



# **CURRICULUM PER OPERATORI GIOVANILI**

"Progettazione e realizzazione di contenuti e attività didattiche digitali accessibili"

**TITOLO:**

Programma di studi per operatori giovanili "Progettazione e implementazione di contenuti e attività digitali educativi accessibili"

**PROGETTO:**

"Garantire l'accessibilità delle risorse digitali e online per i giovani con disabilità" finanziato da JUGEND für Europa, l'agenzia nazionale tedesca per la gestione del programma Erasmus+ Gioventù in azione.

**I partner del progetto sono:**

- Outreach Hannover e.V., Germania
- Learning Library Oü, Estonia
- Centro per l'istruzione non formale e l'apprendimento permanente, Serbia
- LINK DMT s.r.l., Italia
- Associazione per il miglioramento delle competenze di vita moderna "Realization", Croazia

**EDITORE:**

Outreach Hannover e.V., Germania

**EDITORI:**

Berna Xhemajli  
Nedim Micijevic

**AUTORI:**

Berna Xhemajli  
Nedim Micijevic  
Danijela Matorcevic  
Pavle Jevdic  
Željko Pasuj

**TRADOTTO DALL'INGLESE:**

Sonja Badjura

**GRAPHIC DESIGN:**

Nikola Radovanović

## Indice

SINTESI DEL PROGETTO .....	1
CONTESTO DEL PROGRAMMA DI STUDIO .....	3
Contesto teorico.....	5
Modelli di disabilità e mentalità inclusive .....	5
Stigmatizzazione, barriere ed empowerment nel lavoro con i giovani.....	6
Verso una mentalità inclusiva.....	7
Quadro giuridico e normativo per l'accessibilità digitale .....	8
Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD).....	8
Direttiva UE sull'accessibilità del web (2016/2102) .....	8
WCAG .....	9
Tecnologie assistive e Universal Design for Learning (UDL) .....	10
Progettazione universale per l'apprendimento (UDL).....	10
Pedagogia inclusiva e metodi di educazione non formale.....	12
SESSIONI SVILUPPATE DEL CORSO DI FORMAZIONE PER OPERATORI GIOVANILI: "PROGETTAZIONE E ATTUAZIONE DI CONTENUTI E ATTIVITÀ DIGITALI EDUCATIVI ACCESSIBILI" .....	14
Programma del corso di formazione .....	14
Presentazione del corso di formazione e del gruppo .....	15
Analisi delle realtà nazionali.....	18
Accessibilità digitale: panoramica, importanza e impatto.....	20
Comprendere le diverse abilità .....	23
Standard di accessibilità e quadri politici.....	25
Tecnologie e strumenti assistivi .....	28
Progettazione di contenuti digitali accessibili.....	30
Progettazione web accessibile .....	32
Sviluppo dell'apprendimento online inclusivo e accessibile.....	35
Coinvolgere i giovani con abilità diverse.....	38
Valutazione e verifica dell'accessibilità digitale .....	40
Adattamento dei materiali esistenti .....	43
Pedagogia inclusiva e promozione dell'accessibilità digitale.....	45
Valutazione del corso di formazione.....	47
Riferimenti.....	49

## SINTESI DEL PROGETTO

In un mondo in cui il lavoro a distanza e ibrido è diventato più frequente, l'attenzione all'accessibilità si è spostata dal luogo di lavoro fisico a quello digitale, sebbene entrambi siano ugualmente importanti. Per raggiungere l'accessibilità digitale, le TIC non devono solo essere disponibili e convenienti, ma anche accessibili, il che significa che devono essere progettate per soddisfare le esigenze e le capacità del maggior numero possibile di persone, comprese quelle con disabilità. L'accessibilità delle TIC è fondamentale, dato che queste ultime sono diventate il mezzo principale di comunicazione, informazione, transazioni, istruzione e intrattenimento in tutto il mondo. Le tecnologie digitali devono essere il più possibile utilizzabili e inclusive, in modo che tutti, in tutto il mondo, possano trarne vantaggio indipendentemente dalle proprie disabilità e che tutti possano usufruire di tutto il potenziale di Internet.

L'OMS stima che oltre il 15% della popolazione mondiale, ovvero 1,3 miliardi di persone, si identifichi come affetto da una disabilità, rendendo questo gruppo la più grande minoranza a livello globale. I prodotti digitali inaccessibili hanno un impatto sulle persone con disabilità. Alcuni tipi di disabilità sono più colpiti di altri nel mondo digitale. Senza accessibilità, le persone con disabilità sono escluse dal mondo del lavoro, dal mercato e dalla catena di approvvigionamento, soprattutto se si considera che quasi tutte le interazioni con le grandi organizzazioni ora implicano la comunicazione tramite computer. È evidente che esistono barriere per coloro che subiscono l'esclusione digitale.

SEOywd mira a migliorare l'accessibilità digitale e l'inclusività nelle organizzazioni che si occupano di giovani, creando un ambiente digitale più inclusivo per i giovani con disabilità attraverso la promozione della consapevolezza, della comprensione e delle competenze pratiche relative all'accessibilità digitale.

Un altro aspetto cruciale che affronteremo attraverso il progetto SEOywd è quello di affidarci alle persone con disabilità per la realizzazione di un sito web accessibile. Dopo tutto, chi meglio di loro può svolgere questa verifica? È anche interessante eseguire test con persone con disabilità diverse, assicurandosi che le risorse coprano diversi problemi di accessibilità. Ciò sarà possibile grazie alla creazione di un kit didattico per i giovani con disabilità che include workshop appositamente studiati sulla creazione di progetti.

Il nostro progetto è direttamente in linea con la Strategia per i diritti delle persone con disabilità 2021-2030 sviluppata e sostenuta dalla Commissione Europea per garantire la loro piena partecipazione alla società, su base paritaria con gli altri cittadini dell'UE e oltre. SEOywd contribuirà ai tre temi principali della strategia:

- Diritti dell'UE: i giovani con disabilità hanno gli stessi diritti di tutti gli altri cittadini, anche negli ambienti digitali. Attraverso l'attuazione del progetto affronteremo e sensibilizzeremo l'opinione pubblica sui diritti digitali, sulle sfide e sulle opportunità ad essi correlate.
- Vita indipendente e autonomia - l'accessibilità digitale rappresenta il passo più importante verso l'indipendenza dei giovani con disabilità. Internet è diventato una parte indispensabile della nostra vita quotidiana, il che significa che dovrebbe essere accessibile a tutti in modo uguale, indipendentemente dalle capacità. Se i giovani non sono in grado di accedere alle risorse educative o di fare acquisti online, non possono vivere in modo indipendente
- Non discriminazione e pari opportunità - come menzionato sopra, la parità di accesso attraverso la garanzia dell'accessibilità digitale deve essere garantita e fornita a tutti i servizi sanitari, all'istruzione o all'occupazione

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- Migliorare le capacità e le risorse degli operatori giovanili per promuovere l'accessibilità e l'inclusione digitale, attraverso lo sviluppo e la diffusione di un programma di studi che copra gli aspetti essenziali dell'accessibilità digitale, attraverso l'organizzazione di corsi di formazione per operatori giovanili e attraverso lo sviluppo di un corso di e-learning per operatori giovanili.
- Dare potere ai giovani con disabilità fornendo loro gli strumenti e le conoscenze necessarie per navigare e utilizzare gli ambienti digitali e online, attraverso la creazione di un toolkit completo e l'implementazione di workshop pilota locali, insieme a un corso di e-learning progettato per soddisfare le loro esigenze.
- Diffondere ampiamente le risorse che riguardano l'accessibilità e l'inclusività digitale attraverso la creazione della piattaforma online "SEOywd", campagne online mirate per le risorse messe a punto (programma didattico, corsi di e-learning, toolkit) e organizzazione di conferenze nazionali, raggiungendo così un vasto pubblico e le parti interessate coinvolte nell'inclusione digitale dei giovani con disabilità.

Gli obiettivi del progetto sono in linea con la strategia dell'UE per la gioventù e almeno con i seguenti obiettivi dell'UE per la gioventù:

#3 Società inclusive - attraverso il rafforzamento delle capacità degli operatori giovanili e degli educatori di lavorare con i giovani emarginati e il potenziamento della diffusione di informazioni e opportunità formative rivolte a loro

#8 Apprendimento di qualità - attraverso l'integrazione di metodi di istruzione non formale che consentano allo studente di sviluppare competenze personali quali il pensiero critico e analitico, la creatività e l'apprendimento

#9 Spazio e partecipazione per tutti - garantendo pari accesso e opportunità nell'ambiente digitale a tutti i giovani, indipendentemente dalle loro capacità

Gli obiettivi sono inoltre in linea con almeno i seguenti SDG:

#3 Buona salute e benessere

#4 Istruzione di qualità

#10 Riduzione delle disuguaglianze

Le attività del progetto sono:

- A1 - Gestione del progetto
- Riunione transnazionale di avvio
- R1 Programma didattico
- R2 Corso di e-learning per operatori giovanili
- Corso di formazione transnazionale "ToT" per operatori giovanili
- Follow-up del ToT - TC locali/nazionali
- Riunione transnazionale di valutazione intermedia 1
- R3 Toolkit
- Workshop pilota locali
- Corso di e-learning R4 per giovani con disabilità
- Riunione transnazionale di valutazione intermedia 2
- R5 Piattaforma online "SEOywd"
- Campagna online per il programma di studi R1
- Campagna online per il corso di e-learning R2 per operatori giovanili
- Campagna online per il toolkit R3
- Campagna online per il corso di e-learning R4 per giovani con disabilità
- Conferenza internazionale - Risorse umane
- Conferenza internazionale - EE
- Conferenza internazionale - RS

- Conferenza internazionale - IT
- Conferenza internazionale - DE
- Riunione transnazionale di valutazione

## CONTESTO DEL PROGRAMMA DI STUDIO

Il curriculum per la formazione degli operatori giovanili sulla progettazione e l'implementazione di contenuti e attività educative digitali accessibili è un materiale didattico innovativo e stimolante sviluppato nell'ambito del progetto "Garantire l'accessibilità delle risorse digitali e online per i giovani con disabilità" (SEOywd). È destinato agli operatori giovanili attivamente coinvolti in iniziative di educazione digitale e inclusione rivolte ai giovani, in particolare quelli con disabilità. Consapevole della crescente importanza degli spazi digitali nel lavoro con i giovani, il programma mira a rafforzare le capacità degli operatori giovanili di garantire che tutte le attività e i materiali didattici digitali siano accessibili, inclusivi e in linea con i diritti e le esigenze dei giovani con abilità diverse.

Questo programma aiuta gli operatori giovanili a comprendere i diversi tipi di disabilità e il modo in cui queste possono influire sul modo in cui i giovani interagiscono con gli ambienti digitali. Il contenuto offre agli operatori giovanili un'esperienza di apprendimento strutturata su argomenti rilevanti quali gli standard e la legislazione in materia di accessibilità, le tecnologie assistive, la progettazione universale per l'apprendimento, le pratiche pedagogiche inclusive e il coinvolgimento dei giovani nella co-creazione di spazi digitali accessibili. Il programma pone grande enfasi sull'aiutare gli operatori giovanili a valutare, adattare e promuovere l'accessibilità digitale all'interno delle loro organizzazioni e comunità. Il programma didattico è pensato per un corso di formazione di 7 giorni. Consiste in sessioni di formazione interconnesse organizzate in una sequenza logica e progressiva, ciascuna delle quali affronta le competenze chiave di cui gli operatori giovanili hanno bisogno per implementare l'accessibilità digitale nel loro lavoro. La metodologia del programma didattico segue un approccio interattivo e partecipativo basato sui principi dell'educazione non formale (NFE) e sull'apprendimento esperienziale, incoraggiando lo scambio tra pari, la riflessione e l'applicazione pratica dei risultati dell'apprendimento.

La struttura del programma didattico si compone di due parti principali. La prima parte fornisce una panoramica del progetto e del programma didattico stesso, compreso il background teorico relativo all'argomento. Include anche la tabella del programma di formazione che delinea l'intero svolgimento delle sessioni durante il corso di 7 giorni. La seconda parte presenta in dettaglio ciascuna sessione di formazione. Ogni sessione include: titolo, durata, contesto, obiettivi specifici, flusso dettagliato delle attività, materiali necessari, risorse suggerite e raccomandazioni per un'attuazione efficace e una replica futura .

Il programma didattico è stato progettato per essere utilizzato sia dai formatori che implementano il corso di formazione direttamente con gli operatori giovanili, sia dalle organizzazioni che desiderano integrare i temi dell'accessibilità digitale nelle loro attività di capacity building in corso. Attraverso questo programma didattico, miriamo a promuovere pratiche inclusive nel lavoro giovanile e a responsabilizzare gli operatori giovanili ad agire in modo significativo per garantire l'accesso digitale a tutti.

Gli obiettivi specifici del programma sono:

- Creare un'atmosfera di gruppo solidale e inclusiva attraverso il team building e la definizione collaborativa delle aspettative e dei principi di apprendimento;
- Analizzare e confrontare lo stato attuale dell'accessibilità digitale nei paesi dei partecipanti, identificando le sfide, le politiche e le buone pratiche;

- Comprendere il concetto di accessibilità digitale, la sua importanza per i diritti umani e il suo impatto positivo sul lavoro giovanile e sull'inclusione;
- Aumentare la comprensione dei partecipanti su come le diverse abilità influenzano le interazioni digitali e coltivare l'empatia per le diverse esigenze degli utenti;
- Imparare i criteri di successo WCAG 2.1 e gli elementi essenziali della direttiva UE, nonché mapparli sugli strumenti digitali del settore giovanile (e-learning, siti web);
- Familiarizzare gli operatori giovanili con le principali tecnologie assistive e introdurli alle pratiche di test degli utenti che garantiscono l'accessibilità nel lavoro giovanile digitale;
- Fornire agli operatori giovanili le competenze pratiche per progettare e verificare contenuti digitali accessibili;
- Comprendere i ruoli ARIA e i layout ricettivi per l'accessibilità attraverso attività pratiche;
- Imparare e mettere in pratica l'integrazione dei principi UDL in uno schema di modulo di e-learning;
- Rafforzare la capacità degli operatori giovanili di progettare e facilitare attività accessibili che coinvolgano giovani con abilità diverse;
- Rafforzare le competenze degli operatori giovanili nella pratica della valutazione e del test dell'accessibilità digitale attraverso diverse tecniche;
- Fornire agli operatori giovanili la capacità di adattare documenti e presentazioni esistenti in formati accessibili;
- Rafforzare la capacità degli operatori giovanili di istituzionalizzare l'accessibilità all'interno delle loro organizzazioni e di promuovere pratiche digitali inclusive nelle loro comunità;
- Valutare il processo di apprendimento e i risultati del corso di formazione, fornendo al contempo ai partecipanti riconoscimento e motivazione per un progresso continuo.



