti nell'assicurare che le Risorse Didattiche Aperte (OER) utilizzate o create soddisfino le esigenze di tutti gli studenti e di tutte le studentesse. Che si tratti di adattare materiali esistenti o di progettare di nuovi, questo strumento è qui per garantire che le risorse siano accessibili, adattabili e di supporto a tutti gli studenti e a tutte le studentesse.

Il catalogo è strutturato attorno a quattro dimensioni principali:

- 1. Didattica inclusiva**
- 2. Dimensione tecnica e tecnologica**
- 3. Sensibilità alla diversità**
- 4. Accessibilità**

Per ogni dimensione troverai:

- **raccomandazioni concise e pratiche**
- **brevi esempi**
- **una checklist scaricabile per supportare la riflessione e l'implementazione**

**Il team EQui-T vi augura buon lavoro con le vostre Risorse Educative Aperte!**

## 1. Didattica inclusiva

L'educazione inclusiva si basa su risorse che supportano la **differenziazione**, promuovono **approcci pedagogici diversificati** e facilitano **formati di apprendimento flessibili** come il lavoro individuale, di coppia o di gruppo.

In questa sezione, troverete alcuni consigli per creare materiali didatticamente validi a supporto dell'educazione inclusiva che:

- consentono la differenziazione,
- promuovono l'implementazione di una varietà di approcci pedagogici basati su modelli didattici orientati al livello per i domini centrali dell'apprendimento,
- consentono il lavoro individuale, di coppia e di gruppo in ambienti di apprendimento versatili e preparati,
- offrono una struttura per la selezione sistematica di argomenti e livelli,
- sono aperti agli interessi degli studenti e delle studentesse,
- includono processi di apprendimento creativi (Prenzel, 2013).

	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>OBIETTIVI E SCOPI</b>	<p>Fornire informazioni sugli obiettivi e sulle finalità di apprendimento sulla pagina di copertina della risorsa.</p> <p>Assicurati che tutti gli obiettivi di apprendimento siano raggiungibili, misurabili, pertinenti, chiaramente definiti e concisi per gli studenti e le studentesse e gli altri e le altre insegnanti che utilizzano le tue risorse educative aperte.</p>	
<b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO PER L'INSEGNAMENTO DIFFERENZIATO</b>	<p>Personalizza ed adatta le tue risorse educative aperte per ottenere risultati di apprendimento ottimali, che potrebbero non essere gli stessi per tutti/e.</p>	<p>Determinare obiettivi di apprendimento individualizzati; rendere il contenuto OER accessibile in base alle diverse esigenze di apprendimento degli studenti e delle studentesse con e senza disabilità (vedere Dimensione 4)</p>

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

Assicurarsi che gli obiettivi e i contenuti di una risorsa educativa aperta siano basati sull'età e sulle competenze di base degli studenti e delle studentesse.

Se una risorsa aperta è progettata per bambini e bambine piccoli/e, dovrebbe avere contenuti visivi adatti ai bambini/e, come disegni e testi più semplici. Se la stessa risorsa aperta è destinata a bambini/e più grandi, dovrebbe includere meno contenuti visivi e più contenuti per adulti, come fotografie. Il testo potrebbe richiedere un livello di lettura più elevato.

Durante la creazione o l'utilizzo di risorse didattiche aperte (OER), tenete conto delle esigenze degli studenti e delle studentesse (inclusi gli studenti e le studentesse con disabilità e bisogni educativi specifici, così come gli studenti e le studentesse con risultati eccellenti), in particolare nella progettazione e nella metodologia delle risorse didattiche aperte. Tenere conto delle esigenze degli studenti e delle studentesse fin dall'inizio può evitare la necessità di adattamenti successivi.

Cercate di sviluppare un'unica versione accessibile a tutti gli studenti e tutte le studentesse, tenendo conto delle loro diversità. In alternativa, create versioni differenziate, adattate alle esigenze di ciascuno/a (vedi Dimensione 4).

## METADATI

Includere istruzioni per le attività di apprendimento e spiegare le metodologie.

Indicare per quale gruppo target di studenti e studentesse è stata realizzata la risorsa, nonché le conoscenze prerequisiti necessarie.

Annotare il tempo stimato necessario per completare il materiale (schede di esercizi o piani di lezione) (e preparare materiale e attività extra per gli studenti e le studentesse più veloci).

Assicuratevi che gli esercizi e le attività siano supportati da soluzioni o linee guida per la valutazione.

## LINGUA

Assicurarsi che il linguaggio sia chiaro, coerente, conciso e facilmente comprensibile per altri/e insegnanti e professionisti/e del settore educativo.

## AGGIORNAMENTO

Assicuratevi che i contenuti siano attuali, aggiornati o senza tempo. Se necessario, aggiornateli

## STRUTTURA

Assicurarsi che le risorse didattiche aperte (OER) forniscano una struttura solida per lo sviluppo di conoscenze e competenze.

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

Pertanto, i contenuti dovrebbero essere strutturati in sequenze logiche e gestibili di moduli e/o lezioni/sezioni.

### DIDATTICA

Collegare i nuovi contenuti alle conoscenze, alle competenze e alle esperienze pregresse degli studenti e delle studentesse.

Assicurarsi che le risorse didattiche aperte consentano il trasferimento di nuove conoscenze e competenze a compiti, problemi o contesti diversi per consolidare l'apprendimento o costruire un significato personale.

Associare i costrutti teorici e i contenuti ad esempi vicini alla vita degli studenti e delle studentesse, in modo che possano essere trasferiti alle situazioni quotidiane.

Se ciò migliora la comprensione del contenuto da parte degli studenti e delle studentesse, presentare il contenuto dell'OER in vari formati (testi, grafici, immagini, ecc.).

Personalizza l'OER in base all'ambiente di vita dei tuoi studenti e delle tue studentesse.

Impegnatevi in esercizi con uno scopo familiare, come andare a fare la spesa, che richiedono calcoli matematici. Soprattutto per gli studenti e le studentesse con difficoltà di apprendimento.

Se opportuno, mostra un video, discuti il contenuto, fornisci attività pratiche.

Se una risorsa aperta include una lettura sull'agricoltura che menziona colture come grano o mais, ma i tuoi studenti e le tue studentesse vivono in una regione in cui predominano ulivi e vigneti, potresti modificare la risorsa per includere esempi di queste colture locali. Questo renderà il contenuto più significativo e applicabile alla loro realtà.

### PARTECIPAZIONE

Assicurarsi che le attività di apprendimento offrano opportunità di interazione che supportino l'apprendimento attivo.

Quando possibile, creare o adattare le risorse didattiche aperte per promuovere il lavoro collaborativo.

Garantire che le risorse educative aperte facilitino la partecipazione di tutti gli studenti e di tutte le studentesse, in base alle loro

In un'attività "Pensa-Unisci-Condividi", gli studenti e le studentesse riflettono su una domanda, discutono con un compagno/a e poi condividono con la classe. Questo promuove l'interazione, il pensiero critico e l'apprendimento attivo.

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

capacità e abilità, creando opportunità di apprendimento per tutti e tutte.

Quando si pianificano attività di gruppo, bisogna considerare come la composizione del gruppo (più eterogenea o più omogenea) possa consentire il miglior risultato di apprendimento possibile per tutti gli studenti e tutte le studentesse, tenendo conto delle loro competenze accademiche e sociali.

### RILEVANZA PRATICA

Creare o utilizzare risorse educative aperte che supportino anche l'acquisizione di competenze trasversali, come la cooperazione, il processo decisionale, la risoluzione dei problemi, il pensiero critico, il rispetto, la comunicazione non violenta, la gestione delle emozioni e dello stress.

Sviluppare una risorsa educativa aperta (OER) per insegnare la gestione dello stress e/o a parlare in pubblico.

### RILEVANZA NELLA VITA REALE

Quando possibile, creare o utilizzare risorse didattiche aperte che promuovano stili di vita sani, come l'alimentazione, la salute mentale e l'igiene del sonno.

### MOTIVAZIONE

Assicurarsi che le risorse educative aperte catturino e mantengano l'attenzione e l'interesse degli studenti e delle studentesse.

Assicurarsi che le risorse educative aperte catturino e mantengano l'attenzione e l'interesse degli studenti e delle studentesse.

Utilizzare l'umorismo (se appropriato), utilizzare esempi tratti dalla vita quotidiana degli studenti e delle studentesse, favorire l'apprendimento ludico, includere i loro hobby ed interessi, ecc.

### VALUTAZIONE FORMATIVA

Includere l'osservazione formativa e la valutazione sommativa per garantire di poter seguire il processo di apprendimento degli studenti e delle studentesse.

Gli studenti e le studentesse guardano un video sul ciclo dell'acqua. L'insegnante osserva le discussioni (formative) e assegna un breve quiz (sommativo) per verificare la comprensione.

## 2. Dimensione tecnica e tecnologica

One key characteristic of Open Educational Resources (OER) is their digital nature, therefore technology is a fundamental element.

In questa sezione affronteremo **le basi tecnologiche per la creazione, l'uso e il riutilizzo delle Risorse Educative Aperte:**

- le **caratteristiche tecniche** del software che supporta l'accesso aperto alle Risorse Educative Aperte accessibili e inclusive,
- le **piattaforme** e i **repository** per la loro archiviazione e diffusione,
- le condizioni legali di utilizzo relative alle **licenze** di proprietà intellettuale.

	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
APPRENDIMENTO INDIVIDUALIZZATO	Valutare criticamente se gli strumenti e le risorse tecnologiche utilizzati nelle risorse didattiche aperte facilitano il raggiungimento degli obiettivi/risultati di apprendimento.	
	Garantire che gli strumenti e le risorse tecnologiche utilizzate nelle risorse didattiche aperte (OER) supportino la partecipazione degli studenti e delle studentesse e l'apprendimento attivo.	Usare strumenti di comunicazione quali forum di discussione, strumenti di apprendimento collaborativo, strumenti di autovalutazione, ecc.
	Considera se tutti i tuoi studenti e tutte le tue studentesse hanno accesso alla tecnologia richiesta per utilizzare le tue Risorse Educative Aperte.	Quando scegli la tua OER, considera se un computer, l'accesso ad internet e/o una stampante sono disponibili.
ADATTABILITÀ	Assicurati di creare Risorse Educative Aperte (OER) che possano essere adattate ai diversi ambienti di apprendimento: in classe, su computer o altri dispositivi (tablet, lavagne elettroniche, ecc.), sistemi di e-learning, ecc. Garantire che le Risorse Educative Aperte possano essere modificate, aggiornate e adattate da altre persone in base agli interessi e alle esigenze dei propri studenti e delle proprie studentesse.	Fornire l'OER in un formato di file adattabile (ad esempio Word), un file di testo normale aggiuntivo o il codice sorgente che ne faciliti la modifica..