## Contesto teorico

Il background teorico di questo programma di studi fornisce le basi essenziali per comprendere e implementare l'accessibilità digitale nel lavoro con i giovani. Presenta concetti chiave, modelli e approcci che supportano le sessioni pratiche del corso di formazione, assicurando che gli operatori giovanili non solo imparino il come dell'accessibilità, ma anche il perché. La componente teorica è suddivisa in quattro sezioni principali, ciascuna delle quali affronta una dimensione diversa ma interconnessa dell'accessibilità e dell'inclusione:

- Modelli di disabilità e mentalità inclusive
- Quadro giuridico e normativo per l'accessibilità digitale
- Tecnologie assistive e Universal Design for Learning (UDL)
- Pedagogia inclusiva e metodi di educazione non formale

### Modelli di disabilità e mentalità inclusive

Comprendere la disabilità è essenziale per creare ambienti digitali inclusivi e accessibili nel lavoro con i giovani. Il modo in cui viene concettualizzata la disabilità ha un impatto diretto sulla definizione delle politiche, delle pratiche e delle interazioni quotidiane con i giovani. Nel corso del tempo sono emersi diversi modelli di disabilità, ciascuno con implicazioni diverse sul modo in cui la società percepisce e risponde alla disabilità. Per gli operatori giovanili che mirano a promuovere l'inclusione e l'accessibilità digitale, è essenziale andare oltre i modelli obsoleti che si concentrano solo sui limiti individuali e abbracciare approcci che enfatizzano i diritti, l'empowerment e l'abbattimento delle barriere.

Nel corso degli anni sono stati sviluppati diversi modelli per spiegare e interpretare la disabilità. Ciascuno di essi riflette particolari atteggiamenti sociali e ha implicazioni sul modo in cui le persone con disabilità vengono percepite e trattate. Di seguito sono riportati cinque modelli influenti. La seguente panoramica dei modelli di disabilità è stata adattata dalle risorse sviluppate da Purple Goat Agency, un'agenzia di marketing inclusivo leader nel settore che lavora a stretto contatto con le persone con disabilità (PwD) per promuovere una rappresentazione autentica e l'accessibilità.

#### Il modello medico

Questo modello considera la disabilità principalmente come un problema individuale, ovvero una condizione, una menomazione o un deficit che necessita di cure mediche, correzioni o cure. In questa prospettiva, ausili come sedie a rotelle o apparecchi acustici sono visti come prova di "fallimento" o deficienza, e le persone disabili sono spesso considerate dipendenti o un peso. Il modello medico tende a ridurre le persone alle loro menomazioni, portando talvolta a una curiosità invadente o a domande insensibili. È un modello che si concentra più sui limiti dell'individuo che sulla creazione di un ambiente favorevole.

#### Il modello caritatevole

Il modello caritatevole descrive le persone disabili come oggetti di pietà, che dipendono dalla benevolenza degli altri. In questo contesto, la disabilità è equiparata a una tragedia personale e le persone non disabili sono considerate "eroi" che forniscono sostegno o soccorso. Sebbene tali narrazioni siano state storicamente efficaci nelle campagne di raccolta fondi, rafforzano stereotipi dannosi di passività e vittimismo. Nel contesto odierno, questo modello è ampiamente criticato perché mina l'autonomia e l'indipendenza delle persone con disabilità.

#### Il modello economico

Questo modello misura la disabilità in termini di produttività economica. Una persona è considerata "disabile" se la sua menomazione le impedisce di partecipare a forme standard di occupazione,

tipicamente il lavoro dalle nove alle cinque in un ufficio o in un luogo di lavoro fisico. I dibattiti politici sui sussidi sociali spesso attingono a questo modello, concentrandosi sul "costo" della disabilità per la società piuttosto che riconoscere i contributi più ampi delle persone disabili. In quanto tale, rischia di ridurre gli individui a risultati economici, trascurando modi alternativi di lavorare, creare valore e contribuire alle comunità.

### **Il modello morale**

Il modello morale interpreta la disabilità come il risultato di un fallimento personale, di un peccato o di una debolezza. Storicamente, questa visione è stata legata a credenze religiose o superstiziose, con la disabilità percepita come una punizione o una conseguenza di un comportamento immorale. Sebbene meno comune nei contesti occidentali contemporanei, questo modello esiste ancora in alcune società e tradizioni culturali. Può portare a stigma, vergogna ed esclusione, rafforzando l'emarginazione delle persone con disabilità.

### **Il modello sociale**

In contrasto con l'approccio medico, il modello sociale sostiene che la disabilità è causata dalle barriere presenti nella società piuttosto che dalle menomazioni stesse. La mancanza di rampe, i siti web inaccessibili, gli atteggiamenti negativi o le pratiche discriminatorie sono esempi di ciò che realmente "disabilita" le persone. Secondo questa prospettiva, non è il corpo che ha bisogno di essere riparato, ma l'ambiente e i sistemi che non garantiscono pari accesso. Il modello sociale ha avuto un'enorme influenza nel plasmare i moderni movimenti per i diritti dei disabili, promuovendo l'idea che l'accessibilità e l'inclusività sono responsabilità della società nel suo complesso<sup>1</sup>.

### **L'approccio basato sui diritti e l'UNCRPD**

Basandosi sul modello sociale, l'approccio basato sui diritti inquadra esplicitamente la disabilità nel contesto dei diritti umani. Questa prospettiva è sancita dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD), adottata nel 2006, che stabilisce che le persone con disabilità godono degli stessi diritti e delle stesse libertà di tutti gli altri. La Convenzione sottolinea la dignità, l'autonomia, la non discriminazione e la piena partecipazione alla società. L'articolo 9 dell'UNCRPD affronta specificamente la questione dell'accessibilità, richiedendo agli Stati di adottare misure adeguate per garantire la parità di accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), ai trasporti, ai servizi pubblici e alle strutture. Questo articolo sottolinea che l'accessibilità digitale non è facoltativa o una caratteristica aggiuntiva, ma un obbligo legale e morale per gli Stati, le istituzioni e le organizzazioni<sup>2</sup>.

Per il lavoro con i giovani, l'approccio basato sui diritti significa che garantire l'accessibilità non è solo una questione di "buone pratiche" o gentilezza. Si tratta piuttosto di difendere i diritti fondamentali. Le organizzazioni giovanili devono considerarsi responsabili della creazione di ambienti in cui i giovani con disabilità possano partecipare pienamente, anche nella sfera digitale.

## **Stigmatizzazione, barriere ed empowerment nel lavoro con i giovani**

Nonostante i progressi compiuti nell'adozione di approcci sociali e basati sui diritti, i giovani con disabilità continuano a subire uno stigma e un'esclusione diffusi. Alcuni stereotipi, come il presupposto che siano meno capaci, meno indipendenti o meno preziosi, continuano a influenzare gli atteggiamenti e i comportamenti. Queste percezioni negative rafforzano le barriere, sia fisiche che digitali, che emarginano ulteriormente i giovani. Nel lavoro con i giovani, lo stigma può manifestarsi

---

<sup>1</sup> Carmen. (3 marzo 2025). Quali sono i modelli di disabilità? Spiegazione di 5 modelli. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>

<sup>2</sup> Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) | Divisione per lo sviluppo sociale inclusivo (DISD). (n.d.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>

quando le attività sono progettate senza tenere conto delle diverse esigenze, quando i metodi di comunicazione escludono i partecipanti non verbali o quando le risorse digitali sono sviluppate senza formati alternativi. Tali barriere scoraggiano la partecipazione e segnalano ai giovani con disabilità che non sono pienamente benvenuti.

Per contrastare queste sfide, gli operatori giovanili svolgono un ruolo cruciale nel promuovere l'empowerment. L'empowerment implica la creazione di opportunità per i giovani con disabilità di assumere ruoli di leadership, fare scelte e contribuire attivamente alle loro comunità. Richiede inoltre il loro coinvolgimento nei processi di co-progettazione, in particolare nella creazione di strumenti e risorse digitali accessibili.

### **Verso una mentalità inclusiva**

Passare a una mentalità inclusiva significa abbracciare la diversità come parte naturale e preziosa della società umana. Per gli operatori giovanili che sono attivamente impegnati in diversi programmi e attività, è importante porsi costantemente le seguenti domande:

- Chi è escluso da questa attività o risorsa e perché?
- Quali sono gli ostacoli presenti e come possono essere rimossi?
- Come si può coinvolgere i giovani con disabilità come co-creatori, e non solo come partecipanti?

Una mentalità inclusiva va oltre le soluzioni tecniche. Riflette un atteggiamento di apertura, rispetto e inclusione proattiva. È inoltre in linea con i valori dell'istruzione non formale, in cui la partecipazione, la responsabilizzazione e l'apprendimento esperienziale sono fondamentali. Adottando una mentalità inclusiva, gli operatori giovanili possono garantire che l'accessibilità digitale diventi una pratica vissuta piuttosto che un ripensamento.

## Quadro giuridico e normativo per l'accessibilità digitale

L'accessibilità digitale si basa su forti impegni giuridici internazionali ed europei che riconoscono la parità di accesso alle informazioni digitali come un diritto umano fondamentale. Questi quadri normativi guidano il modo in cui le organizzazioni, comprese quelle che si occupano di giovani e altre strutture, progettano, realizzano e valutano i loro ambienti digitali. Comprenderli aiuta gli operatori giovanili ad andare oltre la visione dell'accessibilità come un semplice complemento tecnico e a riconoscerla invece come parte integrante dell'inclusione, dell'apprendimento di qualità e della partecipazione.

### Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD)

A livello globale, la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD) costituisce la principale base giuridica in materia di diritti umani per l'accessibilità digitale. La Convenzione, ratificata dall'Unione Europea e da tutti i paesi partner, stabilisce che le persone con disabilità devono avere pari accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ai servizi digitali e agli ambienti online. L'articolo 9 sottolinea che l'accessibilità è un prerequisito per una vita indipendente, la partecipazione sociale e la piena cittadinanza. Richiede agli Stati e alle istituzioni di identificare e rimuovere le barriere nella comunicazione digitale, garantendo che i siti web, le applicazioni mobili, i documenti elettronici e le piattaforme online siano percepibili, operabili, comprensibili e utilizzabili da tutti.<sup>3</sup>

Per il lavoro con i giovani, ciò significa che le attività digitali, la comunicazione e le risorse didattiche devono essere progettate fin dall'inizio tenendo conto dell'accessibilità, piuttosto che aspettarsi che i giovani con disabilità si adattino ad ambienti inaccessibili.

### Direttiva UE sull'accessibilità del web (2016/2102)

A livello europeo, il quadro giuridico è ulteriormente rafforzato dalla direttiva UE sull'accessibilità del web (2016/2102), che obbliga gli enti pubblici e tutte le organizzazioni che utilizzano finanziamenti pubblici a garantire che i loro siti web e le loro applicazioni mobili siano conformi a standard di accessibilità riconosciuti. La direttiva richiede la conformità alle Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.1 al livello AA, che definiscono come i contenuti digitali devono essere strutturati, navigati e presentati in modo da funzionare per utenti con abilità diverse.<sup>4</sup>

Le organizzazioni giovanili che attuano progetti Erasmus+ sono soggette a tale obbligo, il che significa che i siti web dei progetti, i materiali didattici, i corsi online e i prodotti di comunicazione devono seguire tali standard. In pratica, ciò comporta la fornitura di alternative testuali alle immagini, la garanzia del contrasto cromatico, l'abilitazione della navigazione da tastiera e la leggibilità dei documenti da parte delle tecnologie assistive.<sup>5</sup>

### Legge europea sull'accessibilità (2019/882)

L'atto europeo sull'accessibilità (2019/882) integra la direttiva estendendo i requisiti di accessibilità a una gamma più ampia di prodotti e servizi digitali nel settore privato. Sebbene sia rivolto

<sup>3</sup> Nazioni Unite. (2006). *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD)*.

<https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>

<sup>4</sup> Commissione europea. (2016). *Direttiva (UE) 2016/2102 sull'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici*.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

<sup>5</sup> Commissione europea. (n.d.). *Accessibilità del web – Plasmare il futuro digitale dell'Europa*.

<https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>

principalmente ai produttori e ai fornitori di servizi, ha un'influenza indiretta sul lavoro giovanile perché aumenta la disponibilità di strumenti digitali, software e piattaforme di apprendimento online accessibili. Di conseguenza, gli operatori giovanili sono incoraggiati a selezionare strumenti che incorporino caratteristiche di accessibilità e ad evitare quelli che creano ostacoli alla partecipazione ( ). Questo cambiamento riflette un più ampio impegno europeo a favore dell'accesso universale e dell'integrazione dell'accessibilità in tutti gli ecosistemi digitali.<sup>6</sup>

## WCAG

Al centro delle direttive UE e dei quadri internazionali vi è il WCAG, lo standard globale sviluppato dal World Wide Web Consortium (W3C). Il WCAG 2.1 si basa su 4 principi: percepibile, utilizzabile, comprensibile e solido, che enfatizzano la chiarezza, l'usabilità e la compatibilità con le tecnologie assistive. Questi principi forniscono una base pratica per la progettazione di materiali didattici e contenuti digitali accessibili. Per gli operatori giovanili, le WCAG non sono solo una linea guida tecnica, ma uno strumento per trasformare l'istruzione digitale in una pratica inclusiva e basata sui diritti.<sup>7</sup>

Le leggi nazionali in tutta Europa riflettono la direttiva sull'accessibilità del web attraverso una legislazione specifica per ciascun paese. Sebbene la terminologia e i meccanismi di monitoraggio varino, tutti richiedono alle organizzazioni finanziate con fondi pubblici di garantire che le loro risorse digitali siano accessibili e valutate regolarmente. Ciò include la disponibilità di dichiarazioni di accessibilità, meccanismi di feedback degli utenti e aggiornamenti continui. Per le organizzazioni giovanili, ciò significa che l'accessibilità deve essere trattata come un processo continuo, integrato nella progettazione, nell'attuazione e nella diffusione delle attività digitali.

Nel complesso, i quadri giuridici e normativi sottolineano che l'accessibilità non è facoltativa. Si tratta di una responsabilità giuridica e di una componente fondamentale del lavoro etico con i giovani. Quando gli operatori giovanili comprendono e applicano questi quadri, contribuiscono a garantire che tutti i giovani (indipendentemente dalle loro capacità) possano imparare, comunicare e partecipare pienamente agli spazi digitali. In questo modo, rafforzano i principi di uguaglianza, dignità e inclusione che sono al centro del lavoro con i giovani e dell'educazione ai diritti umani.

---

<sup>6</sup> Commissione europea. (2019). *Direttiva (UE) 2019/882 sui requisiti di accessibilità per prodotti e servizi (Atto europeo sull'accessibilità)*.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>

<sup>7</sup> World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.1*.  
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

## Tecnologie assistive e Universal Design for Learning (UDL)

L'accessibilità digitale è strettamente legata agli strumenti e alle strategie che consentono alle persone con abilità diverse di accedere, navigare e interagire in modo significativo con gli ambienti digitali. Le tecnologie assistive e i principi dell'Universal Design for Learning (UDL) costituiscono due componenti essenziali dell'accessibilità digitale. Offrono sia soluzioni individuali per esigenze di accesso specifiche, sia un approccio pedagogico più ampio volto a creare ambienti educativi flessibili, inclusivi e incentrati sullo studente. Per gli operatori giovanili, la comprensione di questi concetti è fondamentale per progettare esperienze di apprendimento digitale che consentano ai giovani di partecipare in modo completo e indipendente.

Le tecnologie assistive si riferiscono a una vasta gamma di strumenti, dal software e hardware alle funzionalità integrate nei dispositivi, che supportano le persone con disabilità nell'interazione con i contenuti digitali. Queste tecnologie non compensano i limiti di una persona, ma piuttosto le barriere create dalla società, dalle scelte di progettazione o dagli ambienti inaccessibili. Screen reader, programmi di sintesi vocale, sistemi di input vocale, strumenti di sottotitolazione, lenti di ingrandimento, comandi a interruttore e tastiere alternative sono tra gli strumenti più comuni che supportano l'accesso digitale.<sup>8</sup>

I dispositivi moderni sono sempre più spesso dotati di funzioni di accessibilità integrate, rendendo le tecnologie assistive più ampiamente disponibili. Ad esempio: sistemi operativi come Windows, macOS, Android e iOS offrono opzioni native per la lettura dello schermo, l'ingrandimento, i sottotitoli in tempo reale, la regolazione del contrasto e la navigazione semplificata. Quando gli operatori giovanili comprendono il funzionamento di questi strumenti, sono meglio preparati a progettare attività che non escludano gli utenti che ne fanno uso.

### Progettazione universale per l'apprendimento (UDL)

Le tecnologie assistive da sole non sono sufficienti se i materiali digitali sottostanti non sono creati in modo accessibile. Uno screen reader non può interpretare un'immagine senza testo alternativo e gli strumenti di sottotitolazione non possono migliorare un video se la qualità audio è scadente. È qui che il Universal Design for Learning fornisce un quadro più ampio per l'inclusione proattiva. L'UDL sposta l'attenzione dall'adattamento individuale alla progettazione sistemica, garantendo che i materiali didattici, i metodi e le risorse digitali siano intrinsecamente flessibili e rispondenti alle diverse esigenze. Sviluppato dal CAST, l'UDL si basa su tre principi fondamentali: offrire molteplici mezzi di coinvolgimento, molteplici mezzi di rappresentazione e molteplici mezzi di azione ed espressione. Anziché aspettare di adattare i materiali dopo la comparsa delle barriere, l'UDL incoraggia gli educatori e gli operatori giovanili ad anticipare la diversità e a progettare esperienze di apprendimento che la accolgano fin dall'inizio.<sup>9</sup>

Nel lavoro giovanile digitale, l'UDL è particolarmente rilevante perché gli ambienti di apprendimento online consentono naturalmente formati diversi: testo, audio, video, immagini, strumenti di interazione e ritmo adattivo. Se combinato con le linee guida sull'accessibilità, l'UDL rafforza la qualità complessiva e l'inclusività delle attività digitali. Ad esempio, offrire informazioni sia in formato scritto che parlato è in linea con il principio UDL delle rappresentazioni multiple, supportando al contempo gli utenti che si affidano a strumenti di sintesi vocale o sottotitoli. Allo stesso modo, consentire ai giovani di rispondere scrivendo, registrando un breve video o partecipando a uno strumento interattivo online riflette molteplici mezzi di azione ed espressione, adattandosi al

---

<sup>8</sup> World Wide Web Consortium (W3C). (n.d.). *Panoramica sulle tecnologie assistive*.  
<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

<sup>9</sup> CAST. (n.d.). *Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento*.  
<https://udlguidelines.cast.org/>

contempo agli studenti con disabilità motorie o a coloro che traggono beneficio da formati di comunicazione alternativi.<sup>10</sup>

La combinazione di tecnologie assistive e UDL sostiene anche un approccio basato sui diritti alla partecipazione dei giovani. I giovani con disabilità spesso devono affrontare barriere cumulative, non solo nell'accesso ai contenuti, ma anche nel sentirsi sicuri, inclusi e rappresentati negli ambienti digitali. Quando gli operatori giovanili progettano materiali digitali tenendo conto dell'UDL e garantiscono la compatibilità con le tecnologie assistive, rafforzano l'empowerment, l'autonomia e la partecipazione paritaria. Questo approccio è in linea con i valori definiti nei quadri internazionali, tra cui l'UNCRPD, che richiede TIC accessibili e pratiche educative inclusive che sostengano la partecipazione senza discriminazioni.

### **UDL nella pratica del lavoro giovanile**

In pratica, integrare le tecnologie assistive e l'UDL nel lavoro giovanile significa passare da una mentalità reattiva ("ci adatteremo quando necessario") a una cultura del design proattiva e inclusiva. Gli operatori giovanili non devono diventare esperti tecnici, ma devono comprendere come le loro decisioni, ad esempio scrivere titoli chiari, fornire didascalie, scegliere colori appropriati o offrire formati di istruzione variati, influenzino direttamente la possibilità per i giovani con abilità diverse di partecipare in modo significativo. Se utilizzate insieme, le tecnologie assistive e l'UDL contribuiscono a ridurre lo stigma e a spostare la responsabilità dagli studenti agli educatori e alle istituzioni che creano ambienti digitali.

In definitiva, questi quadri evidenziano che un lavoro giovanile digitale accessibile è realizzabile attraverso scelte progettuali consapevoli, la consapevolezza delle diverse esigenze e la volontà di integrare strategie inclusive. Applicando i principi dell'UDL e garantendo la compatibilità con le tecnologie assistive, gli operatori giovanili possono creare spazi di apprendimento digitale che non solo rispettano gli standard di accessibilità, ma sostengono realmente la creatività, le pari opportunità e la partecipazione significativa di tutti i giovani.

---

<sup>10</sup> World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>

## Pedagogia inclusiva e metodi di educazione non formale

Il lavoro giovanile si basa sulla convinzione che l'istruzione vada oltre le aule e le istituzioni formali. Si tratta di creare spazi in cui i giovani possano esplorare, riflettere e crescere attraverso la partecipazione attiva. A questo proposito, la pedagogia inclusiva e i metodi di educazione non formale (NFE) sono approcci efficaci per rispondere alle esigenze di studenti diversi, in particolare dei giovani con disabilità. Essi enfatizzano la partecipazione, la titolarità e l'adattabilità, garantendo che ogni individuo, indipendentemente dalle proprie capacità, abbia l'opportunità di impegnarsi in modo significativo nel processo di apprendimento.

### **Pedagogia inclusiva**

Secondo Moriña (2021), a differenza del concetto di pratica inclusiva, la pedagogia inclusiva non si riferisce esclusivamente alle azioni didattiche, ma comprende anche altre competenze didattiche. Dal punto di vista della pedagogia inclusiva, tutte le decisioni prese sono considerate determinate non solo dalle conoscenze, dalle competenze e dalle azioni degli insegnanti, ma anche dai loro valori e convinzioni riguardo agli studenti e alla natura dell'insegnamento e dell'apprendimento, nonché dai processi e dalle influenze sociali. Concettualmente, la pedagogia inclusiva è stata definita come un approccio all'insegnamento e all'apprendimento in cui gli insegnanti rispondono alle differenze individuali degli studenti, al fine di evitare l'esclusione di alcuni di essi<sup>11</sup>.

La pedagogia inclusiva non si limita ad adattamenti tecnici. Si tratta di coltivare una mentalità di rispetto, apertura e uguaglianza. Richiede agli operatori giovanili di vedere le differenze come opportunità per esperienze di apprendimento più ricche piuttosto che come ostacoli. Questo approccio è rafforzato dalle prospettive dei diritti umani, in particolare dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità, che chiede la partecipazione paritaria all'istruzione e alla vita sociale. Anche il Manuale Compass del Consiglio d'Europa sottolinea l'importanza degli approcci inclusivi nell'educazione ai diritti umani. Esso sottolinea che le attività non devono solo essere accessibili, ma anche responsabilizzanti, incoraggiando i giovani a combattere la discriminazione e ad abbracciare la diversità.

### **Principi dell'educazione non formale (NFE)**

L'educazione non formale si differenzia dall'istruzione/educazione formale per i principi e l'approccio che sono concepiti per essere flessibili, incentrati sullo studente ed esperienziali. Essa valorizza l'apprendimento attraverso la pratica, la riflessione e il dialogo piuttosto che basarsi esclusivamente sull'istruzione accademica o su programmi di studio strutturati. I principi fondamentali dell'NFE includono:

- Partecipazione, in cui gli studenti sono attivamente coinvolti nella definizione del processo e dei risultati del loro apprendimento;
- Responsabilità, in cui i partecipanti si assumono la responsabilità del proprio percorso di apprendimento, mentre i facilitatori fungono da guide piuttosto che da docenti;
- Apprendimento esperienziale, poiché le attività sono progettate per essere pratiche e spesso seguite da una riflessione strutturata;
- Coinvolgimento volontario: l'NFE rispetta la scelta degli studenti di partecipare e riconosce la loro motivazione intrinseca;
- Sviluppo olistico, in quanto oltre alla conoscenza, l'NFE sostiene la crescita personale, il pensiero critico, la creatività e le abilità sociali.

---

<sup>11</sup> Moriña, Anabel. (2021). Approcci alla pedagogia inclusiva: una revisione sistematica della letteratura. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.

Questi principi sono particolarmente significativi per gli operatori giovanili, poiché incoraggiano l'inclusività e l'empowerment, garantendo che gli ambienti di apprendimento non siano solo informativi ma anche trasformativi.

### **Metodi partecipativi nel lavoro con i giovani**

Il cuore della pedagogia inclusiva è l'uso di metodi partecipativi, che danno priorità al coinvolgimento attivo degli studenti in ogni fase del processo, dalla definizione degli obiettivi alla valutazione dei risultati. Questi metodi creano spazi in cui i giovani non sono destinatari passivi di informazioni, ma contribuiscono attivamente al percorso di apprendimento. Ad esempio, l'apprendimento tra pari consente ai partecipanti di condividere le proprie conoscenze ed esperienze, promuovendo il rispetto reciproco e abbattendo le dinamiche gerarchiche. Un partecipante ipovedente potrebbe, ad esempio, spiegare come utilizza gli strumenti digitali con le tecnologie assistive, offrendo preziose informazioni al resto del gruppo. Allo stesso modo, la pratica del circle time si allontana dalla tradizionale struttura gerarchica della classe, organizzando le discussioni in cerchio, a simboleggiare l'uguaglianza e garantire a tutti pari opportunità di contribuire. Gli esercizi esperienziali, come giochi, simulazioni o giochi di ruolo, costituiscono un altro approccio efficace, che consente agli studenti di esplorare questioni complesse in modo interattivo e accessibile. I progetti collaborativi, in cui i gruppi lavorano insieme per produrre risultati tangibili come campagne, contenuti digitali o presentazioni, rafforzano il lavoro di squadra, la responsabilità e la condivisione dei risultati. Insieme, questi metodi partecipativi aiutano gli operatori giovanili a coltivare spazi inclusivi in cui l'apprendimento diventa dinamico, interattivo e responsabilizzante per tutti.

### **Adattare l'NFE agli studenti con abilità diverse**

Affinché l'educazione non formale sia veramente inclusiva, gli operatori giovanili devono adattare intenzionalmente i loro metodi per garantire l'accessibilità agli studenti con abilità diverse. Ciò richiede una pianificazione proattiva, flessibilità nella facilitazione e una mentalità che riconosca la diversità non come una sfida, ma come una risorsa che arricchisce il gruppo. Un aspetto chiave è la comunicazione, che dovrebbe essere offerta in diverse forme, come verbale, visiva, scritta e tattile, in modo che ogni studente possa partecipare in modi adeguati alle proprie esigenze. Le istruzioni scritte possono accompagnare le spiegazioni orali, oppure si possono usare simboli e icone per rafforzare le idee chiave. Altrettanto importante è l'attenzione all'accessibilità fisica, assicurando che gli spazi di formazione siano dotati di rampe, sedute e illuminazione adeguate, mentre le attività sono adattate per soddisfare i diversi livelli di mobilità. Anche la gestione del tempo ha un ruolo importante: i facilitatori potrebbero dover dedicare più tempo a determinate attività o integrare delle pause che aiutino a mantenere la concentrazione e l'energia. L'uso di strumenti di assistenza come lettori di schermo, sottotitoli, caratteri grandi o interpreti della lingua dei segni può ampliare ulteriormente l'accessibilità, mentre la flessibilità dei ruoli garantisce che tutti i partecipanti possano contribuire in base ai propri punti di forza. Alcuni potrebbero assumere un ruolo di guida nelle discussioni, mentre altri potrebbero preferire documentare le idee visivamente o offrire un feedback riflessivo. Infine, la co-creazione è una strategia fondamentale, che invita gli studenti con disabilità a partecipare alla progettazione delle attività in modo che queste non solo siano pertinenti, ma anche rispettose delle diverse esigenze. Questi adattamenti rappresentano lo spirito della pedagogia inclusiva, che rifiuta approcci standardizzati e progetta invece ambienti di apprendimento tenendo conto della diversità fin dall'inizio.

## SESSIONI SVILUPPATE DEL CORSO DI FORMAZIONE PER OPERATORI GIOVANILI: "PROGETTAZIONE E ATTUAZIONE DI CONTENUTI E ATTIVITÀ DIGITALI EDUCATIVI ACCESSIBILI"

### Programma del corso di formazione

<b>Giorno 1</b>	
Pomeriggio	Arrivo dei partecipanti
Sera	Serata di benvenuto
<b>Giorno 2</b>	
Mattina	Benvenuto, team building, aspettative e contributi
Mattina	Analisi delle realtà nazionali
Pomeriggio	Accessibilità digitale: panoramica, importanza e impatto
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
Serata	Serata interculturale
<b>Giorno 3</b>	
Mattina	Comprensione delle diverse abilità
Pomeriggio	Standard di accessibilità e quadri politici
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
<b>Giorno 4</b>	
Mattina	Tecnologie e strumenti di assistenza
Pomeriggio	Progettazione di contenuti digitali accessibili
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
<b>Giorno 5</b>	
Mattina	Progettazione web accessibile
Pomeriggio	POMERIGGIO LIBERO
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
<b>Giorno 6</b>	
Mattina	Sviluppo dell'apprendimento online inclusivo e accessibile
Pomeriggio	Coinvolgere i giovani con abilità diverse
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
<b>Giorno 7</b>	
Mattina	Valutazione e verifica dell'accessibilità digitale
Pomeriggio	Adattamento dei materiali esistenti
Pomeriggio	Riflessione e valutazione della giornata
<b>Giorno 8</b>	
Mattina	Pedagogia inclusiva e promozione dell'accessibilità digitale
Pomeriggio	Valutazione del corso di formazione
Sera	Festa di "arrivederci"
<b>Giorno 9</b>	
Mattina	Partenza dei partecipanti

# Presentazione del corso di formazione e del gruppo

**Titolo della sessione:** Introduzione al corso di formazione e al gruppo

**Durata:** 90 minuti

**Contesto:**

La prima sessione del corso di formazione getta le basi per la formazione creando un ambiente accogliente, inclusivo e accessibile. L'obiettivo è quello di costruire la coesione del gruppo, presentare ai partecipanti il programma e gli obiettivi del corso di formazione e incoraggiarli ad assumersi la responsabilità del proprio percorso di apprendimento. I partecipanti vengono introdotti al programma e hanno la possibilità di partecipare a un'attività coinvolgente che permette loro di entrare in contatto tra loro, ma anche di entrare nell'atmosfera dell'argomento del corso di formazione. La sessione permette inoltre ai partecipanti di esprimere le loro aspettative e di co-creare un accordo di gruppo che guiderà l'atmosfera di apprendimento nei giorni a venire.