	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>SICUREZZA</b>	Sviluppare le Risorse Educative Aperte tenendo conto di tutte le possibili misure di sicurezza elettronica per garantire la sicurezza, l'integrità e la validità delle informazioni.	Usare come metodo di sicurezza l'impostazione di password, l'uso della crittografia, o di piattaforme sicure o sistemi di gestione dell'apprendimento, ecc.
<b>ASSISTENZA</b>	Verificare che nell'OER siano disponibili link o spiegazioni sull'assistenza tecnica.	Offrire soluzioni a potenziali problemi tecnici nelle Risorse Educative Aperte e fornire link all'assistenza tecnica, se necessario.
	Assicurarsi che siano presenti funzioni di aiuto che identifichino i problemi più comuni degli e delle utenti e le relative soluzioni.	Assicuratevi che l'interfaccia utente includa meccanismi (ad esempio, FAQ o documentazione di supporto) che consentano agli utenti di risolvere eventuali problemi riscontrati durante l'utilizzo dell'OER. Inoltre, la guida dovrebbe essere facile da trovare, descrivere chiaramente i passaggi necessari e non essere eccessivamente estesa.

<b>USABILITÀ</b>	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>DESIGN VISIVO</b>	Assicuratevi che il design visivo dell'interfaccia utente sia chiaro e coerente per facilitare l'apprendimento e l'elaborazione mentale efficiente. Evitate il rumore visivo e un inutile sovraccarico di informazioni.	Utilizzare titoli brevi, caratteri leggibili, giustificazione a sinistra, colori bilanciati, ecc. Evitare di utilizzare elementi di distrazione come figure decorative, icone inutili e colori irrilevanti che non contribuiscono al contesto di apprendimento.
	Rendere intuitiva la progettazione dell'OER.	Utilizza un design visivo che gli studenti e le studentesse riconoscano e con cui abbiano familiarità. Ad esempio, incorporando icone o immagini chiare che ne trasmettano lo scopo in modo inequivocabile, come l'utilizzo di un cestino per rappresentare la funzione "Elimina".

**PERSONALIZZAZIONE**

Offrire all'utente la possibilità di personalizzare l'interfaccia, ad esempio il colore di sfondo, per migliorare il contrasto, la leggibilità e l'usabilità.

Utilizza colori scuri per il testo e colori chiari per lo sfondo. Puoi controllare il contrasto dei colori con strumenti come l'[Analizzatore di contrasto di colore](#).

**FONT**

Verificare che i caratteri siano leggibili e visivamente accattivanti oppure dare all'utente la possibilità di personalizzare il tipo, il colore e la dimensione del carattere.

Ad esempio Times New Roman, Georgia, Arial, Calibri, Verdana, Tahoma.

La dimensione minima del carattere è 10, anche se è consigliabile utilizzare 12 o 14 per gli studenti e le studentesse con disabilità visive o cognitive.

**FORMATO E DESIGN**

Verificare che la progettazione dell'interfaccia utente rifletta la gerarchia delle informazioni.

Progettare gli elementi dell'interfaccia utente (titoli, pulsanti, link, menu, ecc.) per consentire all'utente di comprendere le informazioni e guidarlo nell'interazione con l'OER.

**NAVIGAZIONE**

Assicurarsi che la navigazione sia prevedibile ed efficiente.

Utilizza nomi descrittivi per gli elementi di navigazione. Utilizza, inoltre, un design visivo per gli elementi di navigazione che li distingua chiaramente dal resto dell'interfaccia utente.

Verificare che la navigazione sia logica.

Mantenere un ordine logico per gli elementi di navigazione (link, barre di navigazione, menu, ecc.) e mantenerli nelle stesse posizioni. Ad esempio, le barre di navigazione possono essere posizionate nella parte superiore o inferiore dello schermo. Inoltre, il numero di elementi in un menu di navigazione dovrebbe essere compreso tra 6 e 8.

Assicurarsi che i sistemi di guida alla navigazione siano integrati nel sito OER, in modo che gli studenti sappiano dove si trovano rispetto al resto del sito.

Includere percorsi di navigazione, barre di avanzamento, percorsi didattici, mappe del sito, ecc. nell'interfaccia utente.

## USABILITÀ

### RACCOMANDAZIONE

Verificare che siano disponibili le azioni di navigazione annullate.

### ESEMPIO

Fornire la possibilità di tornare alla pagina precedente o alla home page da qualsiasi pagina.

## LICENZE

Una licenza definisce cosa è consentito a te e agli altri e alle altre insegnanti fare con il materiale. Le licenze specificano se il materiale può essere riutilizzato, rivisto, remixato o ridistribuito.

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

#### USO DELLE OER

Assicurarsi che l'OER sia offerta con una licenza aperta, che ne consenta l'uso libero o il codice aperto, e che le sue condizioni d'uso siano chiaramente specificate all'interno dell'OER stessa.

**Cerca una dichiarazione:** verificare la presenza di una dichiarazione di licenza nel materiale. Potrebbe essere all'inizio, alla fine o nei metadati dei file digitali.

**Cerca simboli o loghi:** cerca i loghi Creative Commons (ad esempio, CC BY, CC BY-SA) o frasi come "concesso in licenza con..." seguite dal tipo di licenza.

**Controlla i metadati:** Per le risorse online, controlla i metadati (ad esempio, la scheda "Proprietà" o "Info" del file) per informazioni sulla licenza. Alcuni siti web specificano le licenze anche nel piè di pagina, nelle sezioni download o informativa sulla privacy.

#### SVILUPPO DELLE OER

Applicare la licenza tramite:

- indicando chiaramente la licenza sul tuo materiale: "[scrivi qui il nome della tua OER]" di [scrivi qui il tuo nome] è concesso in licenza con [nome della licenza] tramite [link al sito web].
- scarica il [logo della licenza](#) da questo sito web e inseriscilo nella pagina del titolo, alla fine della nota a piè di pagina della tua OER

Ecco un esempio di come applicare una licenza CC-BY al tuo lavoro: "Recyclingkreislauf" di Jessica Berger è concesso in licenza con una licenza CC-BY. [CC-BY 4.0 Internazionale](#), tramite [Flickr](#).

## LICENZE

Una licenza definisce cosa è consentito a te e agli altri e alle altre insegnanti fare con il materiale. Le licenze specificano se il materiale può essere riutilizzato, rivisto, remixato o ridistribuito.

Verificare che la creazione e l'inclusione dei vari elementi (testi, video, file audio e altri materiali) siano conformi alla licenza OER o ad altre licenze simili/compatibili, come Creative Commons o di pubblico dominio.

Assicurarsi che tutte le risorse e i materiali utilizzati siano citati e referenziati in modo appropriato.

Assicuratevi che i testi di altri autori inclusi nella risorsa siano correttamente citati. Non utilizzate materiale protetto da copyright ed evitate il plagio.

Inserire nella didascalia la proprietà e la licenza di testi, immagini, video, ecc.

Attribuire i crediti alle immagini, alle illustrazioni, ai video, ecc. includendo la proprietà e la licenza nella didascalia.

“[nome dell’illustrazione]” di [nome dell’autore] è concesso in licenza con [nome della licenza] tramite [link al sito web].

## METADATI DI DISTRIBUZIONE

Le piattaforme, i cosiddetti repository OER, sono fondamentali per studenti, studentesse ed insegnanti al fine di trovare e utilizzare i vostri materiali. I repository possono semplificare la ricerca di OER tramite maschere di ricerca, filtri e tag. Potete aiutare gli e le insegnanti ad individuare OER accessibili a tutti gli studenti e a tutte le studentesse, compresi/e quelli/e con disabilità e quelli/e con esigenze e preferenze di apprendimento diverse, con metadati che includono criteri di accessibilità o criteri personalizzabili. Il termine metadati si riferisce, infatti, ad una raccolta di dati che descrive e trasmette informazioni sullo scopo, il contenuto e altri aspetti delle OER.

---

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

---

### ATTRIBUZIONE DEI METADATI

Assicuratevi che un vasto pubblico possa trovare le Risorse Educative Aperte associando loro metadati appropriati e pertinenti.

Utilizzare informazioni significative e chiare per facilitarne la successiva localizzazione. Ad esempio:

1. Informazioni di base (titolo, autore, descrizione, lingua, data di creazione)
2. Informazioni educative (materia, livello di istruzione, obiettivi di apprendimento)
3. Informazioni sulla licenza
4. Informazioni tecniche (formato e dimensione del file)
5. Parole chiave/tag

Informazioni sull'utilizzo (funzioni di accessibilità)

---

### VERSIONI ADATTATE

Assicurarsi che siano in atto procedure chiare che consentano agli/alle utenti finali di inviare versioni riviste o adattate delle Risorse Educative Aperte scaricate.

Offri opzioni per caricare versioni riviste o modificate di OER. Ad esempio, puoi utilizzare lo [Strumento di creazione eXeLearning](#)

### 3. Sensibilità alla diversità

Tenendo conto delle diverse situazioni sociali ed economiche degli studenti e delle studentesse, e background culturali, è possibile creare Risorse Educative Aperte attente alla diversità.

Si prega di tenere in considerazione i seguenti consigli per garantire che i materiali non rafforzino o suggeriscano pregiudizi e stereotipi riguardanti età, cultura, etnia, orientamento sessuale, genere, disabilità, status socioeconomico e religione.

In questa dimensione, è necessario un approccio consapevole e ponderato alla diversità, tenendo conto di modelli di ruolo, stereotipi di genere, norme e valori. È importante garantire che l'obiettivo non sia quello di invertire stereotipi e pregiudizi (ad esempio: la sovra-rappresentazione di uomini o donne), ma di ricercare l'equilibrio e incoraggiare la messa in discussione degli stereotipi. Anche se non sarà sempre possibile attuare tutte le seguenti raccomandazioni, l'obiettivo è utilizzarle nel miglior modo possibile.

Per garantire maggiore libertà nell'implementazione, potrebbero essere utilizzati i seguenti pool di immagini con licenza aperta: [cocomaterial.com](http://cocomaterial.com), [arasaac.org](http://arasaac.org) o [search.creativecommons.org](http://search.creativecommons.org)

Nota: Le seguenti raccomandazioni si concentrano su aspetti selezionati della diversità e sono da intendersi come esempi. Possono essere adattate o ampliate per affrontare altre dimensioni della diversità, se pertinenti al vostro specifico contesto didattico.

SENSIBILITÀ ALLA DIVERSITÀ	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	Se possibile, i materiali dovrebbero riflettere la diversità degli studenti e delle studentesse presenti in classe. Offrire varietà nelle illustrazioni di personaggi, stili di vita, linguaggio, ecc.	Ad esempio, un fumetto potrebbe includere supereroi e supereroine con caratteristiche fisiche diverse e background culturali diversi.

Assicurarsi che non vi sia predominanza di un genere nelle rappresentazioni visive.

In un'immagine di un gruppo di 4 studenti/studentesse, potrebbero esserci 2 ragazze e 2 ragazzi. In ogni immagine, i ragazzi non sono al centro o davanti, e le ragazze sono dietro o ai lati, ma l'immagine che viene presentata deve variare. Se non riesci a trovare un'immagine con una licenza aperta che rispetti questi criteri, prova a utilizzare strumenti di intelligenza artificiale.

Evitare stereotipi di genere nei testi o nelle immagini quando si descrivono attività professionali o ruoli sociali.

Evitare di utilizzare sempre la combinazione di medici uomini ed infermiere donne o di madri casalinghe e padri lavoratori.

Assicuratevi di non utilizzare linguaggio e immagini sessisti per quanto riguarda l'abbigliamento, gli accessori, gli atteggiamenti, gli hobby, ecc. raffigurati.

Le ragazze in una fotografia potrebbero apparire sia in gonna che in pantaloni, con i capelli corti o lunghi. Evita gli stereotipi, ad esempio i ragazzi giocano sempre a calcio e le ragazze indossano sempre il rosa.