**Obiettivi:**

- Costruire la coesione del gruppo attraverso un energizzante accessibile e interattivo;
- Fornire uno spazio in cui i partecipanti possano esprimere le loro aspettative, paure e potenziali contributi al corso di formazione;
- Sviluppare insieme un accordo di gruppo basato sul rispetto reciproco, l'accessibilità e la sicurezza psicologica per un ambiente di lavoro inclusivo.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione al corso di formazione, al team e ai partecipanti (20 minuti)**

Il formatore dà il benvenuto ai partecipanti al corso di formazione. Insieme al team organizzativo, apre ufficialmente il programma presentando il progetto. Fornisce una breve panoramica del progetto spiegando la rilevanza dell'argomento, il ruolo degli operatori giovanili e la loro importanza nel partecipare alle attività, seguita dalla presentazione dello scopo del corso di formazione, degli obiettivi specifici e del programma per l'intera settimana. Quindi, viene facilitato un breve giro di presentazioni, in cui ogni partecipante menziona il proprio nome, paese, organizzazione di invio e background professionale.

**II. Bingo umano – Energizzante (25 minuti)**

Il formatore presenta la prima attività, pensata per consentire ai partecipanti di conoscersi meglio e di acquisire conoscenze e nozioni introduttive sull'argomento del corso di formazione. Spiega le regole dell'attività Human Bingo, un'attività adattata che incoraggia i partecipanti a muoversi, a interagire tra loro e a scoprire punti in comune. Ogni partecipante riceve una griglia in stile bingo contenente 16 caselle con delle affermazioni. I partecipanti devono muoversi nella stanza e trovare qualcuno che corrisponda a ciascuna affermazione, scrivendo il suo nome nella casella corrispondente. Il nome di una persona può essere utilizzato solo una volta per ogni cartella del bingo. Quando qualcuno completa una riga o una colonna, grida "Bingo!" e il gruppo si riunisce brevemente per riflettere sui fatti interessanti che ha scoperto. Il processo dura circa 15 minuti. Dopo l'attività, il formatore invita i partecipanti a esprimere brevi riflessioni, ad esempio:

- Cosa ti ha sorpreso?
- Hai trovato connessioni inaspettate?

Questo incoraggia la condivisione e la connessione tra i partecipanti. La discussione dura 10 minuti. Di seguito è riportato il foglio informativo per il Bingo umano.

## Bingo umano !!!!!

**Devi completare una linea o una diagonale trovando persone che hanno le seguenti caratteristiche. Devono essere persone diverse!**

Chi ha già facilitato un workshop online?	Chi sa cosa significa WCAG?	Chi usa uno screen reader o ne ha provato uno?	Chi sa dire "ciao" nella lingua dei segni?
Chi ha creato un sito web?	Chi ha partecipato a uno scambio giovanile o a un progetto Erasmus+?	Chi ha adattato un'attività per renderla più inclusiva?	Chi conosce qualcuno che lavora con l'accessibilità o le tecnologie assistive?
A chi piace utilizzare metodi creativi (come il teatro, l'arte o i giochi) nel lavoro con i giovani?	Chi ha esperienza di lavoro diretto con giovani con disabilità?	Chi utilizza i sottotitoli quando guarda i video?	Chi ha più di due account sui social media?
Chi è in grado di citare uno strumento o un'app per l'accessibilità?	Chi parla almeno tre lingue?	Chi ha organizzato un evento comunitario o scolastico?	Chi crede che l'accessibilità sia un vantaggio <i>per tutti</i> , non solo per le persone con disabilità?

Fonte: Questa attività è stata adattata da SALTO-YOUTH - Toolbox - Human Bingo. (n.d.).  
<https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>

### **III. Aspettative, paure e contributi (25 minuti)**

Tre grandi lavagne a fogli mobili (o lavagne digitali) sono disposte nella stanza. Il formatore ha scritto un titolo su ciascuna di esse. I titoli sono: Speranze, Paure, Contributi. Il formatore presenta questa attività come un modo per capire come i partecipanti arrivano alla formazione: cosa sperano di imparare, quali preoccupazioni possono avere e cosa possono offrire al gruppo. I partecipanti sono invitati a camminare per la stanza e a scrivere o disegnare le loro risposte su ciascuna lavagna a fogli mobili. Chi preferisce non scrivere può condividere verbalmente le proprie idee con il formatore o utilizzare adesivi o simboli per esprimerle. È possibile riprodurre musica di sottofondo a volume basso per creare un'atmosfera rilassata. Il processo dura 10-15 minuti. Una volta che tutti hanno contribuito, il formatore riunisce il gruppo e legge ad alta voce alcuni esempi da ogni foglio, offrendo conferma e normalizzando eventuali timori comuni come la paura dei termini tecnici, la mancanza di conoscenza o il disagio nel discutere di disabilità. Il formatore spiega come è strutturato il corso per supportare i partecipanti e affrontare questi punti.

### **IV. Accordi di gruppo (20 minuti)**

Il formatore introduce il concetto di Accordo di gruppo come strumento per la responsabilità condivisa e la sicurezza, nonché per creare un ambiente accogliente, caloroso e inclusivo per i giorni successivi. La discussione inizia con la domanda: cosa ci serve gli uni dagli altri per sentirci al sicuro, rispettati e in grado di imparare insieme questa settimana? I partecipanti sono invitati a suggerire regole o principi che riflettano l'inclusione, l'accessibilità, il rispetto reciproco e il benessere. Il formatore scrive tutti i suggerimenti su un grande foglio e chiede una conferma verbale o un segno con la mano per dimostrare il proprio accordo. Se i partecipanti suggeriscono qualcosa di restrittivo o problematico, il formatore riformula delicatamente il concetto o invita il gruppo a riflettere. L'accordo viene quindi esposto nello spazio di formazione e, se necessario, rivisto a metà settimana.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, laptop, dispense di Human Bingo per tutti i partecipanti.

#### **Risultati:**

- I partecipanti hanno stabilito le prime relazioni sociali e un senso di appartenenza al gruppo;
- I partecipanti hanno condiviso le loro aspettative e preoccupazioni personali riguardo alla formazione;
- Tutto il gruppo ha creato una serie di principi condivisi per garantire dinamiche di gruppo inclusive, rispettose e accessibili.

# Analisi delle realtà nazionali

**Titolo della sessione:** Analisi delle realtà nazionali

**Durata:** 90 minuti

**Contesto:**

Questa sessione è la prima in cui i partecipanti iniziano ad approfondire l'argomento e, allo stesso tempo, le realtà dei propri paesi. In questa sessione hanno la possibilità di ricercare, analizzare e confrontare le realtà dell'accessibilità digitale nei loro paesi. Nei loro compiti, i partecipanti identificheranno sia le sfide che le buone pratiche nei loro contesti nazionali. Ciò avverrà attraverso la ricerca collaborativa e l'apprendimento tra pari. La sessione evidenzia la diversità degli approcci in Europa (e oltre), incoraggiando una riflessione critica su come le realtà locali influenzano il lavoro con i giovani. Offre inoltre l'opportunità di mappare i principali stakeholder e le politiche, gettando le basi per lo scambio transnazionale e la promozione che avverranno più avanti nella formazione.

**Obiettivi:**

- Creare uno spazio per la ricerca sullo stato dell'accessibilità digitale nel paese di ciascun partecipante, concentrandosi su statistiche, politiche e pratiche;
- Analizzare e discutere le sfide comuni ed evidenziare esempi di buone pratiche rilevanti per il lavoro giovanile;
- Sensibilizzare sul ruolo dei principali soggetti interessati, tra cui governi, ONG e organizzazioni giovanili, nel plasmare l'accessibilità.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione alla sessione e al compito (5 minuti)**

Il formatore introduce lo scopo della sessione, che consiste nell'esplorare la realtà dell'accessibilità digitale nei paesi di provenienza dei partecipanti. Spiega inoltre che nei successivi 45 minuti i partecipanti avranno la possibilità di svolgere una ricerca sulla realtà dei loro paesi seguendo le domande guida. Si ricorda ai partecipanti che l'obiettivo non è solo quello di trovare e condividere informazioni, ma anche di riflettere criticamente sulle sfide e le opportunità esistenti. Il formatore spiega che i partecipanti devono lavorare in gruppi nazionali per questo compito di ricerca e presenta le risorse online fornite (Eurostat, Rapporto mondiale delle Nazioni Unite, fonti di dati nazionali).

- Rapporto mondiale delle Nazioni Unite sulla disabilità:  
<https://www.un.org/development/desa/disabilities/world-report-on-disability.html>
- Panoramica Eurostat sulla disabilità: [https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability\\_statistics\\_-\\_overview](https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_overview)

**II. Lavoro di gruppo nazionale: analisi delle realtà nazionali (50 minuti)**

I partecipanti si uniscono ai propri gruppi per il lavoro. Ogni gruppo ha il compito di effettuare ricerche online utilizzando le risorse fornite, nonché le proprie conoscenze ed esperienze. Il lavoro dovrà essere presentato sotto forma di poster (cartaceo o digitale). Ai partecipanti vengono poste le seguenti domande per una ricerca più strutturata:

- Qual è la situazione attuale dell'accessibilità digitale nel vostro paese?
- Quali sono le sfide principali?
- Quali sono gli esempi di buone pratiche?
- Chi sono i principali attori o parti interessate?

Il formatore visita ogni gruppo per fornire supporto e assicurarsi che siano in grado di accedere alle risorse e fornire chiarimenti se necessario.

### **III. Visita alla galleria e debriefing (35 minuti)**

Una volta completati i poster, il formatore invita tutti i gruppi a esporli nella sala (o a caricarli su uno spazio digitale condiviso). Un membro del gruppo dovrebbe rimanere accanto al poster per rispondere a eventuali domande. A un certo punto dovrebbe essere sostituito da un altro membro, in modo da avere la possibilità di visitare i poster degli altri gruppi. I partecipanti sono quindi invitati a visitare la galleria, leggere i poster e porre domande ai membri del gruppo che si trovano accanto al proprio poster. Questo processo consente ai partecipanti di imparare da tutti i contesti, non solo dal proprio. Il formatore incoraggia i partecipanti a cercare differenze, somiglianze ed esempi unici. Dopo 15-20 minuti, il formatore invita i partecipanti a partecipare alla plenaria per un breve debriefing. Il formatore facilita il debriefing utilizzando le seguenti domande:

- Quali somiglianze e differenze avete notato tra i paesi?
- Quali sfide sembrano più comuni?
- Quali buone pratiche potrebbero essere trasferibili da un contesto all'altro?
- In che modo gli operatori giovanili possono contribuire ad affrontare queste sfide?

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, computer portatile.

#### **Risultati:**

- I partecipanti hanno identificato l'attuale situazione dell'accessibilità digitale nel proprio paese;
- Hanno individuato le sfide nazionali e gli esempi di buone pratiche;
- I partecipanti hanno appreso le realtà e gli approcci di altri paesi;
- I partecipanti hanno aumentato la loro consapevolezza del ruolo dei vari soggetti interessati nella promozione dell'accessibilità.

# Accessibilità digitale: panoramica, importanza e impatto

**Titolo della sessione:** Accessibilità digitale – panoramica, importanza e impatto

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

Questa sessione introduce i partecipanti al concetto fondamentale di accessibilità digitale, alla sua definizione e al suo forte legame con i diritti umani e l'inclusione sociale. Esplora sia le ragioni etiche che pratiche per garantire l'accessibilità negli ambienti di lavoro digitale giovanile. La sessione combina contributi teorici, proiezioni video, analisi di casi di studio e discussioni riflessive, al fine di aiutare i partecipanti a comprendere perché l'accessibilità è essenziale e non facoltativa. I partecipanti sono incoraggiati a considerare sia l'ampio impatto sociale che i benefici concreti per la loro pratica e le loro organizzazioni.

## **Obiettivi:**

- Definire l'accessibilità digitale e spiegarne il legame con i quadri dei diritti umani;
- Esplorare in che modo l'accessibilità avvantaggia i giovani con disabilità e rafforza l'inclusività e la portata delle organizzazioni;
- Discutere casi di studio di buoni esempi nella fornitura di accesso digitale e nell'adattamento delle piattaforme digitali per le persone con disabilità;
- Riflettere sulle implicazioni dell'accessibilità digitale per le pratiche di lavoro con i giovani.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione alla sessione (15 minuti)**

Il formatore apre la sessione chiedendo ai partecipanti: "Cosa vi viene in mente quando sentite il termine 'accessibilità digitale'?". I partecipanti danno le loro risposte e il formatore scrive le parole chiave su una lavagna a fogli mobili. Quindi, il formatore introduce gli obiettivi della sessione e spiega l'importanza di comprendere l'accessibilità sia come diritto umano che come necessità pratica nel lavoro con i giovani.

### **II. Contributo teorico: Che cos'è l'accessibilità digitale? (20 minuti)**

Il formatore fornisce un breve contributo sulla definizione di accessibilità digitale, concentrandosi sui principi POUR:

- **Percepibile:** le informazioni e i componenti devono essere presentati in modo che tutti gli utenti possano percepirli
- **Operabile:** gli utenti devono essere in grado di utilizzare l'interfaccia
- **Comprensibile:** le informazioni e il funzionamento devono essere chiari e facili da comprendere
- **Robustezza:** i contenuti devono essere interpretati in modo affidabile da un'ampia gamma di tecnologie assistive.

### **III. Proiezione video – Video introduttivo del W3C sull'accessibilità (25 minuti)**

Dopo l'input, il gruppo guarda il video introduttivo di 4 minuti del W3C sull'accessibilità "Introduzione all'accessibilità del web e agli standard W3C". La fonte del video è:

- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (4 dicembre 2017). Introduzione all'accessibilità del web e agli standard W3C [Video]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>

Dopo il video, il formatore verifica con il gruppo. Chiede loro quali sono state le loro impressioni sul video ponendo la domanda "Cosa vi ha colpito del video? C'è stato qualcosa che vi ha sorpreso?". I partecipanti sono invitati a condividere brevemente le loro impressioni. Il formatore continua a spiegare ulteriormente le pratiche e i concetti menzionati nel video, includendo alcuni esempi tratti dalla sua esperienza professionale (se ne ha).

#### **IV. Lavoro in piccoli gruppi: analisi e discussione di casi di studio (55 minuti)**

Ai partecipanti vengono presentati due casi di studio che mostrano l'impatto dell'accessibilità digitale:

- Caso di studio 1: Rising Flame – Organizzazione giovanile che migliora l'accessibilità del proprio sito web

Panoramica:

Rising Flame, un'organizzazione giovanile con sede a Mumbai guidata da donne con disabilità, ha sviluppato un sito web accessibile che ha vinto diversi premi. Il sito è stato elogiato per la sua capacità di soddisfare diverse esigenze, comprese quelle legate a difficoltà di lettura come la dislessia, l'autismo lieve e le differenze di salute mentale, dimostrando che l'accessibilità digitale non richiede necessariamente budget elevati, ma piuttosto un approccio progettuale inclusivo<sup>12</sup>.

Link al sito web ufficiale: <https://risingflame.org/>

- Caso di studio 2: Accessibility Internet Rally (AIR) di Knowbility

Panoramica:

Knowbility, un'organizzazione no profit con sede negli Stati Uniti, ha ospitato l'Accessibility Internet Rally (AIR), un evento competitivo in cui sviluppatori web volontari e organizzazioni no profit collaborano per creare siti web accessibili in un breve lasso di tempo, giudicati in base sia all'usabilità che all'accessibilità. Combinando mentoring, progettazione pratica e collaborazione, il programma promuove la progettazione web inclusiva e forma le organizzazioni giovanili e gli sviluppatori alle pratiche conformi alle WCAG. Esempifica come lo sviluppo di capacità e i progetti comunitari possano promuovere l'accessibilità<sup>13</sup>.

Link al sito web ufficiale: <https://knowbility.org/programs/air/>

I partecipanti sono divisi in 4 piccoli gruppi. Due gruppi ricevono il Caso di studio 1 e gli altri due gruppi ricevono il Caso di studio 2. Sono invitati a utilizzare i prossimi 40-50 minuti per esaminare l'iniziativa designata sull'accessibilità digitale e prepararsi per una presentazione.

#### **V. Presentazioni (40 minuti)**

Tutti i gruppi si riuniscono in plenaria per la presentazione dei loro casi di studio. Per primi, i gruppi che hanno lavorato al caso di studio 1 continuano con le presentazioni. Ogni gruppo ha 5 minuti per presentare il proprio caso di studio, seguiti da 3-5 minuti di domande e risposte.

#### **VI. Riflessione: in che modo un accesso migliorato cambia la vostra pratica? (25 minuti)**

Il formatore facilita una riflessione di gruppo sulla domanda guida: "In che modo un miglioramento dell'accessibilità può cambiare la vostra pratica di lavoro con i giovani?" Ai partecipanti viene chiesto di dedicare 5 minuti individualmente a scrivere o abbozzare le loro idee, seguiti da una condivisione in plenaria. Il formatore incoraggia i partecipanti a ricollegarsi alle proprie organizzazioni e a considerare i cambiamenti pratici che potrebbero attuare, come ad esempio adattare i materiali, verificare l'accessibilità del sito web, incorporare i sottotitoli, coinvolgere i giovani con disabilità nella co-progettazione.

---

<sup>12</sup> Collaboratori di Wikipedia. (8 agosto 2024). Nidhi Goyal. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi\\_Goyal](https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal)

<sup>13</sup> Collaboratori di Wikipedia. (25 gennaio 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli, proiettore, laptop, diapositive preparate con i punti chiave dei principi POUR, dispense dei casi di studio (stampate o digitali, in formati accessibili).

**Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Acquisito una definizione chiara e una comprensione concettuale dell'accessibilità digitale;
- Imparato i principi POUR e la loro rilevanza per il lavoro con i giovani;
- Esplorato casi di studio reali che dimostrano l'impatto dell'accessibilità;
- Riflettuto su come un migliore accesso digitale potrebbe trasformare le loro pratiche.

# Comprendere le diverse abilità

**Titolo della sessione:** Comprendere le diverse abilità

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

Questa sessione aiuta i partecipanti ad approfondire la loro comprensione dei diversi tipi di disabilità e di come queste influenzano le interazioni digitali. Gli operatori giovanili sono incoraggiati a mettersi nei panni degli utenti con abilità diverse attraverso attività pratiche ed esercizi di empatia basati sui personaggi. La sessione non solo sviluppa la conoscenza delle categorie di disabilità, ma promuove anche l'empatia e la riflessione critica sulle barriere negli ambienti digitali. Prepara i partecipanti a progettare contenuti educativi digitali più inclusivi e accessibili.

## **Obiettivi**

- Riconoscere le principali categorie di disabilità (visive, uditive, cognitive, motorie) e il loro impatto nei contesti digitali;
- Sviluppare empatia e consapevolezza attraverso la creazione di personaggi e la mappatura dell'empatia;
- Riflettere sulle barriere e sulle soluzioni di accessibilità rilevanti per la pratica del lavoro giovanile.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione alla sessione e all'argomento (10 minuti)**

Il formatore introduce l'obiettivo della sessione, che è quello di acquisire una comprensione più approfondita di come le diverse disabilità influenzano l'accessibilità digitale e di sviluppare empatia nei confronti degli utenti. Aggiunge inoltre che ciò avverrà attraverso delle simulazioni. Si ricorda ai partecipanti che le simulazioni non consistono nel "fingere di essere disabili", ma nell'aumentare la consapevolezza delle barriere e incoraggiare un pensiero inclusivo. Il formatore presenta le quattro principali categorie di disabilità: visiva, uditiva, cognitiva e motoria, spiegando brevemente come ciascuna di esse influisca sull'uso del digitale.

### **II. Attività interattiva: Stazioni delle disabilità (80 minuti)**

I partecipanti sono divisi in piccoli gruppi. Il loro compito è quello di visitare 4 stazioni che rappresentano diversi tipi di disabilità. Rimangono in una stazione per 15 minuti e ruotano tra le quattro stazioni di simulazione quando il formatore lo annuncia. Ogni stazione mostra un tipo di disabilità e le barriere digitali che essa crea. Le istruzioni per i partecipanti per ogni stazione sono:

- Stazione 1: Disabilità visive: i partecipanti utilizzano uno screen reader per navigare in un sito web o leggere un breve testo con filtri visivi alterati (ad esempio, sfocati, in scala di grigi).
- Stazione 2: disabilità uditive: i partecipanti cercano di seguire un breve video o clip audio senza sottotitoli o con rumori di fondo. Successivamente, guardano lo stesso materiale con i sottotitoli per notare la differenza.
- Stazione 3: disabilità motorie: i partecipanti utilizzano un simulatore di destrezza (ad esempio guanti spessi, dita fasciate o navigazione solo tramite tastiera) per interagire con un modulo digitale o un semplice strumento online.
- Stazione 4: Disturbi cognitivi: i partecipanti provano a leggere un testo con un layout confuso o animazioni che distraggono, poi lo confrontano con un design chiaro e accessibile.

Al termine, il formatore invita tutti i gruppi a partecipare alla discussione plenaria. Per la discussione utilizza le seguenti domande:

- Quali ostacoli avete notato?
- Come potrebbe sentirsi qualcuno che lo incontra quotidianamente?

### **III. Workshop sulle personas (40 minuti)**

Il formatore introduce il concetto di persona come profilo utente fittizio ma realistico che cattura le esigenze, gli ostacoli e gli obiettivi di persone con abilità diverse. I partecipanti sono invitati a tornare nei loro piccoli gruppi. A ogni gruppo viene chiesto di creare due persone che rappresentano utenti con disabilità diverse. Devono includere le seguenti informazioni:

- Nome, età, background
- Tipo di disabilità e esigenze di accessibilità
- Ostacoli incontrati negli spazi digitali
- Obiettivi, motivazioni e possibili soluzioni

I gruppi hanno 40 minuti per svolgere il loro lavoro e prepararsi per una presentazione. Possono presentare le loro personas visivamente (lavagna a fogli mobili, lavagna digitale) ed evidenziare le esigenze principali.

### **IV. Presentazioni e riflessione (50 minuti)**

Ogni gruppo presenta i propri personaggi in 7-10 minuti. Quindi, il formatore facilita una discussione utilizzando le seguenti domande:

- Quali ostacoli sono emersi più spesso?
- In che modo questo esercizio ha cambiato la vostra prospettiva?
- Quali soluzioni possono integrare gli operatori giovanili nella loro pratica?

Il formatore conclude sottolineando che comprendere le esigenze degli utenti è il primo passo verso una progettazione inclusiva e che è essenziale coinvolgere persone reali con disabilità nei processi di co-progettazione.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, laptop, Materiali per le postazioni: Computer con lettori di schermo (NVDA, JAWS o integrati), video/clip audio (con e senza sottotitoli), materiali per la simulazione della destrezza (guanti, elastici, dispositivi adattivi), testi stampati "scrambled" o visivamente disordinati per la simulazione cognitiva.

### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Riconosciuto le principali categorie di disabilità e il loro impatto sul digitale;
- Sperimentato in prima persona alcune delle barriere che devono affrontare le persone con abilità diverse;
- Sviluppato empatia attraverso la creazione di personaggi e la riflessione;
- Identificato modi pratici per integrare le diverse esigenze nel lavoro digitale con i giovani.

# Standard di accessibilità e quadri politici

**Titolo della sessione:** Standard di accessibilità e quadri politici

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Questa sessione introduce i partecipanti ai principali quadri giuridici e normativi che definiscono l'accessibilità digitale in Europa e a livello internazionale. Mentre le sessioni precedenti hanno esplorato l'accessibilità attraverso esempi pratici e un approccio incentrato sull'utente, questa sessione si concentra sulle strutture normative che determinano il modo in cui le organizzazioni del settore giovanile devono progettare e gestire i contenuti digitali. Attraverso attività interattive di apprendimento tra pari, i partecipanti approfondiscono la loro comprensione delle WCAG 2.1, della legislazione dell'UE in materia di accessibilità e di come questi quadri si applicano ai siti web, agli strumenti di e-learning e ai materiali didattici digitali utilizzati nel lavoro con i giovani. La sessione demistifica gli standard tecnici collegandoli direttamente alle pratiche digitali quotidiane dei partecipanti, sottolineando sia la conformità che l'inclusione.

**Obiettivi:**

- Riconoscere la struttura e lo scopo dei principi e dei livelli delle WCAG 2.1;
- Comprendere gli obblighi fondamentali stabiliti dalla direttiva UE sull'accessibilità del web;
- Mappare gli standard e i requisiti legali sugli strumenti e i contenuti digitali utilizzati nelle organizzazioni giovanili;
- Riflettere sulle implicazioni per la pratica organizzativa e l'impegno digitale dei giovani.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione alla sessione (20 minuti)**

Il formatore dà il benvenuto ai partecipanti e introduce brevemente lo scopo della sessione: comprendere perché esistono gli standard di accessibilità e come questi influenzano la pratica del lavoro giovanile digitale. Il formatore spiega l'importanza delle WCAG 2.1 come base riconosciuta a livello globale per la progettazione accessibile e delinea la direttiva UE sull'accessibilità del web che stabilisce le aspettative legali per le organizzazioni finanziate con fondi pubblici, comprese molte iniziative nel settore giovanile. I partecipanti sono invitati a condividere esempi di piattaforme digitali su cui fanno affidamento le loro organizzazioni (siti web, LMS, documenti condivisi) e a riflettere brevemente se hanno mai verificato la loro accessibilità.

**II. Attività interattiva: "Speed-dating con gli standard" (45 minuti)**

I partecipanti sono divisi in quattro piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve una scheda che descrive un principio WCAG (percepibile, utilizzabile, comprensibile, solido) con una semplice definizione ed esempi.

**Fase 1 - Esplorazione di gruppo (5 minuti):**

I gruppi discutono il significato del principio loro assegnato e identificano un chiaro esempio di barriera che lo viola.

**Fase 2 – Rotazione speed-date (25 minuti):**

Il formatore annuncia le rotazioni a tempo. I gruppi si spostano nella stanza, spiegando il proprio principio agli altri gruppi in brevi scambi di 2-3 minuti. In ogni rotazione, il "gruppo di esperti" condivide:

- il significato del principio,
- un esempio di ostacolo,
- perché è importante per i giovani nell'apprendimento digitale.

### **Fase 3 – Debriefing (10 minuti):**

Di nuovo in plenaria, il formatore guida una breve riflessione:

- Quale principio è sembrato più facile da comprendere?
- Quali barriere ti sono sembrate più familiari rispetto ai contenuti digitali della tua organizzazione?
- In che modo questi principi si collegano alla vostra pratica quotidiana nel lavoro con i giovani?

Il formatore sottolinea che le WCAG non sono solo un quadro tecnico, ma uno strumento a sostegno dell'inclusività e della partecipazione paritaria.

### **III. Mini-input: Direttiva UE sull'accessibilità del web (25 minuti)**

Attraverso una breve presentazione visiva, il formatore introduce la direttiva (UE) 2016/2102, sottolineando:

- quali tipi di contenuti digitali copre,
- gli obblighi relativi alle dichiarazioni di accessibilità e al monitoraggio,
- la sua rilevanza per le organizzazioni giovanili finanziate con fondi pubblici,
- come si collega alle WCAG 2.1.

I partecipanti sono invitati a identificare quali elementi dei loro attuali siti web, moduli PDF, video o piattaforme di apprendimento online rientrano nelle aspettative della direttiva.

### **IV. Quiz sullo scenario politico (60 minuti)**

I partecipanti rimangono in piccoli gruppi. Ogni gruppo riceve delle schede con scenari che descrivono situazioni tipiche del lavoro con i giovani. Alcuni esempi:

- "Lanci un sito web di progetto con il finanziamento Erasmus+: quali regole si applicano?"
- "Carichi un manuale di formazione in formato PDF per i partecipanti: quale standard deve seguire?"
- "La tua organizzazione utilizza un LMS per erogare un corso online: quali sono le aspettative in materia di accessibilità?"
- "Pubblicate un video di invito per i giovani: cosa dovete garantire?"

In preparazione alla sessione, i formatori devono creare scenari politici, tenendo conto delle esigenze concrete e delle esperienze precedenti del gruppo con cui lavorano.

I gruppi abbinano ogni scenario al principio WCAG o all'obbligo legale corretto. Una volta completato, i gruppi inseriscono le loro risposte su una "bacheca delle politiche", confrontando le interpretazioni.

Il formatore conduce una breve discussione sulle aree di incertezza ed evidenzia i requisiti di accessibilità più rilevanti per il lavoro nel settore giovanile.