Evitare di usare generalizzazioni maschili e termini maschili singolari per riferirsi a persone di genere diverso. Utilizzare nomi che non siano specifici di genere.

Invece di dire "Ogni studente dovrebbe completare i suoi compiti", di "Ogni studente/studentessa dovrebbe completare i suoi compiti" o "Tutti gli studenti e tutte le studentesse dovrebbero completare i loro compiti". Usare termini come "agente" invece di "poliziotto" o "poliziotta".

Garantire che i contributi forniti in diversi campi (ad esempio, arte o biologia) da donne e uomini siano equamente visibili.

Offrire attività ed esempi che promuovono l'analisi critica delle disuguaglianze di genere. Discutere e analizzare i ruoli di genere in diversi contesti, come le responsabilità domestiche, la carriera o la rappresentazione nei media.

Ad esempio, gli studenti e le studentesse possono esplorare perché determinati compiti, come cucinare o prendersi cura degli altri, siano spesso associati alle donne, mentre altri, come le riparazioni domestiche o la gestione finanziaria, siano attribuiti agli uomini. Incoraggiate gli studenti a mettere in discussione questi stereotipi, a condividere esperienze personali e a proporre modi per sfidare e ridefinire i ruoli di genere tradizionali.

Assicurarsi che ci sia varietà nella rappresentazione visiva delle persone (ad esempio diverse caratteristiche fisiche) in modo che ogni studente e studentessa si senta rappresentato/a.

Se nella tua classe ci sono persone con origini non caucasiche, includi diverse rappresentazioni grafiche.

Utilizzare esempi tratti dal testo o da altri media provenienti da diverse culture e tradizioni.

Ad esempio, la musica tradizionale o la preparazione del cibo per Natale e l'Eid.

Fornire possibilità intenzionali di conoscere culture diverse.

Includere attività legate alle tradizioni di altri Paesi, che potrebbero verificarsi nello stesso periodo dell'anno. Ad esempio, la Quaresima cristiana e il Ramadan musulmano.

Assicuratevi che i contenuti siano il più possibile oggettivi e rispettosi, liberi da pregiudizi ideologici.

Per le lezioni di storia, assicurati di includere testi di lettura che mostrino i punti di vista delle diverse popolazioni coinvolte.

Garantire che i contributi forniti in diversi campi della conoscenza da persone di culture diverse siano ugualmente visibili.

Se applicabile, nomina persone diverse, appartenenti ad etnie diverse, che hanno a che fare con un argomento (ad esempio: vincitori/vincitrici del premio Nobel per la pace).

Assicurarsi che i contenuti, gli elementi visivi e le strategie didattiche siano culturalmente sensibili, tenendo conto delle differenze degli studenti e delle studentesse in base alla loro etnia, religione e cultura.

Assicurarsi che la lingua dell'OER sia accessibile a tutti gli studenti e tutte le studentesse: cercare di tenere in considerazione la loro lingua madre e la familiarità con la lingua di insegnamento o il plurilinguismo.

Se hai studenti e/o studentesse che parlano spagnolo e arabo, traduci l'OER in entrambe le lingue, adatta la difficoltà della lingua o aggiungi uno strumento di traduzione automatica (ad esempio Microsoft Immersive Reader, Google Translate) all'OER.

Evidenzia storie di persone che hanno raggiunto il successo o la felicità attraverso vari mezzi, non solo attraverso il loro status socio-economico. Parla con i tuoi studenti e le tue studentesse della consapevolezza dei privilegi.

Utilizza immagini o illustrazioni che non implicino solo ricchezza o privilegi (ad esempio, case lussuose, marchi costosi). Scegli invece elementi visivi che riflettano ambienti diversi e quotidiani (ad esempio, parchi pubblici, spazi condivisi o contesti comunitari).

Quando fai riferimento ai prodotti nei tuoi materiali, evita marchi di lusso o articoli costosi.

Esempio da evitare: "John ha comprato un paio di scarpe da ginnastica (marca) per 120 €."

Alternativa: "John ha comprato un paio di scarpe da ginnastica per 50 €."

## 4. Accessibilità

### 4.1. Accessibilità tecnologica

Questo capitolo include linee guida per la creazione di contenuti multimediali accessibili: testo, immagini, media audiovisivi, videogiochi, siti web e applicazioni basate sul web basate sulle [Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web](#) (WCAG). Per un elenco dettagliato, fare riferimento al Framework EQui-T [<https://equi-t-academy.eu/it/>-> Pubblicazioni -> Framework]

TESTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	<p>Per gli studenti e le studentesse che potrebbero averne bisogno, fornire diverse versioni del documento, adattando gli spazi tra lettere, parole e righe.</p>	<p>È possibile aumentare lo spazio tra le lettere, ad esempio in Word, cliccando su "carattere", "avanzate" e poi "spaziatura". <a href="#">Qui puoi trovare ulteriori informazioni.</a> Puoi anche usare il <a href="#">lettore immersivo</a>.</p>
	<p>Fornire un modo per identificare definizioni specifiche di parole, frasi o abbreviazioni che risultano nuove per gli studenti e le studentesse o vengono utilizzate in modo insolito (ad esempio: modi di dire e gergo).</p>	<p>Se necessario, aggiungi una sezione con un dizionario di termini oppure includi la definizione di una parola accanto (sulla stessa riga, sotto, tra parentesi o come pop-up) la prima volta che appare.</p>
	<p>Si noti che la struttura, come l'ordine di lettura, e gli elementi interattivi possono essere chiaramente riconosciuti e visualizzati dalle tecnologie assistive.</p>	<p>Le etichette per ogni casella di controllo devono essere identificabili tramite tecnologia assistiva, ad esempio tramite uno screen reader.</p>
	<p>Assicurarsi che le informazioni vengano trasmesse in più modi, ad esempio utilizzando etichette di testo, modelli, segnali acustici, colori, forme, dimensioni, posizione visiva o orientamento.</p>	<p>Invece di utilizzare solo il colore rosso per indicare che determinati campi di un modulo sono obbligatori, è consigliabile contrassegnarli anche con un asterisco.</p>

TESTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	Assicurarsi che il contenuto sia facilmente leggibile sia in modalità orizzontale che verticale, a meno che non sia essenziale un orientamento specifico.	
	Mantenere la coerenza tra icone e testo con lo stesso scopo in tutta l'OER.	
	Quando si crea un elenco, utilizzare la funzione corrispondente.	Utilizzare la funzione elenco anziché aggiungere simboli o caratteri, poiché gli screen reader, ad esempio, potrebbero non riconoscerla come elenco.
	Garantire che il testo possa essere ridimensionato fino al 200% senza tecnologie assistive, senza perdita di contenuto o funzionalità.	Ad esempio, è possibile ingrandire il testo utilizzando Ctrl+ nel browser oppure modificandone le dimensioni nelle impostazioni del dispositivo utilizzato per eseguire l'applicazione.
	Per garantire che la lingua del contenuto possa essere identificata dalla tecnologia assistiva, indicare la lingua all'inizio e quando cambia, in modo che lo screen reader possa leggerla correttamente.	

IMMAGINI, TABELLE & GRAFICI	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	Utilizza immagini chiare e facili da comprendere, con qualità, dimensioni, risoluzione (numero di pixel), luminosità e così via appropriate. Evita immagini sfocate.	Se il testo spiega il ciclo dell'acqua, includere un diagramma chiaro che mostri evaporazione, condensazione, precipitazione e raccolta, con frecce etichettate e semplici elementi visivi per facilitare la comprensione.
	Descrivi tutte le immagini con testo alternativo in modo che possano essere lette da uno screen reader. Il testo alternativo può essere aggiunto, ad esempio, cliccando con il tasto destro del mouse sull'oggetto e selezionando "Modifica testo alternativo". Ulteriori dettagli sono disponibili <a href="#">qui</a> .	Un testo alternativo per l'immagine sopra potrebbe essere: "Rappresentazione del ciclo dell'acqua".

IMMAGINI, TABELLE & GRAFICI	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	Assicurarsi che ci sia sufficiente contrasto tra lo sfondo e il primo piano nelle immagini utilizzate.	Se dietro la mucca e l'erba c'è uno sfondo di cielo e montagne, dovrebbe essere chiaramente distinguibile.
	Non includere testo nelle immagini.	Invece di aggiungere del testo all'interno dell'immagine, scrivilo come titolo o in un paragrafo separato.
	Quando si utilizzano le tabelle, assicurarsi che siano ben strutturate e chiaramente descritte	Includi una riga di intestazione e mantienile semplici evitando il più possibile celle vuote, combinate, divise o nidificate.
	Se opportuno, utilizzare mezzi alternativi (ad esempio un motivo) anziché il colore per differenziare contenuto e funzionalità.	Quando si presentano grafici, invece di usare colori come il verde e il rosso, si possono usare punti e strisce per distinguerli, in modo da renderli più chiari anche agli studenti e le studentesse affetti/e da daltonismo.
	Evita di aggiungere tabelle sotto forma di immagine/screenshot, ma crea la tabella direttamente nel documento.	

AUDIO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	Assicuratevi che il suono sia di alta qualità in termini di altezza, durata, intensità e tono. Se necessario, adattate l'audio, ad esempio riducendo il rumore di fondo.	È possibile adattare l'audio ad esempio utilizzando il software <a href="#">Audacia</a> .
	Evita l'audio di sottofondo o riducilo.	Non c'è musica di sottofondo quando qualcuno parla.
	Verificare che la voce nell'audio sia lenta e non troppo bassa o troppo alta.	
	Se registri tu stesso/a una traccia audio, assicurati che la voce abbia una buona pronuncia e sia ben vocalizzabile. Lascia spazio per le pause, quando necessario. Lascia al pubblico il tempo necessario per comprendere le informazioni prima di fornirne di nuove.	

**AUDIO****RACCOMANDAZIONE****ESEMPIO**

Fornire strumenti per mettere in pausa o interrompere l'audio, facili da trovare e utilizzare. Se possibile, includere controlli del volume separati o silenziamenti per effetti, parlato e sottofondo/musica.

Assicurati che ci siano pulsanti per interrompere, mettere in pausa, modificare il volume, ecc.

Se hai studenti e/o studentesse con problemi di udito, includi una trascrizione testuale dell'audio. Vedere la dimensione 5.3 (sottotitoli e descrizione audio). Assicurarsi inoltre che gli studenti e le studentesse abbiano il controllo sulle alternative testuali.

Questa trascrizione può essere utile per gli studenti e le studentesse che non possono ascoltare l'audio e può anche essere tradotta in altre lingue o persino stampata in Braille. Assicurati che siano presenti pulsanti per mostrare/nascondere le alternative testuali.

**VIDEO****RACCOMANDAZIONE****ESEMPIO**

Assicuratevi che il video e l'audio siano chiari e di altissima qualità.

Fornire alternative sincronizzate per il video.

Utilizzare sottotitoli, audiodescrizione, trascrizione completa o linguaggio dei segni (SL).

Fornire una descrizione testuale e la trascrizione del video.

Assicurarsi che gli studenti e le studentesse abbiano il controllo sulla gestione della riproduzione video e sulle sue alternative.

Ci sono pulsanti per fermare, mettere in pausa, andare avanti e indietro nel video. Ci sono pulsanti per mostrare le alternative.

Assicurarsi che ci sia sufficiente contrasto tra lo sfondo e il primo piano del video.

Evita movimenti lenti e veloci.



Evitare di progettare contenuti che possano scatenare convulsioni o reazioni fisiche.

Evitare l'uso di elementi lampeggianti.

Mantenere la coerenza nell'aspetto (forma, dimensione, colore, posizione, ecc.) degli elementi che hanno la stessa funzionalità (link, icone, pulsanti, ecc.) in tutto il sito web, l'applicazione o il documento.

Ad esempio, se l'icona per la ricerca è una lente di ingrandimento, dovrebbe essere la stessa in tutta l'OER.

Fai in modo che gli elementi interattivi, come collegamenti ipertestuali, pulsanti, elenchi, menu e finestre di dialogo, risaltino visivamente. Nel caso dei collegamenti ipertestuali, chiarisci a cosa portano.

Sottolinea il testo dei collegamenti ipertestuali e inseriscilo in una casella.

Assicuratevi che gli elementi interattivi e i controlli virtuali siano grandi e ben distanziati, in particolare su schermi piccoli o touch, oppure che le loro dimensioni possano essere regolate per migliorare l'interazione degli studenti e delle studentesse.

La dimensione di un pulsante sullo schermo di un telefono cellulare dovrebbe essere di almeno 9 mm.

Fornire opzioni per mettere in pausa, arrestare o nascondere qualsiasi informazione in movimento, lampeggiante, in aggiornamento automatico o scorrevole, ove possibile, quando soddisfa uno dei seguenti criteri: (1) si avvia automaticamente, (2) dura più di cinque secondi o (3) viene visualizzata simultaneamente ad altri contenuti.

Se una pagina include un video con audio a riproduzione automatica, è opportuno fornire comandi chiari per mettere in pausa, interrompere o disattivare l'audio del video. Ad esempio, un video che mostra un esperimento scientifico dovrebbe consentire agli studenti e alle studentesse di avviarlo manualmente e di regolare le impostazioni secondo necessità.

Garantire che tutti i contenuti e le funzionalità con diversi controlli siano disponibili tramite tecnologie assistive come gli screen reader.

Verificare che gli elementi dell'ambiente di apprendimento (ad esempio i pulsanti) cambino stato e posizione solo quando necessario, poiché ciò aiuta a prevenire confusione.

Per gli studenti e le studentesse con diverse disabilità, è più facile trovare il pulsante "Invio" se è sempre posizionato nell'angolo in basso a sinistra.

Offrire agli studenti e alle studentesse l'opportunità di monitorare i propri progressi, ad esempio indicando quali parti sono state completate con successo.

Un sistema di punteggio con stelle o una barra di avanzamento in ogni esercizio può aiutare gli studenti e le studentesse a capire il livello di completamento di una sessione.

Offrire agli studenti e alle studentesse la possibilità di salvare i propri progressi in modo che possano continuare a lavorare in un secondo momento.

Utilizzare programmi che consentano di mettere in pausa, salvare automaticamente o manualmente il lavoro in corso, evitando agli studenti e alle studentesse di dover reinserire tutte le informazioni.

Includere un meccanismo per rivedere, confermare e correggere le informazioni prima che gli studenti e le studentesse finalizzino l'invio dei dati.

Ad esempio, prima di inviare le risposte, l'applicazione dovrebbe chiedere conferma allo studente e/o alla studentessa.

Assicurarsi che ogni sezione o schermata del sito web o dell'applicazione includa un titolo o un'intestazione chiari e significativi e che l'ordine sia intuitivo, guidando lo studente o la studentessa attraverso l'OER passo dopo passo.

Ad esempio, in un modulo, i campi devono essere disposti nell'ordine in cui devono essere compilati.

Assicurarsi che le funzionalità di ogni materiale didattico digitale siano facili da gestire tramite dispositivi di input standard (tastiera, mouse) e anche tramite dispositivi non standard che utilizzano tecnologie assistive aggiuntive (pulsanti, emulatori, ecc.).

Ridurre l'attivazione accidentale dei comandi.

Ad esempio, per gli elementi dell'interfaccia che rispondono a un singolo tocco o a una pressione prolungata, l'evento corrispondente viene attivato quando il dito viene sollevato mentre si è ancora all'interno dell'elemento.

Assicuratevi che i moduli siano facili da compilare e fornite strumenti per aiutare gli studenti e le studentesse a completarli, insieme a opzioni per prevenire e/o correggere eventuali errori durante il processo.

I predittori di parole, insieme all'uso di elenchi e checklist con valori predefiniti, riducono la necessità di digitare e, di conseguenza, riducono al minimo gli errori.

Fornire tecnologie assistive ufficialmente supportate, già pienamente accessibili. Assicurarsi che tutti gli strumenti di terze parti utilizzati siano accessibili.

Ad esempio software (eye-tracking)

## SITI WEB, APP

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

Assicurarsi che il nome, il ruolo, gli stati, le proprietà e i valori di tutti i componenti dell'interfaccia utente (pulsanti, menu, campi modulo, collegamenti, componenti generati da script, ecc.) possano essere impostati a livello di programmazione e che la notifica delle modifiche a questi elementi sia disponibile per le tecnologie assistive.

Un pulsante per avviare un esercizio dovrebbe essere etichettato come "start" e il suo nome interno dovrebbe essere "start", non "button1".

## GIOCHI EDUCATIVI

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

Verifica che il gioco sia accessibile a tutti gli studenti e a tutte le studentesse della tua classe.

Se utilizzi <https://genially.com> per creare un gioco, puoi utilizzare tutte le impostazioni accessibili offerte.

Verifica che il gioco sia facile da imparare ma impegnativo da padroneggiare.

Possono essere previsti diversi livelli di difficoltà.

Assicurarsi che il gioco non comporti un carico inutile per il giocatore/giocatrice.

Il gioco è adattato al livello cognitivo o alle capacità motorie dell'allievo/a.

Assicuratevi che i giocatori e le giocatrici percepiscano che le loro azioni sono significative. Le azioni devono avere un effetto diretto e fornire un feedback immediato, in modo che i giocatori e le giocatrici abbiano un senso di controllo e influenza sul mondo di gioco.

Il gioco continua solo quando il giocatore o la giocatrice preme un pulsante per attivare il gioco, iniziare un capitolo, far partire l'audio, ecc.

Verificare che i comandi di gioco siano coerenti, intuitivi e mappati in modo naturale (ovvero controllati tramite i tasti di gioco più convenzionali).

Il tasto o il pulsante freccia destra sposta il carattere verso destra.

Offrire un tutorial per introdurre tutti i controlli generali necessari per progredire nel gioco attraverso una serie di piccole attività.

Prima di entrare nel primo capitolo, il giocatore o la giocatrice può imparare passo dopo passo come muoversi nel mondo di gioco.



Controlla che le sfide del gioco siano in ordine, in modo che i giocatori e le giocatrici applichino le conoscenze acquisite nei problemi precedenti per risolvere quelli successivi.

Per prima cosa, mostra come far saltare un personaggio, prima di metterlo in una situazione in cui deve farlo.

Fornire informazioni quali descrizioni di situazioni o indizi "su richiesta" e "proprio in tempo".

Non rivelare cosa sta per succedere a meno che il giocatore o la giocatrice non lo chieda o non si trovi in una scena che richiede istruzioni.

Assicuratevi che gli obiettivi del gioco possano essere compresi chiaramente da tutti gli studenti e da tutte le studentesse, con e senza disabilità.

I punteggi possono essere visualizzati come numeri, con una o più stelle o con una barra di avanzamento.

Utilizzate l'audio stereo, binaurale o surround per la localizzazione degli oggetti di gioco per i giocatori e le giocatrici con disabilità visive. Selezionate suoni e musica distintivi per tutti gli oggetti e gli eventi interattivi.

L'audio stereo fornisce un senso di direzionalità, l'audio binaurale replica più a fondo la percezione e l'audio immersivo avvolge l'ascoltatore in un ambiente sonoro tridimensionale. Ogni personaggio può emettere un suono distintivo quando lo si tocca o lo si muove.

Se il gioco ha una componente narrativa, assicurati che la trama incoraggi l'immersione e l'identificazione.

Lo sfondo può essere un luogo noto o significativo. Gli avatar possono essere utilizzati dai giocatori e dalle giocatrici per associarli/identificarli.

## 4.2. Accessibilità Cognitiva

L'accessibilità cognitiva significa creare un ambiente in cui studenti e studentesse con diversi livelli di abilità cognitive possano comprendere appieno, interagire e trarre beneficio dai materiali e dalle attività didattiche. Ciò include l'utilizzo di **istruzioni chiare, supporti visivi, linguaggio semplificato, metodi di insegnamento flessibili e tecnologie di supporto** per garantire che tutti gli studenti e tutte le studentesse possano partecipare e avere successo nel loro apprendimento.

Per gli studenti e le studentesse con difficoltà di lettura (in particolare nella comprensione della lettura), con disabilità intellettive e con una prima lingua diversa da quella utilizzata in classe, i contenuti didattici possono essere resi accessibili attraverso l'uso di un **linguaggio semplificato, detto "Easy Language"** oppure attraverso **pittogrammi** per gli studenti e le studentesse con gravi difficoltà di comunicazione.

Questi metodi aiutano a colmare le lacune comunicative e a promuovere l'inclusione nei contesti educativi.

### 4.2.1. Easy language

"Easy Language" è un metodo di scrittura o di espressione orale progettato per rendere le informazioni chiare e facili da comprendere. Utilizza frasi brevi, un vocabolario semplice e una struttura chiara, spesso supportata da supporti visivi, per garantire l'accessibilità ad un vasto pubblico.

Si veda qui come esempio la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (Nazioni Unite, 2006) in Easy Language: [Link](#)

Per tradurre il tuo materiale didattico in Easy Language, segui questi consigli.

VOCABOLARIO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>VOCABOLARIO SEMPLICE E COERENTE</b>	Utilizzare un vocabolario semplice e di uso frequente. Utilizzare sempre la stessa parola per riferirsi allo stesso oggetto o fatto in tutto il testo.	
<b>ABBREVIAZIONI</b>	Avoid acronyms and abbreviations; if unavoidable, explain them.	
<b>SPIEGARE LE PAROLE DIFFICILI</b>	Evita di usare troppi termini astratti, tecnici o complessi. Se sono essenziali, fornisci una spiegazione.	
<b>GLOSSARIO</b>	Includere un glossario. Utilizzare le glosse, ovvero brevi spiegazioni poste accanto alla parola o all'espressione.  Per testi lunghi, crea un dizionario. Sottolinea le voci del dizionario nel testo. Spiega sempre come usare il dizionario.	

SINTASSI E GRAMMATICA	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>FRASI</b>	Crea frasi brevi e semplici, tenendo conto della grammatica e della sintassi, a seconda della lingua. Se possibile, scrivi una sola idea per frase e riga. Non scrivere più di due idee per frase.	Per il tedesco e l'inglese seguire l'ordine "Soggetto + Verbo + Oggetto".
<b>PARAGRAFI</b>	Utilizza le interruzioni di paragrafo per dividere frasi o espressioni che contengono idee diverse.  Non dividere i paragrafi. Se un testo non entra completamente in una pagina, fallo iniziare dalla pagina successiva.	
<b>FORMA ATTIVA DEL VERBO</b>	Utilizzare la forma verbale attiva.	