### **V. Discussione di gruppo: implicazioni per le organizzazioni giovanili (30 minuti)**

In plenaria, il formatore facilita la riflessione utilizzando domande guida:

1. Quali strumenti digitali utilizzati nella vostra organizzazione sono coperti da questi standard?
2. Quali lacune organizzative esistono nel soddisfare i requisiti di accessibilità?
3. Quali supporti o cambiamenti migliorerebbero la conformità e l'inclusione della vostra organizzazione?

La sessione si conclude sottolineando che gli standard non riguardano solo la conformità legale, ma anche la garanzia di un accesso digitale equo per tutti i giovani, compresi quelli con disabilità.

**Materiali necessari:** schede dei principi WCAG (4 set) da preparare in anticipo dal/i formatore/i utilizzando riferimenti aggiornati (vedere sotto), schede degli scenari stampate o digitali - da preparare in anticipo dal/i formatore/i in base all'esperienza e alle esigenze precedenti del gruppo, lavagna a fogli mobili e pennarelli, post-it, proiettore e laptop, schede di riferimento CE e WCAG.

**Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Chiarito la struttura e lo scopo degli standard di accessibilità digitale;
- Rafforzato la loro capacità di interpretare i principi WCAG in modo pratico;
- Riconosciuto gli obblighi legali che riguardano gli strumenti digitali nel settore giovanile;
- Riflettuto sui prossimi passi da compiere per migliorare l'accessibilità nel contesto della propria organizzazione.

**Risorse:**

- Principi di accessibilità: <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-principles/>
- Direttiva UE sull'accessibilità del web (2016/2102): <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>

## Tecnologie e strumenti assistivi

**Titolo della sessione:** Tecnologie e strumenti assistivi

**Durata:** 180 minuti

### **Contesto:**

Le tecnologie assistive (AT) svolgono un ruolo fondamentale nel consentire alle persone con disabilità di accedere e interagire con gli ambienti digitali. Dai lettori di schermo e dai software di sintesi vocale agli strumenti di sottotitolazione e ai dispositivi di accesso tramite interruttori, le AT garantiscono che gli spazi digitali siano utilizzabili e inclusivi. Questa sessione offre agli operatori giovanili la possibilità di fare un'esperienza pratica con gli strumenti assistivi di base, approfondendo la comprensione del loro funzionamento e di come integrarli nel loro lavoro. I partecipanti impareranno anche come pianificare semplici protocolli di test utente, una competenza essenziale per garantire che i contenuti e le attività digitali siano realmente accessibili.

### **Obiettivi:**

- Introdurre i partecipanti al concetto di tecnologia assistiva e al suo ruolo nel supportare l'accessibilità;
- Dimostrare e mettere in pratica l'uso di base di almeno due tecnologie assistive;
- Esplorare gli strumenti di sottotitolazione e trascrizione completando una sfida pratica;
- Pianificare un semplice protocollo di test utente con compiti chiari per la valutazione dell'accessibilità.

### **Svolgimento della sessione:**

#### **I. Introduzione alle tecnologie e agli strumenti assistivi (20 minuti)**

Il formatore introduce le tecnologie assistive, spiegandone il ruolo nel supportare l'accessibilità. Gli esempi includono lettori di schermo, accesso tramite interruttori, strumenti di sintesi vocale e sottotitolazione<sup>14</sup>. I partecipanti vengono informati che questa sessione si concentrerà sull'esperienza diretta di questi strumenti e sulla loro applicazione nel lavoro con i giovani.

#### **II. Stazioni tecnologiche: dimostrazioni pratiche (50 minuti)**

Il formatore e il team organizzativo hanno preparato uno spazio nella sala di formazione per dimostrazioni pratiche con NVDA (Windows) e VoiceOver (Mac). I partecipanti sono invitati a provarle e a ruotare tra due stazioni tecnologiche nel seguente ordine:

- Stazione 1: NVDA (Windows)

Ai partecipanti viene mostrato come funziona uno screen reader, compresa la lettura ad alta voce del testo, la navigazione nei menu e l'interpretazione dei contenuti web. Provano compiti semplici come aprire una pagina web, leggere un paragrafo, navigare tra i titoli.

- Stazione 2: VoiceOver (Mac)

I partecipanti provano VoiceOver su un dispositivo Mac o iOS, imparando i gesti e i comandi da tastiera per spostarsi tra i contenuti.

---

<sup>14</sup> Che cos'è l'AT? - Associazione dell'industria delle tecnologie assistive. (n.d.). Associazione dell'industria delle tecnologie assistive. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>

I formatori di ciascuna postazione spiegano le nozioni di base e guidano i partecipanti nell'uso degli strumenti. Segue una breve riflessione, durante la quale ai partecipanti vengono poste le seguenti domande:

- Quali ostacoli avete notato nell'utilizzo di questo strumento?
- In che modo questo potrebbe cambiare il modo in cui progettate i contenuti digitali?

### **III. Sfida di sottotitolazione attraverso la piattaforma Amara (50 minuti)**

I partecipanti sono invitati a formare delle coppie. In questa parte della sessione vengono introdotti agli strumenti di sottotitolazione e trascrizione. In coppia, completano una sfida di sottotitolazione che consiste nell'aggiungere sottotitoli a un breve video clip.

Devono utilizzare la piattaforma Amara. Link alla piattaforma: <https://amara.org/>

I formatori mostrano inizialmente la piattaforma in modo sintetico, poi lasciano che i partecipanti la provino. Hanno 30 minuti per svolgere il compito. Successivamente, viene chiesto loro di partecipare alla plenaria per riflettere sull'esperienza utilizzando le seguenti domande guida:

- Quanto è stato facile o difficile il processo?
- Perché i sottotitoli sono importanti per l'accessibilità?
- In che modo le organizzazioni giovanili possono integrare i sottotitoli nelle loro attività digitali?

### **IV. Piano di test utente: redazione dei protocolli (50 minuti)**

Il formatore introduce l'idea dei protocolli di test utente come metodo per valutare l'accessibilità digitale. I partecipanti sono invitati a lavorare nuovamente in coppia. Viene loro chiesto di redigere cinque semplici compiti di test che un utente potrebbe completare per verificare l'accessibilità, ad esempio: "Uno screen reader è in grado di navigare nel menu principale?", "I sottotitoli possono essere attivati facilmente sul video?". Hanno 30 minuti per pensare, discutere e redigere questi compiti di test.

Dopo 30 minuti, tutte le coppie condividono i loro compiti di test in plenaria e il formatore li raccoglie in un elenco collettivo. Discutono anche i compiti per potenziali miglioramenti e suggerimenti.

Questo esercizio sottolinea l'importanza di coinvolgere gli utenti con disabilità nei test e crea una risorsa pratica che i partecipanti possono adattare alle loro organizzazioni.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, laptop, materiali specifici per le attività di dimostrazione e di sfida dei sottotitoli: computer con NVDA (Windows) installato, MacBook o dispositivi iOS con VoiceOver abilitato, cuffie per le dimostrazioni dello screen reader, breve videoclip (senza sottotitoli) per la sfida dei sottotitoli.

### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Acquisito esperienza pratica con gli screen reader (NVDA, VoiceOver);
- Esercitato l'aggiunta di didascalie a un video utilizzando uno strumento online;
- Redazione di un protocollo di base per i test utente al fine di valutare l'accessibilità;
- Aumento della consapevolezza di come le tecnologie assistive possano migliorare l'inclusione dei giovani negli spazi digitali.

# Progettazione di contenuti digitali accessibili

**Titolo della sessione:** Progettazione di contenuti digitali accessibili

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

La progettazione di contenuti digitali accessibili è fondamentale per garantire l'inclusività nel lavoro con i giovani. Pagine web mal strutturate, formattazione del testo poco chiara, basso contrasto cromatico o testo alternativo mancante possono impedire a molti giovani di accedere alle informazioni. Questa sessione introduce i partecipanti alle pratiche essenziali di accessibilità per la creazione di contenuti, concentrandosi sulla struttura semantica, la chiarezza visiva e le descrizioni alternative. Attraverso esercitazioni pratiche con strumenti di verifica e attività di riscrittura, gli operatori giovanili rafforzeranno la loro capacità di valutare e migliorare le risorse digitali.

## **Obiettivi:**

- Imparare e applicare le migliori pratiche relative alla struttura semantica, al contrasto cromatico e al testo alternativo nella progettazione di contenuti digitali;
- Condurre una verifica di base dell'accessibilità di una pagina web di esempio;
- Esercitarsi nella riscrittura e nel miglioramento di una pagina digitale mal strutturata in un formato accessibile.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione (10 minuti)**

Il formatore introduce l'importanza di progettare contenuti accessibili e spiega gli obiettivi della sessione. Si ricorda ai partecipanti che piccole modifiche nella formattazione e nella progettazione possono avere un grande impatto sull'inclusione.

### **II. Contributo teorico: modelli di contenuti accessibili (20 minuti)**

Il formatore fornisce un contributo sulle pratiche essenziali di accessibilità utilizzando i contenuti delle seguenti fonti:

- Scrivere contenuti accessibili. (n.d.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- W3c Web Accessibility (W. W. A.) Initiative. (n.d.). Struttura dei contenuti. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>

Il contributo contiene i seguenti elementi:

- Struttura semantica: uso corretto delle intestazioni HTML (H1, H2, H3), punti di riferimento chiari nella pagina, testo dei link significativo.
- Colore e contrasto: utilizzo di combinazioni di colori accessibili, verifica della leggibilità con il WebAIM Contrast Checker.
- Tipografia leggibile: dimensione dei caratteri, interlinea e chiarezza del testo.
- Testo alternativo e descrizioni audio: scrittura di testi alternativi efficaci per le immagini, assicurando che i contenuti multimediali abbiano alternative testuali/audio.

Vengono mostrati esempi di buone e cattive pratiche a scopo di confronto, seguiti da una breve sessione di domande e risposte.

### **III. Workshop di audit in coppia: utilizzo dello strumento WAVE (70 minuti)**

I partecipanti sono divisi in coppie. Innanzitutto, il formatore presenta loro l'estensione del browser WAVE (strumento WAVE). WAVE® è una suite di strumenti di valutazione che aiuta gli autori a rendere i loro contenuti web più accessibili alle persone con disabilità. WAVE è in grado di identificare molti errori di accessibilità e di accessibilità dei contenuti web (WCAG), ma facilita anche la valutazione umana dei contenuti web<sup>15</sup>. Quindi, a ciascuna coppia viene assegnato il compito di controllare un sito web relativo al lavoro giovanile (che può essere preselezionato dai formatori o scelto dai partecipanti). I partecipanti vengono guidati a fare quanto segue:

- Identificare i problemi segnalati dallo strumento (testo alternativo mancante, errori di contrasto, problemi nella struttura dei titoli).
- Discutere perché questi problemi sono importanti per l'accessibilità.
- Registrare almeno tre miglioramenti dell'accessibilità per il sito.

Ai partecipanti vengono concessi 60 minuti per svolgere il compito e la discussione. Il formatore visita i partecipanti per fornire supporto tecnico e si assicura che comprendano le icone e i feedback dello strumento.

#### **IV. Compito di riscrittura: migliorare una pagina mal strutturata (40 minuti)**

I partecipanti vengono divisi in 4-5 piccoli gruppi. A ciascun gruppo viene fornito un foglio di carta da lavagna a fogli mobili o un foglio A3. Nei piccoli gruppi, i partecipanti hanno il compito di cercare e trovare un sito web (o uno dei siti web utilizzati nell'esercizio precedente) e, sulla base dei problemi riscontrati, riscrivere e riformattare la pagina per migliorarne l'accessibilità. Visualizzano le correzioni sul foglio di carta da lavagna a fogli mobili/A3. Alcuni dei miglioramenti dovrebbero includere:

- Correzione della struttura dei titoli
- Sostituzione di testi di link vaghi con alternative descrittive
- Scrivere testi alternativi per le immagini
- Modifica della tipografia e del layout per migliorare la leggibilità.

Hanno 40 minuti per svolgere questo compito e prepararsi per la presentazione.

#### **V. Presentazioni (40 minuti)**

Ogni gruppo utilizza 5-7 minuti per presentare il proprio lavoro sulle versioni migliorate. Il formatore evidenzia le buone pratiche dopo ogni presentazione e incoraggia gli altri gruppi a fornire feedback o porre domande per chiarimenti.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, computer con accesso a Internet e estensione WAVE installata, accesso a WebAIM Contrast Checker, esempi di pagine mal strutturate (stampate o digitali).

- Estensione browser WAVE: <https://wave.webaim.org/extension/>
- WebAIM Contrast Checker <https://webaim.org/resources/contrastchecker/>

#### **Risultati**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Compreso le migliori pratiche in materia di struttura semantica, contrasto cromatico e testo alternativo;
- Esercitato la conduzione di una rapida verifica dell'accessibilità con lo strumento WAVE;
- Migliorato una pagina digitale mal strutturata applicando i principi di progettazione accessibile;
- Acquisito sicurezza nell'applicazione dei controlli di accessibilità ai propri contenuti digitali relativi al lavoro con i giovani.

---

<sup>15</sup> WAVE Strumenti di valutazione dell'accessibilità web. (n.d.). <https://wave.webaim.org/>

# Progettazione web accessibile

**Titolo della sessione:** Web design accessibile

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Questa sessione introduce i partecipanti ai principi chiave del web design accessibile, concentrandosi su approcci pratici che le organizzazioni giovanili possono utilizzare per creare o migliorare i propri siti web, landing page o piattaforme digitali. Sebbene molte organizzazioni giovanili si affidino a modelli o sviluppatori esterni, le decisioni prese durante la fase di progettazione (tavolozza dei colori, layout, navigazione, struttura, ruoli ARIA e operatività della tastiera) determinano direttamente se i giovani con abilità diverse possono accedere alle informazioni, partecipare alle attività o cogliere le opportunità online. Attraverso dimostrazioni pratiche e wireframing collaborativo, i partecipanti apprenderanno i componenti essenziali delle interfacce web accessibili e acquisiranno sicurezza nella valutazione e nel miglioramento delle pagine che gestiscono.

**Obiettivi:**

- Comprendere la funzione dei ruoli e dei punti di riferimento ARIA, della navigazione da tastiera e dei layout reattivi nella progettazione web accessibile;
- Riconoscere l'importanza di palette di colori inclusive, spaziatura e gerarchia visiva;
- Progettare un wireframe per una homepage accessibile su misura per un'organizzazione giovanile;
- Fornire un feedback costruttivo tra pari basato su criteri di accessibilità.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione alla sessione (15 minuti)**

Il formatore apre la sessione spiegando perché il web design accessibile è essenziale nel settore giovanile: i siti web sono spesso il primo punto di contatto per i giovani in cerca di informazioni, opportunità o sostegno. Il formatore introduce brevemente concetti chiave come i ruoli ARIA, la navigazione da tastiera, la reattività mobile e il design visivo inclusivo. Ai partecipanti viene chiesto di pensare a un sito web che utilizzano regolarmente e di riflettere se lo trovano accessibile, confuso o difficile da navigare.