## SINTASSI E GRAMMATICA

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

#### FRASI AFFERMATIVE

Usa frasi affermative.

Eccezione: quando una frase negativa è più chiara e diretta. Ad esempio, in divieti semplici come "vietato fumare".

#### VERBI

Preferisci tempi verbali semplici. Usa il presente quando possibile.

#### PRONOMI

Evitare di sostituire i nomi con i pronomi.

Eccezione: il riferimento è facilmente identificabile (ad esempio: Elisa gioca con la palla. Vuole diventare una calciatrice).

#### NUMERI

Scrivi i numeri in cifre.

Scrivere numeri grandi con molte cifre in lettere, utilizzare confronti qualitativi o sostituirli con termini come "diversi", "migliaia" o "milioni", quando possibile.

## DESIGN

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

#### SFONDO

Non utilizzare uno sfondo che renda difficile la lettura del testo. Utilizza un colore uniforme che abbia un buon contrasto con il testo.

#### COLORI

Evita di usare troppi colori diversi. Usa i colori con parsimonia e, se possibile, non come unico elemento distintivo.

Assicurare un contrasto sufficiente (utilizzare un calcolatore del contrasto).

Evitare i contrasti rosso-verde.



DESIGN	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>FONT</b>	<p>I font sans-serif come Arial, Calibri, Cambria, OpenDyslexic o Verdana sono generalmente più facili da leggere grazie alle linee pulite e all'assenza di elementi decorativi, oltre al fatto che sono font senza licenza.</p> <p>Utilizzare una dimensione del carattere compresa tra 12 e 16 punti. La dimensione standard è 14, ma la dimensione ottimale può variare a seconda del tipo di carattere.</p>	
<b>STILE DEL CARATTERE</b>	<p>Evitare l'uso di corsivi, sottolineature, ombre, contorni e goffrature.</p> <p>Utilizzare il grassetto solo per evidenziare parole importanti o parole spiegate nelle glosse o nel glossario.</p> <p>Nelle lingue che usano sia maiuscole che minuscole, non scrivere tutto in maiuscolo. Limita il maiuscolo all'inizio di un paragrafo o di un titolo, dopo un punto o nei nomi propri.</p>	
<b>ALLINEAMENTO</b>	<p>Utilizzare la giustificazione a sinistra per le lingue con alfabeto latino e la giustificazione completa per le lingue basate sui caratteri.</p>	
<b>SILLABAZIONE</b>	<p>Non dividere le parole; scrivi sempre la parola intera su una riga. Evita di usare trattini alla fine di una riga.</p>	<p>Da utilizzare: "Questo è un esempio di una parola completa su una linea."</p>
<b>INTERLINEA</b>	<p>Utilizzare una spaziatura minima di 1,5 e adattarla alla dimensione del carattere e al mezzo di visualizzazione del testo.</p>	
<b>NUMERAZIONE DELLE PAGINE</b>	<p>Numerare le pagine del testo utilizzando un carattere più grande rispetto a quello del resto del testo.</p>	
<b>STRUTTURA</b>	<p>Rendere la struttura del contenuto visivamente chiara, ad esempio utilizzando titoli o livelli gerarchici, paragrafi e spazi bianchi; utilizzare elenchi puntati.</p>	

DESIGN	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
--------	-----------------	---------

INTESTAZIONI	Includere almeno un titolo per pagina. Avere un massimo di 3 livelli di titoli.	
--------------	---	--

ELEMENTI PARATESTUALI	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
-----------------------	-----------------	---------

IMAGINI	Utilizzare immagini (foto, disegni, illustrazioni) solo se aiutano o completano la comprensione del testo.	
	Le immagini dovrebbero essere posizionate vicino al testo. Cercate di posizionarle in un punto in cui non ne compromettano la leggibilità. Posizionatele a margine o in cima al blocco di testo.	
	Lo stesso concetto dovrebbe essere sempre rappresentato con la stessa immagine.	
	Se possibile, utilizzare immagini a colori ad alta risoluzione.	
	Includere un testo alternativo per le immagini nei contenuti digitali.	Ecco le istruzioni per aggiungere un testo alternativo: <a href="#">Link</a>

### 4.2.2. Pittogrammi

I pittogrammi sono **immagini semplici e universalmente riconoscibili** che rappresentano oggetti, azioni o concetti.

I pittogrammi possono essere utilizzati per **supportare la comunicazione**, sia nella comprensione che nell'espressione, aiutando a colmare le lacune comunicative e a promuovere l'inclusione nei contesti educativi.

Possono essere uno strumento prezioso per gli studenti e le studentesse con gravi difficoltà di comunicazione, come:

- studenti e studentesse con autismo non verbale senza alfabetizzazione,
- studenti e studentesse con disabilità intellettive senza alfabetizzazione,
- studenti e studentesse con paralisi cerebrale (e condizioni correlate) senza alfabetizzazione e molti altri/e.

I pittogrammi possono aiutare a **promuovere l'autonomia personale** nello svolgimento dei compiti relativi alla risorsa educativa.

Esempi di buone pratiche sono:

- pittogrammi per dare istruzioni,
- pittogrammi per l'orientamento nella risorsa didattica,
- pittogrammi per la distribuzione delle informazioni nello spazio
- pittogrammi per strutturare la tipologia di attività.

## SUPPORTO

Gli studenti e le studentesse devono disporre i pittogrammi su un supporto e un materiale adeguati.

1. Alcuni utenti indicano un materiale. Potrebbe essere cartaceo, plastico o avere un supporto digitale. Se gli/le utenti accedono tramite la vista, hanno bisogno di supporto digitale. Anche alcuni utenti con disabilità motorie potrebbero aver bisogno di supporto digitale.

2. Se si utilizza un supporto digitale, alcuni/e utenti potrebbero aver bisogno di materiale aggiuntivo per ridurre la luminosità dei loro schermi. Quando si adattano i contenuti, è necessario tenere conto delle diverse possibilità offerte dal materiale.

3. Alcuni/e utenti potrebbero aver bisogno di tipi di carta o cartone più resistenti.

## ACCESSO

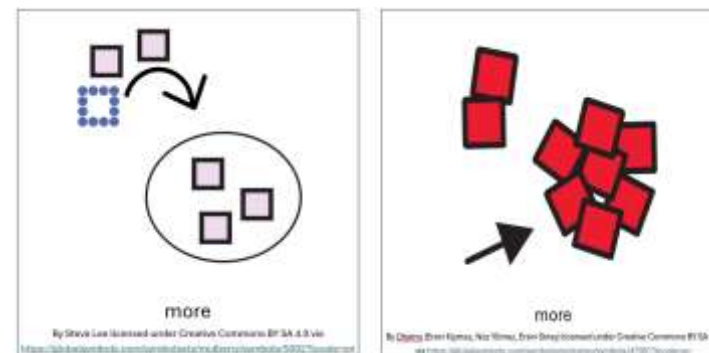
Gli studenti e le studentesse devono avere accesso fisico per indicare e selezionare i pittogrammi con facilità.

SYSTEMI DI  
PITTOGRAMMI

Esistono diversi sistemi pittografici, che differiscono tra loro nella loro veste grafica.

Scegliete pittogrammi che non differiscano molto tra loro. Soprattutto, cercate di non renderli contraddittori.


Pittogrammi per la parola "di più" in diversi sistemi:





## FONTI

I pittogrammi liberamente disponibili possono essere pittogrammi per la comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) o pittogrammi per illustrazioni grafiche.

MATERIALE	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>BANCHE DI IMMAGINI AD ACCESSO LIBERO</b>	Cercate nelle banche dati di immagini ad accesso aperto. Sono un'altra risorsa utile per le Risorse Educative Aperte.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Coco Material <a href="https://cocomaterial.com/">https://cocomaterial.com/</a></li> <li>2. Mulberry Symbols <a href="https://mulberrysymbols.org/">https://mulberrysymbols.org/</a></li> <li>3. Open Moji <a href="https://globalsymbols.com/symbolsets/openmoji?!ocale=en">https://globalsymbols.com/symbolsets/openmoji?!ocale=en</a></li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stellar Symbols <a href="https://globalsymbols.com/symbolsets/stellar-symbols?locale=en&amp;page=8">https://globalsymbols.com/symbolsets/stellar-symbols?locale=en&amp;page=8</a></li> </ol>

FORMA	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>MISURA</b>	Le dimensioni dei pittogrammi devono essere adeguate al mezzo di accesso utilizzato dall'allievo/a.	
<b>CONTRASTO</b>	I pittogrammi dovrebbero avere un contrasto elevato per gli studenti e le studentesse con disabilità visiva. I pittogrammi per gli studenti e le studentesse con danni alla corteccia visiva dovrebbero utilizzare i colori rosso, giallo, nero e bianco.	
<b>SFONDO</b>	Di solito i pittogrammi hanno uno sfondo bianco.  Nel caso degli e delle utenti della Comunicazione Aumentativa e Alternativa, i pittogrammi possono avere uno sfondo colorato a seconda della classe grammaticale della parola rappresentata.	

FORMA	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
TESTO	<p>Alcuni pittogrammi potrebbero essere difficili da indovinare se non mostrano la relativa etichetta.</p> <p>I pittogrammi devono avere una didascalia o una trascrizione sopra o sotto l'immagine nella lingua madre dello studente o della studentessa.</p>	 <p>answer</p> <p><small>By Nicolas... Design: Catherine WAM... https://www.scribd.com/document/100000000/answer</small></p>
TESTO BILINGUE	<p>Nel caso di contesti bilingui, una lingua può essere posizionata sopra e l'altra sotto.</p>	<p>schüchtern</p>  <p>shy</p>
TRANSCRIZIONI	<p>Se è necessaria la trascrizione di un testo, non effettuare una traduzione parola per parola del testo del pittogramma. Utilizzare pittogrammi per le parole più importanti del testo o altri supporti visivi (scene vive).</p>	

UTILIZZO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
COERENZA	<p>Utilizzare gli stessi pittogrammi in tutta la risorsa, ovvero non modificare il tipo di pittogramma utilizzato per lo stesso concetto in tutta la risorsa.</p>	

## UTILIZZO

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

### AMBIGUITÀ

Spiegare allo studente o alla studentessa che molti concetti possono essere rappresentati dallo stesso pittogramma e viceversa.



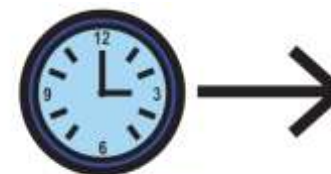
winner

By Datasymbolz Charitable Trust licensed under CC-BY-SA 4.0  
via <https://www.opensymbols.org/symbols/milberry/winner-9957966/term-18862>

Esempio dello stesso pittogramma per le parole: “vincere”, “il primo”, “vincitore”, “premio”.

### ASTRAZIONE

Evitate pittogrammi troppo astratti. È difficile interpretarne il significato.



"future" by Datasymbolz Charitable Trust licensed under CC-BY-SA 4.0  
via <https://www.opensymbols.org/symbols/milberry/future-92048708?id=14123>

### DETTAGLI

Cerca sempre di utilizzare pittogrammi che corrispondano alla complessità di ciò che rappresentano.



"speech language therapy" by Datasymbolz Charitable Trust licensed under CC-BY-SA 4.0 via  
<https://www.opensymbols.org/symbols/milberry/speech-language-therapy-92048708?id=14123>

### VARIETÀ

Le illustrazioni sono utili per contenuti scientifici complessi. Le scene visive forniscono un contesto utile per narrazioni, processi o fatti.



## ADATTAMENTO

## RACCOMANDAZIONE

## ESEMPIO

### DIDATTICA

I pittogrammi dovrebbero rappresentare concetti che l'allievo/a comprende o può comprendere (zona di sviluppo prossimale).

### ETÀ DEGLI E DELLE UTENTI

I pittogrammi devono essere adatti all'età dell'allievo/a.

Pittogrammi per la parola "donna" per studenti e studentesse adulti/e e giovani:



### LIVELLO DI ALFABETIZZAZIONE

Utilizzare pittogrammi adatti al livello di alfabetizzazione dello studente o della studentessa.

### AUTONOMIA PERSONALE

I pittogrammi possono aiutare a promuovere l'autonomia personale nello svolgimento dei compiti relativi alla risorsa educativa.

Esempio di buona pratica:

- pittogrammi per dare istruzioni,
- pittogrammi per l'orientamento nella risorsa didattica,
- pittogrammi per distribuire informazioni nello spazio
- pittogrammi per strutturare la tipologia di attività.

Pittogrammi per dare istruzioni:



### 4.3. Accessibilità per studenti e studentesse non vedenti e/o ipovedenti

Contenuto visivo (ad esempio, video, immagini, diagrammi, tabelle) può essere reso accessibile alle persone con disabilità visive attraverso la **Descrizione audio (AD)**.

**La AD è una tecnica che fornisce descrizioni vocali degli elementi visivi chiave di una risorsa. Narra i dettagli** come azioni, impostazioni, espressioni facciali e altre informazioni visive importanti, **garantendo una piena comprensione del contenuto**.

AD è utilizzato principalmente da persone totalmente cieche, ma è utile anche per chi ha problemi di vista. Inoltre, è utile anche per chi non ha una lingua madre corrispondente a quella utilizzata nei contenuti OER e può essere d'aiuto a chi desidera seguire un video o una lezione in formato audio per altri motivi: mancanza di tempo, multitasking, ecc.

I consigli che seguono ti aiuteranno a creare una descrizione audio il più possibile personalizzata in base alle esigenze dei tuoi studenti e delle tue studentesse. Cerca di implementarne il maggior numero possibile nel tuo lavoro.

#### 4.3.1. Descrizione audio per le immagini

**Descrizione audio (AD)** per le immagini è una spiegazione orale degli elementi visivi di un'immagine, come oggetti, persone, colori, ambientazioni e azioni. Trasmette dettagli essenziali sul contenuto e sul contesto di una risorsa visiva per renderla accessibile a persone con disabilità visive (congenite o acquisite) o ipovedenti. Potrebbe non essere funzionale descrivere, ad esempio, che un bambino indossa un maglione rosso, ma fornire queste informazioni consente agli studenti e alle studentesse con disabilità visive di formarsi una propria opinione e interagire come gli altri studenti e le altre studentesse.

LINGUA: CONTENUTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>RISORSA</b>	Indicare il tipo di risorsa descritta, ad esempio foto, disegni, illustrazioni, diagrammi, diapositive o mappe.	
<b>DESCRIZIONE DELL'IMMAGINE</b>	<p>Descrivi le informazioni visive più rappresentative in modo che l'ascoltatore/ascoltatrice possa comprendere l'immagine descritta. Fornisci dettagli dell'immagine, chiarendo "quando", "dove", "chi", "cosa" e "come" di ciascuna immagine.</p> <p>Descrivi informazioni aggiuntive con dettagli vividi.</p> <p>Fornire informazioni sui colori e sui toni dell'immagine.</p>	
<b>DESCRIZIONE DEL PERSONAGGIO</b>	Quando si descrivono le persone, includere atteggiamenti e stati emotivi chiaramente riconoscibili se contribuiscono alla comprensione del quadro.	"Il bambino a sinistra sembra essere triste."
<b>ORDINE</b>	Descrivi gli elementi visivi in un ordine specifico: dall'alto verso il basso e da sinistra a destra, se l'immagine lo consente.	
<b>TESTO SCRITTO E SIMBOLI</b>	Indica il testo presente nell'immagine e leggilo ad alta voce.	
<b>NEUTRALITÀ</b>	Mantieni la neutralità. Non aggiungere opinioni o interpretazioni personali.	
<b>INCLUDI SUONI</b>	Aggiungi musica o effetti sonori per creare un contesto o aiutare ad identificare l'immagine prima o durante la descrizione audio.	
<b>CONTROLLO QUALITÀ</b>	Chiedete a qualcuno/a con esperienza di rivedere e correggere la sceneggiatura dell'AD per garantirne la qualità. Questo/a revisore potrebbe, ad esempio, essere una persona con disabilità visive.	

## VOCABOLARIO E FRASI

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

#### VOCABOLARIO ADATTO ALL'ETÀ

Adattare il vocabolario all'età e al livello di comprensione degli studenti e delle studentesse.

Invece di dire "Il bambino prende il libro dallo scaffale", potresti dire "Il ragazzo prende il libro dallo scaffale".

#### VARIARE IL VOCABOLARIO

Utilizzate un vocabolario ricco di sinonimi per evitare ripetizioni, purché non creino confusione. Il vocabolario deve essere adatto al tipo di immagine e al pubblico giovane. Tuttavia, mantenete sempre presente un linguaggio semplice.

#### NUOVI CONCETTI E TERMINI

Se utilizzi o introduci concetti o parole non familiari, spiegali in modo semplice, inserendoli nel contesto.

"L'insegnante indica il 'vulcano', una grande montagna che può eruttare lava."

#### VOCABOLARIO SPECIFICO

Evitate un vocabolario complesso o concetti astratti non adatti all'età degli studenti e delle studentesse. Utilizzate parole specifiche per oggetti e azioni ed evitate descrizioni vaghe o linguaggio figurato.

Evitate ad esempio: "volare in un raggio d'azione" o "conquistare il mondo".

#### ANALOGIE E METAFORE

Utilizzare analogie e metafore con elementi tratti dalla realtà degli studenti e delle studentesse.

"La forma dell'edificio sembra una scatola da scarpe" o "Il pianeta è rotondo come un pallone da calcio"

#### COSTRUZIONE DELLA FRASE

Usa frasi brevi e chiare. Ogni frase trasmette un'idea. Evita frasi eccessivamente complesse e subordinazioni. Usa la forma attiva e i verbi di azione diretta.

#### TEMPI VERBALI

Adattare il vocabolario all'età e al livello di comprensione degli studenti e delle studentesse.

Invece di dire "Il bambino prende il libro dallo scaffale", potresti dire "Il ragazzo prende il libro dallo scaffale".



### 4.3.2. Descrizione audio per video

La descrizione audio (AD) per video è una **narrazione aggiunta ad un video per descrivere gli elementi visivi, come azioni, ambientazioni e personaggi**, rendendo il contenuto accessibile anche a spettatori e spettatrici non vedenti o ipovedenti. Fornisce informazioni vocali durante le pause naturali dei dialoghi, garantendo che tutti gli spettatori possano comprendere ed apprezzare il video allo stesso modo..

Ecco un esempio di spot pubblicitari con AD: <https://adp.acb.org/commercials.html>

Per adattare la tua descrizione audio di contenuti video ai bambini e alle bambine con cecità ed ipovedenti, è necessario dare priorità alla **chiarezza, al coinvolgimento e all'accessibilità, tenendo conto della fase di sviluppo e degli stili di apprendimento dei bambini e delle bambine.**

LINGUA: CONTENUTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>DESCRIZIONI: ELEMENTI VISIVI CHIAVE</b>	Descrivi ciò che è più importante. Chiarisci dettagli importanti come "quando", "dove", "chi", "cosa" e "come" in ogni scena. Concentrati sui dettagli visivi rilevanti per la trama o gli obiettivi di apprendimento.	
<b>DESCRIZIONI: AZIONI</b>	Spiega le azioni e fornisci un contesto per quelle che sono difficili da dedurre dal dialogo o dal suono, come espressioni facciali, gesti o colori che hanno un significato per la lezione.	Se un insegnante sorride, di': "L'insegnante sorride felicemente".
<b>TRANSIZIONI TRA LE SCENE</b>	I bambini e le bambine potrebbero avere difficoltà a gestire i cambiamenti di scena se non c'è un contesto per la transizione. Spiegate le transizioni in modo chiaro per evitare confusione. Usate frasi semplici come "Ora siamo in..." o "Prossimamente, vediamo..." per preparare i bambini e le bambine ai cambiamenti di scena o di tempo.	"Ora siamo fuori al parco giochi e c'è il sole."

**LINGUA:  
CONTENUTO****RACCOMANDAZIONE****ESEMPIO****DESCRIZIONI:  
EMOZIONI**

Includi descrizioni delle emozioni. I bambini e le bambine possono fare molto affidamento sulla comprensione delle emozioni e delle azioni per seguire una storia o una lezione. Evidenzia le espressioni facciali, il linguaggio del corpo e le interazioni tra i personaggi in modo vivido ma conciso.

"Il ragazzo sembra emozionato: ha gli occhi spalancati e sorride."

**DESCRIZIONE DEL  
PERSONAGGIO**

Concentratevi su caratteristiche essenziali e facili da visualizzare, come altezza, corporatura ed età, ma mantenete il tutto semplice e pertinente alla storia. Menzionate le caratteristiche che aiuteranno i bambini e le bambine a distinguere i personaggi, come un accessorio o un capo di abbigliamento evidente, omettendo descrizioni inutili o eccessivamente dettagliate.

"Lily è una ragazza alta, più o meno come un'adulta. Indossa una giacca di pelle e ha i capelli legati in una coda di cavallo."

**NOME DEL  
PERSONAGGIO**

Usa sempre i nomi dei personaggi quando compaiono per la prima volta nella storia e fai riferimento a loro regolarmente durante la narrazione per aiutare i bambini e le bambine a capire chi è chi. Ripeti spesso i nomi, soprattutto per i personaggi principali, per rafforzare la loro identità nel corso della storia.

"Questa è Emma. Emma è una ragazza avventurosa con lunghi capelli castani e indossa un cappotto verde."

**DESCRIZIONI  
SENSORIALI**

Fate riferimento ad altri sensi. Utilizzate descrizioni ricche e multisensoriali per stimolare l'immaginazione degli studenti e delle studentesse. Considerate l'idea di includere suoni, odori o consistenze che non possono essere trasmessi visivamente ma che aiutano a costruire un'immagine mentale.

**TESTO E SIMBOLI**

Se è presente un testo, spiega che nel video è mostrato un testo e leggi ad alta voce. Assicurati di spiegare i simboli o i numeri man mano che compaiono.

"Le parole dicono: 'L'acqua è importante per tutti gli esseri viventi.'"

**ELEMENTI  
INTERATTIVI**

Incorporate elementi interattivi nell'annuncio, stimolando i bambini e le bambine ad indovinare o anticipare azioni, ricordare informazioni o risolvere un problema. Fate domande semplici o stimolate lo studente o la studentessa a riflettere su ciò che viene descritto.