**II. Dimostrazione: ruoli ARIA e navigazione da tastiera (50 minuti)**

Questa dimostrazione interattiva aiuta i partecipanti a comprendere come gli utenti con abilità diverse navigano nelle pagine web senza ricorrere al mouse.

**Fase 1 – Introduzione all'ARIA (10 minuti):**

Il formatore spiega i ruoli e i punti di riferimento delle Accessible Rich Internet Applications (ARIA), sottolineando:

- perché esiste ARIA,
- come i punti di riferimento migliorano la struttura e la navigazione,
- come gli screen reader e le tecnologie assistive riconoscono le etichette ARIA.

Esempi:

<header role="banner">, <nav role="navigation">, <main role="main">, <footer role="contentinfo">.

### **Fase 2 – Dimostrazione dal vivo della navigazione (15 minuti):**

I partecipanti osservano mentre il formatore apre una semplice pagina web con ruoli ARIA inseriti e naviga nella pagina utilizzando solo la tastiera (tab, shift+tab, invio, tasti freccia).

Osservano come si muove l'indicatore di focus, come i titoli strutturano il contenuto e come i punti di riferimento ARIA diventano "ancore" per le tecnologie assistive

### **Fase 3 – Esercitazione dei partecipanti (20 minuti):**

A coppie, i partecipanti utilizzano i laptop disponibili o i propri dispositivi per "scorrere" una pagina di esempio fornita dal formatore. Esplorano:

- se l'ordine di tabulazione è logico,
- se gli elementi interattivi ricevono il focus,
- in che modo le intestazioni e le etichette ARIA migliorano la chiarezza.

Il formatore invita i partecipanti a identificare le barriere all'usabilità che notano e a riflettere su come persone con abilità diverse possano vivere la pagina.

### **III. Input: Elementi chiave della progettazione visiva e strutturale accessibile (25 minuti)**

Il formatore fornisce un breve input che riassume le caratteristiche più importanti del layout accessibile e del design visivo:

- contrasto cromatico sufficiente,
- tipografia leggibile e scalabile,
- spaziatura e gerarchia visiva coerenti,
- design reattivo per l'accesso da dispositivi mobili e tablet,
- navigazione chiara e strutture di menu semplici.

I partecipanti analizzano brevemente un esempio di sito web altamente accessibile e identificano quali scelte di design ne favoriscono l'usabilità.

### **IV. Attività collaborativa: Wireframe Jam (55 minuti)**

In piccoli gruppi, i partecipanti sviluppano un wireframe per una homepage accessibile di un'organizzazione giovanile.

Il formatore fornisce dei modelli e suggerisce ai gruppi di considerare:

- la struttura della pagina (intestazione, navigazione, contenuto principale, piè di pagina),
- i punti di riferimento ARIA e la loro collocazione,
- la tavolozza dei colori inclusiva e le scelte di contrasto,
- chiarezza delle call to action (CTA),
- la reattività mobile-first,
- posizionamento accessibile ed etichettatura di immagini, moduli e link.

I team abbozzano i loro wireframe su lavagne a fogli mobili o, se preferiscono, utilizzano una lavagna digitale. Il formatore gira tra i team per fornire supporto, invitandoli a considerare come un utente con differenze visive, motorie o cognitive percepirebbe il layout.

### **V. Revisione tra pari e feedback (35 minuti)**

I team mostrano i loro wireframe e girano per la stanza per esaminare i progetti degli altri gruppi.

Ogni team fornisce un feedback utilizzando un semplice foglio di valutazione che include:

- chiarezza della struttura,
- accessibilità della navigazione,
- efficacia della gerarchia visiva,
- integrazione dei ruoli ARIA,
- potenziali barriere all'accessibilità.

Dopo la rotazione, ogni team riceve un feedback dai colleghi e riflette su ciò che potrebbe essere migliorato. Il formatore conduce una breve discussione plenaria sui punti di forza e sulle lacune comuni osservati nei vari progetti.

**Materiali necessari:** computer portatili o tablet per la dimostrazione e la pratica di ARIA, fogli di carta e pennarelli per lavagna a fogli mobili, modelli di wireframe (cartacei o digitali), tavolozza dei colori e fogli di riferimento per il contrasto, proiettore e computer portatile, pagina di esempio per l'esercizio di navigazione con la tastiera.

**Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Rafforzato la loro comprensione dei ruoli ARIA, dei punti di riferimento e della navigazione da tastiera;
- Riconosciuto gli elementi chiave della progettazione web accessibile per i siti web rivolti ai giovani;
- Creato un wireframe accessibile della homepage che riflette i principi di progettazione inclusiva;
- Esercitato la valutazione dei layout web concentrandosi sull'accessibilità;
- Acquisito competenze pratiche che potranno applicare direttamente all'interno delle loro organizzazioni.

**Risorse:**

- MDN ARIA Authoring Practices: <https://developer.mozilla.org/en-US/docs/Web/Accessibility/ARIA>
- Guida WebAIM all'accessibilità da tastiera: <https://webaim.org/techniques/keyboard/>

# Sviluppo dell'apprendimento online inclusivo e accessibile

**Titolo della sessione:** Sviluppo dell'apprendimento online inclusivo e accessibile

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

Questa sessione si concentra su come gli operatori giovanili possono progettare un apprendimento online accessibile, coinvolgente e adattabile a diversi tipi di studenti. Le organizzazioni giovanili si affidano sempre più alle piattaforme digitali (come Moodle, Rise360 e altri strumenti di e-learning) per fornire contenuti educativi. Tuttavia, queste piattaforme sono efficaci solo se strutturate in modo da riflettere le esigenze di studenti con abilità diverse. L'Universal Design for Learning (UDL) fornisce un quadro pratico per la pianificazione dell'apprendimento online che offre molteplici modi per interagire con i contenuti, molteplici modi per accedere alle informazioni e molteplici modi per dimostrare l'apprendimento.

Attraverso esercitazioni pratiche, dimostrazioni della piattaforma e progettazione collaborativa, i partecipanti esploreranno come i principi dell'UDL e le funzionalità di accessibilità possano essere integrati nei moduli di apprendimento digitale per garantire una partecipazione equa a tutti i giovani.

## **Obiettivi:**

- Applicare i principi dell'UDL alla struttura di una lezione di apprendimento online;
- Selezionare formati e strumenti che supportino gli studenti con abilità diverse;
- Valutare le funzionalità di accessibilità nelle piattaforme di e-learning più comuni;
- Redigere una bozza di storyboard inclusivo per una lezione online pertinente alla pratica nel settore giovanile.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione alla sessione (10 minuti)**

Il formatore introduce la sessione sottolineando l'importanza dell'apprendimento online accessibile nel lavoro con i giovani, in particolare per i programmi in cui i giovani imparano in modo indipendente, asincrono o da contesti remoti. Il formatore riassume brevemente i principi fondamentali dell'UDL e spiega come un design accessibile aumenti il coinvolgimento, riduca le barriere e supporti l'autonomia degli studenti con abilità diverse. I partecipanti sono invitati a condividere esempi di corsi o strumenti online che hanno utilizzato e a riflettere se questi siano stati inclusivi o laboriosi.

### **II. Attività: Mappatura UDL (55 minuti)**

I partecipanti si cimentano in un'attività pratica in cui applicano i principi dell'UDL a un programma didattico esistente.

### **Fase 1 – Ripasso dei punti di controllo UDL (10 minuti):**

Il formatore presenta i tre pilastri dell'UDL:

- *Mezzi di rappresentazione multipli* (come vengono presentati i contenuti),
- *Mezzi multipli di coinvolgimento* (come gli studenti interagiscono e rimangono motivati),
- *Mezzi multipli di azione ed espressione* (come gli studenti dimostrano la loro comprensione).

Vengono forniti brevi esempi (ad esempio, offerta di testo + audio, attività interattive, formati di presentazione flessibili).

### **Fase 2 – Mappatura in piccoli gruppi (35 minuti):**

I partecipanti lavorano in gruppi. Ogni gruppo sceglie un argomento semplice per la lezione (ad esempio sicurezza digitale, diritti dei giovani, partecipazione, imprenditorialità).

Il loro compito è quello di mappare la lezione scelta sulle linee guida UDL identificando:

- almeno due modi per presentare il contenuto,
- due opzioni di coinvolgimento,
- due modi in cui gli studenti possono dimostrare la loro comprensione.

I gruppi documentano le loro idee visivamente (lavagna a fogli mobili o lavagna digitale).

### **Fase 3 – Riflessione plenaria (10 minuti):**

Il formatore chiede:

- Quale punto di controllo UDL è stato più facile da applicare?
- Quale ha richiesto maggiore creatività?
- In che modo i giovani con abilità diverse potrebbero trarre vantaggio da queste scelte?

### **III. Mini-input e dimostrazione: Funzionalità di accessibilità in Moodle e altre piattaforme (35 minuti)**

Il formatore offre una breve panoramica delle funzioni di accessibilità disponibili in Moodle (o Rise360/Canvas equivalenti a seconda della disponibilità).

Le caratteristiche principali dimostrate possono includere:

- struttura dei titoli nelle pagine,
- campi di testo alternativi,
- navigazione da tastiera,
- font e temi regolabili,
- impostazioni di accessibilità dei video incorporati,
- impostazioni dei quiz che supportano diversi tipi di studenti,
- sequenzializzazione dei contenuti per una maggiore chiarezza cognitiva.

I partecipanti seguono il corso sui propri dispositivi, quando possibile. Il formatore sottolinea che l'accessibilità dell'apprendimento online è determinata sia dalle caratteristiche della piattaforma sia dalle scelte progettuali consapevoli dell'educatore.

Una breve sessione di domande e risposte consente ai partecipanti di porre domande tecniche o pedagogiche sull'uso della piattaforma.

### **IV. Attività collaborativa: Schema del modulo - Redazione di una lezione di e-learning accessibile (65 minuti)**

I partecipanti lavorano in gruppi per progettare uno storyboard per una breve lezione online pertinente alla loro pratica lavorativa con i giovani.

#### **Istruzioni per i gruppi:**

La vostra sceneggiatura deve includere:

- un titolo della lezione e un gruppo target,
- obiettivi di apprendimento,
- struttura dei contenuti in linea con l'UDL (rappresentazione, coinvolgimento, espressione),
- scelte multimediali accessibili (ad esempio, video sottotitolati, testo leggibile, immagini semplici),
- un breve elemento interattivo (quiz, riflessione, trascinarsi, scenario),
- considerazioni sull'accessibilità per ogni blocco di contenuti.

I gruppi possono lavorare utilizzando modelli cartacei o strumenti digitali (Miro, Canva, Google Slides). Il formatore circola tra i partecipanti, ponendo domande guida quali:

1. Ogni contenuto è disponibile in più di un formato?
2. La navigazione è semplice e prevedibile?

3. Gli elementi multimediali sono accessibili?
4. Quali supporti possono essere offerti agli studenti che hanno difficoltà a mantenere la concentrazione, a leggere o a svolgere compiti motori?

**V. Presentazioni e feedback di gruppo (15 minuti)**

Ogni gruppo presenta i propri storyboard in presentazioni di 5 minuti.

Il formatore invita i partecipanti a fornire un feedback guidato dalle seguenti domande:

1. Lo storyboard segue i principi dell'UDL?
2. Le esigenze di accessibilità sono state esplicitamente prese in considerazione?
3. La struttura è chiara e la navigazione è facile da seguire?
4. Quali miglioramenti potrebbero aumentare l'inclusione?

Il formatore conclude la sessione sottolineando che l'apprendimento online accessibile richiede una pianificazione intenzionale, ma diventa sempre più intuitivo man mano che gli operatori giovanili acquisiscono familiarità con i framework UDL e le piattaforme accessibili.

**Materiali necessari:** stampe delle linee guida UDL o riferimenti digitali, modelli di piani di lezione, fogli per lavagna a fogli mobili e pennarelli, laptop o tablet per la demo della piattaforma, proiettore e laptop, modelli di storyboard (digitali o cartacei).

**Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Applicato i principi UDL alla pianificazione delle lezioni online;
- Esplorato le funzionalità di accessibilità all'interno delle piattaforme di e-learning;
- Progettato uno storyboard chiaro per una lezione di e-learning inclusiva;
- Rafforzato la loro comprensione della pedagogia digitale accessibile;
- Identificato misure pratiche per migliorare gli ambienti di apprendimento online della propria organizzazione.

**Risorse:**

- Linee guida CAST UDL: <https://udlguidelines.cast.org/>
- Panoramica sull'accessibilità di Moodle: <https://docs.moodle.org/400/en/Accessibility>

# Coinvolgere i giovani con abilità diverse

**Titolo della sessione:** Coinvolgere i giovani con abilità diverse

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Coinvolgere i giovani con abilità diverse richiede creatività, flessibilità e tecniche di facilitazione inclusive. Le attività devono essere progettate in modo da considerare molteplici modalità di partecipazione, ovvero garantire che tutti i giovani possano contribuire e trarne beneficio indipendentemente dalle loro abilità. Questa sessione introduce gli operatori giovanili ad approcci multisensoriali, mentoring tra pari e strategie di scaffolding che rendono accessibili le esperienze di apprendimento. La sessione è strutturata con diverse attività, quali brainstorming, micro-progettazione e facilitazione dal vivo, affinché i partecipanti imparino ad adattare le attività e sperimentino metodi inclusivi che possono essere applicati direttamente nel loro lavoro.

**Obiettivi:**

- Progettare e adattare metodi interattivi che funzionino con diverse abilità;
- Esercitarsi a facilitare un'attività di micro-apprendimento con i coetanei;
- Utilizzare la teoria appresa per la progettazione pratica di attività inclusive;
- Riflettere sulle strategie per la facilitazione inclusiva e il coinvolgimento dei giovani.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione all'argomento e input teorico (20 minuti)**

Il formatore introduce la sessione spiegando che il coinvolgimento inclusivo consiste nel garantire la partecipazione di tutti e non nel semplificare i contenuti. Il formatore presenta brevemente i concetti di attività multisensoriali, mentoring tra pari, compiti strutturati e feedback. Utilizza esempi concreti come la combinazione di supporti visivi con elementi tattili, l'assegnazione di ruoli di supporto tra pari e la suddivisione dei compiti in fasi gestibili. Il formatore prosegue poi con un contributo teorico sui diversi tipi di approcci per le attività inclusive, come le attività multisensoriali, il mentoring tra pari, i compiti strutturati e i cicli di feedback. I contenuti e gli esempi sono tratti dalle seguenti fonti:

- Harkla - Consigli per la genitorialità e lo sviluppo del bambino. (1 febbraio 2022). Le 5 migliori attività multisensoriali e perché le amiamo [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eEJUYOVTlh4>
- Weller, D. (3 maggio 2025). 3 tipi di scaffolding per la riuscita degli studenti. Barefoot TEFL Teacher. <https://www.barefootteflteacher.com/p/3-types-of-scaffolding>
- Better Movers and Thinkers - pratiche di scaffolding. (n.d.). Risorse | National Improvement Hub. <https://education.gov.scot/resources/better-movers-and-thinkers-scaffolding-practices/>

**II. Attività di brainstorming: Adattare le attività per i giovani (30 minuti)**

Il formatore inizia con un'attività di brainstorming. Ai partecipanti viene chiesto di stilare un elenco delle attività giovanili che attualmente utilizzano nella loro pratica, come attività di rompighiaccio, giochi di gruppo, compiti di apprendimento. Il formatore raccoglie gli esempi su una lavagna a fogli mobili. Quindi, invita i partecipanti a dedicare i successivi 10-15 minuti a un brainstorming in piccoli gruppi su diverse idee su come queste attività potrebbero essere adattate per renderle accessibili. Il formatore pone loro le seguenti domande:

- Quali modifiche consentirebbero a una persona con problemi di vista di partecipare a questa attività?
- Come si potrebbe facilitare l'attività per una persona con problemi di udito?
- Come si potrebbero superare le difficoltà cognitive o motorie?