"Riesci ad indovinare cosa farà il coniglio adesso?"  
"Riesci ad indovinare quale animale uscirà dopo?"  
"Ricorda, è lo stesso uccello che abbiamo visto prima!"

LINGUA: CONTENUTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>DESCRIZIONI DIVERTENTI E COINVOLGENTI</b>	Infondete un tocco di divertimento nelle descrizioni, ove opportuno, per migliorare l'esperienza di apprendimento. Utilizzate aggettivi e verbi che suscitino entusiasmo e curiosità senza sopraffare l'ascoltatore o l'ascoltatrice.	"Il supereroe sfreccia nel cielo con un grande sorriso!" invece di "Il supereroe vola veloce".
<b>RINFORZO POSITIVO</b>	Includere frasi incoraggianti nell'AD per motivare gli studenti e le studentesse, soprattutto quando si descrivono contenuti impegnativi o non familiari. Questo renderà l'esperienza di apprendimento più piacevole e stimolante.	"Ottimo lavoro se ti ricordi la risposta! Stai andando alla grande!"
<b>SENSIBILITÀ CULTURALE</b>	Prestare attenzione ai riferimenti culturali.  Assicurarsi che l'AD includa il contesto per i riferimenti culturali che potrebbero non essere familiari ai bambini e alle bambine, spiegandoli in un modo accessibile e comprensibile per la loro fascia d'età.	Se un personaggio sta eseguendo una danza culturale, descrivi cosa rappresenta la danza e perché è importante, ma in termini semplici e comprensibili.

VOCABOLARIO E FRASI	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>VOCABOLARIO ADATTO ALL'ETÀ</b>	Adattare il vocabolario all'età e al livello di comprensione degli studenti e delle studentesse.	Invece di dire "Il bambino prende il libro dallo scaffale", potresti dire "Il ragazzo prende il libro dallo scaffale".
<b>VOCABOLARIO SPECIFICO</b>	Evitate un vocabolario complesso o concetti astratti non adatti all'età degli studenti e delle studentesse. Utilizzate parole specifiche per oggetti e azioni, evitando descrizioni vaghe o linguaggio figurato.	Evitate ad esempio: "volare in un raggio d'azione" o "conquistare il mondo").

<b>COSTRUZIONE DELLA FRASE</b>	Utilizza frasi brevi e chiare. Ogni frase trasmette un'idea. Evita frasi eccessivamente complesse e subordinazioni. Utilizza verbi di forma attiva e di azione diretta che siano facili da comprendere per gli studenti e le studentesse.	
<b>NUOVI CONCETTI E PAROLE</b>	Se utilizzi o introduci concetti o parole non familiari, spiegali in modo semplice, inserendoli nel contesto.	“L'insegnante indica il 'vulcano', una grande montagna che può eruttare lava.”
<b>SPIEGAZIONI CHIARE PER I CONCETTI SCIENTIFICI</b>	Quando vengono introdotti concetti complessi, assicuratevi che l'annuncio fornisca spiegazioni chiare e concise. Fornite analogie o paragoni semplici per aiutare i bambini e le bambine a comprendere concetti difficili. Suddividete le spiegazioni di concetti scientifici o storici in parti più piccole e comprensibili per un pubblico più giovane.	

<b>TONO E VOCE</b>	<b>RACCOMANDAZIONE</b>	<b>ESEMPIO</b>
<b>REGOLAZIONI DI RITMO E TEMPI</b>	Assicuratevi che il ritmo sia adeguato. Prevedete pause più lunghe per gli studenti e le studentesse più giovani. Modulate il ritmo per migliorare la comprensione.	"La ragazza abbraccia il cane", invece di "La ragazza si china rapidamente e abbraccia forte il suo cane".
<b>TONO E VOCE</b>	Adottate un tono caldo e amichevole, appropriato al contenuto. La voce del narratore o della narratrice deve essere coinvolgente, calda ed espressiva per mantenere viva l'attenzione del bambino o della bambina.	
<b>AD CON SOFTWARE DI AI</b>	Utilizzare una voce umana con un tono espressivo.	
<b>NARRATORE PROFESSIONISTA</b>	Se possibile, contatta un narratore o una narratrice professionista.	

**ADATTARE LE  
DESCRIZIONI ALLE  
FASI DI SVILUPPO**

Utilizzate descrizioni più semplici per i bambini e le bambine più piccolo/e (ad esempio, dai 3 ai 6 anni) e aggiungete progressivamente maggiori dettagli per gli studenti e le studentesse più grandi. Per i bambini e le bambine più piccolo/e, concentratevi maggiormente sull'azione, mentre i bambini e le bambine più grandi potrebbero aver bisogno di spiegazioni più dettagliate del contesto e delle immagini.

**ADATTARE LE  
DESCRIZIONI ALLE  
ABILITÀ COGNITIVE**

Tenere in considerazione la comprensione del linguaggio e le capacità cognitive: i bambini e le bambine possono avere una serie di capacità che vanno oltre i problemi visivi, come difficoltà di apprendimento o intellettive.

**COINVOLGI ALTRI  
SENSI**

Ove possibile, aggiungere stimoli tattili o cinestetici in combinazione con l'AD (ad esempio: in contesti educativi dal vivo o con strumenti di apprendimento fisici). Ad esempio, abbinare l'AD ad oggetti tattili correlati al video può migliorare l'apprendimento nei bambini e nelle bambine con disabilità multiple.

Se il video riguarda un tipo di fiore, fornirne uno allo studente o alla studentessa affinché lo esplori utilizzando gli altri sensi.

**PERSONALIZZAZIONE  
E ADATTABILITÀ**

Siate pronti ad adattare la descrizione in base al feedback di bambini, educatori o tutori. Ciò che funziona per un gruppo di bambini potrebbe dover essere adattato per altri. Incorporate la flessibilità necessaria per adattare le descrizioni in base alle esigenze di sviluppo dei bambini con diverse disabilità visive.

## 4.4. Accessibilità per studenti e studentesse con con menomazione uditiva

In questa sezione troverete consigli su come rendere le vostre Risorse Didattiche Aperte (OER) accessibili agli studenti e alle studentesse con menomazione uditiva. I contenuti uditivi possono essere resi accessibili tramite sottotitoli o linguaggio dei segni.

### 4.4.1. Sottotitolazione

La sottotitolazione è il processo **di visualizzazione di testo scritto su uno schermo per trasmettere dialoghi parlati, effetti sonori e altre informazioni audio rilevanti in un video.**

Per un esempio, fare clic [QUI](#).

I consigli che seguono ti aiuteranno a creare sottotitoli il più possibile adatti alle esigenze dei tuoi studenti e delle tue studentesse. Cerca di implementarne il maggior numero possibile nel tuo lavoro.

SOFTWARE	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>Livello 1</b>	Utilizzare uno strumento di sottotitoli automatici (CC).	YouTube Studio: <a href="https://studio.youtube.com">https://studio.youtube.com</a>
<b>Livello 2</b>	Utilizza software gratuiti per creare sottotitoli. Questi strumenti consentono di regolare manualmente la sincronizzazione e di aggiungere dettagli importanti, come effetti sonori o l'identificazione dell'interlocutore, per migliorare l'accessibilità.	Aegisub: <a href="https://aegisub.org/">https://aegisub.org/</a> Modifica sottotitoli: <a href="https://www.nikse.dk/subtitleedit">https://www.nikse.dk/subtitleedit</a>
<b>Livello 3</b>	Utilizza software a pagamento per creare sottotitoli di livello professionale. Questi strumenti offrono funzionalità avanzate, come la codifica temporale precisa, l'identificazione del parlante e opzioni per personalizzare l'aspetto dei sottotitoli, per garantire un'accessibilità accurata e di alta qualità.	Titoli EZ: <a href="https://www.eztitles.com/">https://www.eztitles.com/</a> Ooona: <a href="https://www.oona.net/oona-tools/">https://www.oona.net/oona-tools/</a>

	ESEMPIO	RACCOMANDAZIONE
<b>COLORI</b>	<p>Se si utilizzano i colori per i sottotitoli, assicurarsi che contrastino con lo sfondo del video per evitare l'affaticamento visivo.</p> <p>Per verificarlo, puoi usare, ad esempio, Colour Contrast Analyser (<a href="https://www.tpgi.com/color-contrast-checker/">https://www.tpgi.com/color-contrast-checker/</a>)</p>	<p>Esempio: utilizzare il giallo su uno sfondo nero.</p> <p><b>Giallo su sfondo nero</b></p> <p>Se il colore del carattere corrisponde a quello dello sfondo, il sottotitolo può essere incorniciato in un riquadro colorato per ottenere un contrasto sufficiente.</p> <p><b>Bianco su sfondo nero</b></p>
<b>FONT</b>	<p>La scelta del font deve rispondere al criterio della massima leggibilità.</p>	<p>Esempio: Arial o Calibri sono tipi di font leggibili.</p> <p><b>Calibri come tipo di carattere leggibile</b></p> <p><b>Arial come tipo di carattere leggibile</b></p>
<b>SOTTOTITOLI ORA DI ENTRATA E USCITA</b>	<p>Il momento di ingresso o di inizio di un sottotitolo e il momento di uscita o di fine di un sottotitolo devono coincidere con il movimento delle labbra dei personaggi o delle persone che parlano. Dovrebbero anche coincidere con le informazioni sonore.</p>	
<b>DURATA</b>	<p>La durata di un sottotitolo, ovvero il tempo in cui rimane sullo schermo, deve consentirne la lettura senza difficoltà. La velocità massima consigliata è di 12 caratteri al secondo.</p>	
<b>LUNGHEZZA</b>	<p>I sottotitoli devono occupare due righe e, eccezionalmente, tre.</p>	<p><b>I sottotitoli devono occupare due righe e, eccezionalmente, tre.</b></p>

## DIVISIONE IN LINEE

Quando si divide un sottotitolo in righe, è necessario:

- sfruttare le pause e i silenzi del discorso,
- sfruttare le pause grammaticali o i segni di punteggiatura,
- scrivi le congiunzioni e le connessioni nella riga inferiore.

Questi sottotitoli non devono essere separati su due righe: sillabe della stessa parola, sintagmi nominali, verbali e preposizionali.

## NUMERO DI CARATTERI

Per un pubblico adulto generico, il numero massimo di caratteri per riga dovrebbe essere compreso tra 37 e 42.

Tenete presente che i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze hanno una velocità di lettura inferiore rispetto agli adulti, quindi si consiglia di ridurre il numero di caratteri. La priorità è che lo studente o la studentessa possa leggere i sottotitoli visualizzati sullo schermo.

## POSIZIONE

I sottotitoli dovrebbero apparire nella parte inferiore dello schermo. Se i sottotitoli oscurano le informazioni rilevanti visualizzate nella parte inferiore dello schermo, è possibile spostare la casella dei sottotitoli.

## TESTO

### RACCOMANDAZIONE

### ESEMPIO

#### ORTOGRAFIA E GRAMMATICA

I sottotitoli devono essere corretti sia dal punto di vista ortografico che grammaticale.

Eventuali inesattezze nel testo devono essere corrette, a meno che non siano pertinenti all'argomento. In tal caso, devono essere racchiuse tra virgolette.

Testo originale parlato (con dialetto/accento):  
*Non ho idea di dov'è andato.*

Sottotitolo corretto (se la pronuncia non è rilevante per la comprensione): *Non ho idea di dove sia andato.*

Sottotitolo impreciso: Non ho la piú pallida idea di 'dov'è' andato.

TESTO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
NUMERI E SIMBOLI	I numeri naturali da zero a dieci inclusi devono essere scritti in lettere, salvo quando accompagnati da abbreviazioni, segni o simboli.	dieci pecore 10 €
FORMULAZIONE	I sottotitoli dovrebbero essere il più letterali possibile.	
RIEPILOGO	Se è necessario ridurre o eliminare informazioni dal dialogo, prova a rimuovere quelle meno rilevanti o poco importanti. Puoi anche condensare il contenuto nel modo più efficace possibile.	

CONTENUTO: PERSONAGGI; DIALOGHI; MUSICA E SUONO	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
IDENTIFICAZIONE DEI PERSONAGGI	I diversi personaggi coinvolti nel testo audiovisivo devono essere identificati. Utilizzare un colore diverso per ogni personaggio o includere il loro nome tra parentesi e in lettere maiuscole.	- Ciao! - CIAO!      - [MARIA] Ciao! - [GEORGE] Ciao!
DIALOGHI	Nei dialoghi, ogni partecipante deve iniziare una nuova riga. È possibile utilizzare i trattini per distinguere i personaggi.	- Personaggio 1 - Personaggio 2
VOCI FUORI CAMPO	Le voci fuori campo (ovvero quelle emesse da personaggi che non compaiono sullo schermo) devono essere sottotitolate. È possibile utilizzare un'etichetta [voce fuori campo] o il corsivo per indicare il dialogo nella voce fuori campo.	[voce fuori campo] Puoi usare questa etichetta. [voce fuori campo] Puoi usare questa etichetta. <i>È possibile scrivere la voce fuori campo in corsivo.</i>
INFORMAZIONI CONTESTUALI	Le informazioni contestuali devono essere inserite tra parentesi e in lettere maiuscole o quadre e minuscole prima del testo a cui si riferiscono e sulla stessa riga.	Esempi di informazioni contestuali sono: (URLA), (SARCASTICO), (ACCENTO FRANCESE), (ENTRAMBI), (TUTTI) o [urla], [sarcastico], [accento francese], [entrambi], [tutti].

**CONTENUTO:  
PERSONAGGI;  
DIALOGHI;  
MUSICA E SUONO**

**RACCOMANDAZIONE**

**ESEMPIO**

- Buongiorno!  
- (TUTTI) Buongiorno!

- Buongiorno!  
- [tutti] Buongiorno!

**EFFETTI SONORI E  
MUSICA**

Descrivere gli elementi sonori se rilevanti per la comprensione del messaggio: musica, rumori di sottofondo, suoni di animali o cose. Le informazioni devono essere fornite tra parentesi tonde o quadre, con la prima lettera in maiuscolo e le restanti in minuscolo. Questo consente una differenziazione dal resto del dialogo.

Esempio: (Campanello) o [Campanello].



#### 4.4.2. Lingua dei segni

Il linguaggio dei segni è un sistema di comunicazione visiva e spaziale utilizzato principalmente dalle persone con menomazione uditiva, nonché un sistema di comunicazione aumentativo o alternativo.

Ogni Paese o regione ha solitamente una propria lingua dei segni, con strutture grammaticali e lessicali che possono differire significativamente, riflettendo la diversità culturale e linguistica delle comunità sorde in tutto il Mondo. Come le lingue parlate, le lingue dei segni sono ricche e complesse, in grado di esprimere qualsiasi idea o concetto.

Esistono anche altri sistemi di segni utilizzati per supportare la comunicazione orale delle persone con disabilità.

Se desideri fornire ai tuoi studenti e alle tue studentesse il contenuto audio di un video in lingua dei segni, segui queste raccomandazioni.

SCELTA DELLA LINGUA	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
	<p>Scegli la lingua dei segni del pubblico principale. Se il pubblico è composto da più persone, valuta la possibilità di utilizzarne più di una o di includere anche i segni internazionali.</p> <p>Indicare in quale lingua dei segni viene offerto il contenuto.</p>	<p>Se i tuoi studenti o le tue studentesse con menomazione uditiva provengono da Paesi diversi, considera l'utilizzo di cartelli internazionali per trasmettere le informazioni. Se i nostri contenuti sono in lingua dei segni britannica, specificalo.</p>
	<p>Includi sottotitoli in base alle preferenze dei tuoi studenti e delle tue studentesse, nella lingua principale del video o tradotti nella loro lingua madre e sincronizzali con la traduzione in lingua dei segni.</p>	<p>Per una lezione sulle opere di Shakespeare, fornisci sottotitoli in inglese che appaiano nella parte inferiore dello schermo contemporaneamente all'interpretazione in lingua dei segni, riflettendo il contenuto originale parlato.</p>

**GENERALE**

Fornire una versione in linguaggio dei segni della descrizione audio/testo per comprendere informazioni, idee e processi chiave.

Per un documentario sui cambiamenti climatici, includi un'interpretazione dettagliata del copione in linguaggio dei segni che spieghi visivamente i concetti e i dati chiave attraverso la lingua dei segni.

**ADATTAMENTO**

Se il testo originale non è adattato al pubblico di destinazione, fornire una versione firmata e adattata.

Se il testo originale utilizza un vocabolario avanzato sulle malattie neurologiche, la versione firmata potrebbe utilizzare un linguaggio più semplice e più spiegazioni visive per chiarire concetti complessi.

**TRADUZIONE**

Prendi in considerazione l'assunzione di un traduttore con menomazione uditiva.

Assumere un traduttore o una traduttrice con menomazione uditiva per supervisionare la traduzione di testi storici nella lingua dei segni, per garantire che le sfumature culturali e i contesti storici siano trasmessi in modo accurato.

Collaborazione con la comunità delle persone con menomazione uditiva nella co-creazione di contenuti.

Collaborare con educatori/educatrici e studenti/studentesse con menomazione uditiva per progettare un modulo curriculare in lingua dei segni, assicurandosi che il contenuto sia culturalmente sensibile e pedagogicamente valido.

Condurre test utente con studenti e/o studentesse di lingua dei segni per valutare il materiale.

Invita un gruppo di studenti/studentesse di lingua dei segni a visionare nuovi materiali didattici e a fornire un feedback sulla chiarezza dell'interpretazione in lingua dei segni, sull'efficacia dei sottotitoli e sull'accessibilità complessiva dei contenuti.



IMPLEMENTAZIONE TECNICA	RACCOMANDAZIONE	ESEMPIO
<b>TEMPI</b>	Sincronizza la traduzione in lingua dei segni con l'audio.	Assicurarsi che la tempistica della traduzione in lingua dei segni corrisponda esattamente ai segmenti audio corrispondenti per facilitare una comprensione coerente.
<b>SINCRONIZZAZIONE</b>	Quando si usa la dattilografia, sincronizzare il sottotitolo della parola scritta con il video in lingua dei segni sullo schermo.	Quando l'interprete pronuncia manualmente termini tecnici, come "DNA", i sottotitoli corrispondenti dovrebbero apparire sullo schermo esattamente nello stesso momento per facilitarne la comprensione.
<b>POSIZIONE SULLO SCHERMO</b>	I video degli/delle interpreti della lingua dei segni devono essere visualizzati chiaramente e disponibili in formato a schermo intero.	Consenti agli/alle utenti di visualizzare l'interprete a schermo intero cliccando sul video dell'interprete, in modo che gli spettatori e le spettatrici possano concentrarsi più facilmente sulla firma, se necessario.
	Fornire un video sincronizzato dell'interprete della lingua dei segni che può essere visualizzato in una finestra diversa o sovrapposto all'immagine dal lettore o dalla lettrice.	Fornire una funzione picture-in-picture che mostra l'interprete della lingua dei segni in una piccola finestra sovrapposta al video didattico principale, che può essere spostata e ridimensionata in base alle preferenze dello spettatore o della spettatrice.
	Se sono inclusi elementi visivi come titoli, sottotitoli, ecc., considerare la posizione dell'interprete sullo schermo.	Durante una presentazione PowerPoint, posizionare l'interprete nell'angolo in basso a destra dello schermo, in modo che non blocchi la visualizzazione del contenuto testuale e dei dati grafici.
<b>SFONDO</b>	Se si utilizza una cromaticità con sfondo trasparente, considerare gli elementi di sfondo per ottenere un contrasto adeguato.	Se si utilizza uno schermo verde dietro l'interprete, scegliere uno sfondo che contrasti bene con l'abbigliamento dell'interprete e con lo spazio dedicato alla firma, ad esempio un blu o un grigio tenue.
<b>ABBIGLIAMENTO PER INTERPRETI</b>	L'abbigliamento della persona che firma deve avere un forte contrasto con il colore della pelle, un colore e una consistenza uniformi, senza elementi che spicchino.	Un interprete caucasico dovrebbe indossare un abito di colore e consistenza uniforme e scura, evitando motivi che potrebbero distrarre l'osservatore.

**IMPLEMENTAZIONE  
TECNICA****RACCOMANDAZIONE****ESEMPIO****COLLOCAMENTO**

È necessario garantire una buona illuminazione del viso e del corpo della persona che firma, evitando luci eccessive ed ombre sulla persona e sullo sfondo.

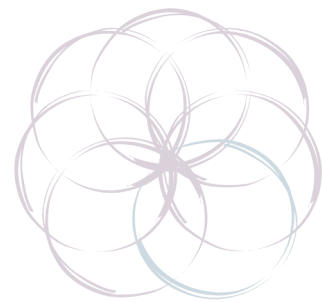
Disporre l'illuminazione in modo da illuminare intensamente il viso e le mani del firmatario, senza creare abbagliamenti o ombre, assicurando così una chiara visibilità di ogni cartello.

**INQUADRAMENTO  
DELL'INTERPRETE**

Fornire inquadrature medie o medio-lunghe.

Inquadra l'interprete dalla vita in su, in modo che l'osservatore possa vedere tutti i movimenti delle mani, le espressioni facciali e il linguaggio della parte superiore del corpo che fanno parte della comunicazione dei segni.





# EQui-T

## Sistema Europeo di Sviluppo di Qualità per l'Istruzione Inclusiva e il Training per Insegnanti



University of  
South-Eastern Norway



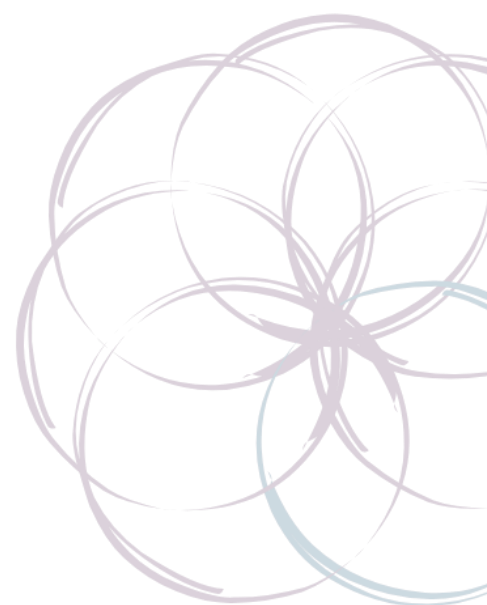
UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



TALLINN UNIVERSITY



Cofinanziato  
dall'Unione europea

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.