I gruppi scrivono le loro idee su un foglio e poi condividono un esempio con l'intera classe.

### **III. Micro-progettazione: creazione di un gioco di micro-apprendimento di 10 minuti (60 minuti)**

I partecipanti lavorano nuovamente in piccoli gruppi per progettare una nuova attività di micro-apprendimento di 10 minuti che sia inclusiva di diverse abilità. Ogni gruppo seleziona un tema come la comunicazione, il lavoro di squadra o la creatività e sviluppa un gioco o un compito semplice utilizzando approcci multisensoriali o strutturati.

Le linee guida fornite dal formatore sono le seguenti:

L'attività deve poter essere svolta in 10 minuti.

L'attività deve includere almeno due modalità (visiva, uditiva, tattile).

L'attività deve prevedere momenti di feedback/verifica.

I gruppi hanno 60 minuti per svolgere il compito e prepararsi alla simulazione della loro attività.

### **IV. Facilitazione dal vivo e feedback (70 minuti)**

Ogni gruppo facilita la propria attività di micro-apprendimento con il resto del gruppo come partecipanti. Utilizzano i loro 10 minuti per la facilitazione. Ogni facilitazione è seguita da una breve riflessione guidata dal formatore e dai colleghi utilizzando le seguenti domande:

- Cosa ha funzionato bene in termini di accessibilità?
- Quali difficoltà avete riscontrato?
- Come si potrebbe migliorare ulteriormente l'attività?

Alla fine, il formatore fornisce un feedback costruttivo a tutti i gruppi.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli, proiettore, laptop, semplici oggetti di scena per micro-giochi (palline, carte, carta, pennarelli, ecc.), timer per la facilitazione del micro-apprendimento, versioni accessibili dei materiali (caratteri grandi, simboli, testo digitale).

### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Acquisito esperienza pratica nell'adattare e progettare attività accessibili;
- Progettato e facilitato un breve micro-gioco di apprendimento inclusivo;
- Riflettuto su come i metodi inclusivi possano essere integrati nel coinvolgimento dei giovani;
- Acquisito sicurezza nell'applicazione di approcci multisensoriali e strutturati nel loro lavoro con i giovani.

# Valutazione e verifica dell'accessibilità digitale

**Titolo della sessione:** Valutazione e verifica dell'accessibilità digitale

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

Questa sessione guida i partecipanti attraverso il processo pratico di valutazione dell'accessibilità dei contenuti digitali utilizzando una combinazione di tecniche di test automatizzate e manuali. Mentre gli strumenti automatizzati forniscono rapide informazioni sui problemi più comuni, i test manuali rimangono essenziali per identificare le barriere che spesso gli strumenti non rilevano (come una gerarchia visiva poco chiara, una navigazione confusa o una scarsa operatività della tastiera). I partecipanti impareranno a valutare siti web e materiali online con strumenti come WAVE e axe DevTools e si eserciteranno in controlli manuali chiave, tra cui la navigazione solo con la tastiera e l'esplorazione di base con lo screen reader. La sessione si conclude con la stesura di una breve relazione di valutazione dell'accessibilità che identifica i problemi chiave, stabilisce le priorità delle correzioni e delinea i passi successivi relativi ai contenuti digitali del settore giovanile.

## **Obiettivi:**

- Applicare almeno due metodi di test di accessibilità automatizzati e due manuali;
- Interpretare i risultati dei test e identificare le barriere critiche che influenzano gli utenti con abilità diverse;
- Redigere una breve relazione di valutazione dell'accessibilità con raccomandazioni;
- Rafforzare la fiducia nella valutazione dei contenuti digitali utilizzati all'interno delle organizzazioni giovanili.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione alla sessione (20 minuti)**

Il formatore introduce lo scopo dei test di accessibilità, sottolineando che la valutazione non consiste nel "spuntare delle caselle", ma nel migliorare l'esperienza reale degli utenti, in particolare dei giovani con abilità diverse. Ai partecipanti viene ricordata l'importanza di combinare approcci automatizzati e manuali e il formatore descrive brevemente gli strumenti che utilizzeranno: WAVE, axe DevTools, navigazione da tastiera e nozioni di base sugli screen reader.

### **II. Attività: Laboratorio di test automatizzati (60 minuti)**

#### **Fase 1 – Dimostrazione (10 minuti)**

Il formatore mostra come eseguire controlli automatici di accessibilità utilizzando WAVE e axe DevTools

su una semplice pagina web. I partecipanti osservano:

- come vengono classificati gli errori e gli avvisi,
- la differenza tra problemi strutturali e di contenuto,
- come vengono segnalati il contrasto cromatico, il testo alternativo mancante, i titoli e gli attributi ARIA.

#### **Fase 2 – Test automatizzati in piccoli gruppi (35 minuti)**

I partecipanti lavorano in piccoli gruppi su computer portatili. A ciascun gruppo vengono fornite 2-3 pagine di esempio (o pagine delle loro organizzazioni, se lo preferiscono).

Il loro compito è:

- eseguire WAVE e axe DevTools,
- annotare i problemi principali evidenziati da ciascuno strumento,
- confrontare i risultati tra gli strumenti (cosa c'è in comune? Cosa c'è di diverso?),
- identificare eventuali problemi che potrebbero essere particolarmente dannosi per i giovani utenti.

I formatori circolano per aiutare a interpretare i messaggi di errore ed evidenziare i modelli che compaiono tipicamente nei materiali digitali destinati ai giovani (ad esempio PDF senza tag, pulsanti a basso contrasto, moduli inaccessibili).

### **Fase 3 – Breve riflessione (15 minuti)**

I gruppi condividono:

- un problema che li ha sorpresi,
- un problema che si aspettavano ma che non hanno riscontrato,
- un problema che considerano critico sulla base di quanto appreso nelle sessioni precedenti.

## **III. Attività: Controlli manuali dell'accessibilità (55 minuti)**

### **Fase 1 – Test di navigazione solo con la tastiera (25 minuti)**

I partecipanti eseguono test solo con la tastiera sulle pagine web loro assegnate.

Verificano:

- ordine logico delle schede,
- indicatori di focus visibili,
- capacità di attivare elementi interattivi con Invio/Spazio,
- menu a tendina e moduli accessibili.

Il formatore spiega perché l'accessibilità da tastiera è essenziale per gli utenti con disabilità motorie o visive.

### **Fase 2 – Esplorazione di base dello screen reader (20 minuti)**

I partecipanti seguono un'introduzione guidata a uno screen reader (NVDA, VoiceOver o strumenti integrati).

Si esercitano a:

- leggere i titoli,
- passare da un punto di riferimento o link all'altro,
- controllare il testo alternativo,
- navigazione attraverso sezioni di testo più lunghe.

Il formatore ricorda ai partecipanti che lo scopo non è la padronanza, ma la consapevolezza di come i contenuti devono essere strutturati per essere navigabili.

### **Fase 3 – Debriefing (10 minuti)**

Domande per la discussione:

- Quali problemi hanno rivelato i test manuali che i test automatizzati non hanno rilevato?
- In che modo questi problemi potrebbero influire sui giovani con abilità diverse?
- Quale test manuale è risultato più utile?

## **IV. Attività: Redazione di una relazione di valutazione dell'accessibilità (45 minuti)**

I partecipanti lavorano in coppia per creare una breve relazione di valutazione che riassume i risultati dei test automatizzati e manuali.

**Il modello di rapporto include:**

- Pagina o contenuto valutato
- Riepilogo dei test automatizzati (WAVE + axe)
- Riepilogo dei test manuali (tastiera + lettore di schermo)
- Le 5 questioni prioritarie da risolvere

- Passaggi successivi consigliati e ruoli responsabili
- Tempistiche per le migliorie

Il formatore incoraggia i partecipanti a dare priorità alle questioni che incidono maggiormente sull'accessibilità:

ad esempio barriere di navigazione, mancanza di testo alternativo, intestazioni inadeguate, contrasto cromatico illeggibile, PDF inaccessibili.

Dopo la stesura, le coppie si scambiano i rapporti e si danno reciprocamente un rapido feedback utilizzando post-it con codici colore:

- Verde: spiegato chiaramente
- Giallo: necessita di maggiori dettagli
- Rosso: poco chiaro o incoerente

**Materiali necessari:** computer portatili o tablet con accesso a Internet, strumento WAVE (estensione del browser o versione web), estensione del browser axe DevTools, pagine web o materiali digitali da testare, lettore di schermo installato o disponibile (NVDA, VoiceOver, Narrator), modelli di relazione (digitali o stampati), lavagna a fogli mobili, pennarelli, post-it.

#### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Messo in pratica metodi di test di accessibilità sia automatizzati che manuali;
- Sviluppato la capacità di identificare e dare priorità alle barriere all'accessibilità;
- Acquisito esperienza pratica nell'uso di WAVE, axe e navigazione da tastiera;
- Creato un rapporto di valutazione dell'accessibilità conciso e applicabile al proprio contesto organizzativo;
- rafforzato la propria sicurezza nel monitoraggio e nel miglioramento dell'accessibilità digitale.

#### **Risorse:**

- axe DevTools: <https://www.deque.com/axe/devtools/>
- Strumento di valutazione dell'accessibilità web WAVE: <https://wave.webaim.org/>

# Adattamento dei materiali esistenti

**Titolo della sessione:** Adattamento dei materiali esistenti

**Durata:** 180 minuti

**Contesto:**

Molti operatori giovanili utilizzano già una varietà di materiali nel loro lavoro, dai volantini e opuscoli alle presentazioni PowerPoint e alle relazioni. Tuttavia, questi materiali spesso non sono progettati tenendo conto dell'accessibilità, il che può creare barriere per i giovani con disabilità. Questa sessione aiuta i partecipanti a identificare strategie comuni per adattare i materiali esistenti in formati accessibili. Ciò avviene attraverso la pratica con documenti reali e l'utilizzo di strumenti di verifica dell'accessibilità. In questo modo i partecipanti acquisiscono competenze pratiche per trasformare i loro materiali in modo che possano essere utilizzati da tutti gli studenti.

**Obiettivi:**

- Identificare tre strategie comuni di adattamento per PDF, documenti Word e diapositive PowerPoint;
- Applicare funzioni di accessibilità quali intestazioni, testo alternativo e contrasto per migliorare i materiali;
- Esercitarsi nella conversione di un esempio di dispensa in un formato accessibile;
- Promuovere il sostegno tra pari e il lavoro di squadra quando si lavora con persone con disabilità.

**Svolgimento della sessione:**

**I. Introduzione e input (20 minuti)**

Il formatore introduce la sessione sottolineando l'importanza di adattare i materiali esistenti, poiché molti operatori giovanili si affidano a risorse già pronte. Quindi, il formatore prosegue con una sessione di input in cui presenta tre strategie chiave per materiali accessibili:

- PDF con tag: garantire la compatibilità con la navigazione e gli screen reader
- Strutture dei titoli in Word: gerarchia logica per la navigazione
- Testo alternativo in PowerPoint: descrizione di immagini e elementi visivi

Il contrasto cromatico e i caratteri leggibili sono introdotti come elementi trasversali.

Per ottenere i contenuti di questa sessione informativa sono state utilizzate le seguenti fonti:

- Tutto ciò che occorre sapere per scrivere un testo alternativo efficace - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Verifica l'accessibilità mentre lavori nelle app di Office - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Migliora l'accessibilità con il Controllo accessibilità - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>

**II. Verifica dei documenti con lo Strumento di controllo accessibilità Microsoft (40 minuti)**

Ai partecipanti viene fornito un documento di esempio (Word, PowerPoint o PDF) che contiene problemi di accessibilità quali intestazioni mancanti, basso contrasto e assenza di testo alternativo.

Viene chiesto loro di lavorare individualmente o in coppia e di eseguire il Controllo accessibilità Microsoft. Il loro compito specifico è quello di identificare quanto segue:

- Quali problemi sono segnalati
- Cosa significano gli errori
- In che modo questi problemi influiscono sull'accessibilità per gli utenti

Il formatore gira tra i partecipanti per fornire assistenza e assicurarsi che comprendano come interpretare il feedback dello strumento. Hanno 30 minuti a disposizione per questo compito. Una volta terminato, dedicano 10-15 minuti alla condivisione del loro lavoro con altre coppie/singoli.

### **III. Esercizio di conversione: ricostruire un volantino (70 minuti)**

I partecipanti sono divisi in piccoli gruppi. Viene loro chiesto di fare alcune ricerche online e trovare un volantino di esempio o un documento con caratteristiche di accessibilità scadenti, come testo incorporato nelle immagini, contrasto scadente, assenza di struttura dei titoli. Hanno 30 minuti per questa prima parte dell'attività. Quando sono pronti, il formatore annuncia la seconda parte dell'attività. Nella seconda parte, hanno il compito di ricostruire il volantino in un documento Word accessibile, assicurandosi che:

- Siano utilizzati titoli corretti
- I caratteri e i colori siano conformi agli standard di accessibilità
- Venga aggiunto un testo alternativo per le immagini
- Sia applicato un ordine di lettura logico

Hanno 40 minuti a disposizione per questa parte. I gruppi sono incoraggiati a utilizzare sia il Controllo accessibilità che il proprio giudizio.

### **IV. Verifica tra pari e feedback (30 minuti)**

I gruppi sono invitati a scambiarsi i documenti modificati con un altro gruppo per il test tra pari. Ogni gruppo esamina il documento dell'altro e fornisce un feedback sui seguenti aspetti:

- Punti di forza (cosa è stato migliorato con successo)
- Aree da adattare ulteriormente
- Facilità d'uso e leggibilità

Hanno 30 minuti a disposizione per questo processo.

### **V. Discussione di gruppo (20 minuti)**

Dopo il test, il formatore invita tutti i partecipanti a partecipare alla discussione plenaria per un breve dibattito sull'attività. La discussione si basa sulle seguenti domande:

- Cosa avete imparato dal testare il lavoro di qualcun altro?
- Quali adattamenti sono stati più efficaci?
- Come applicherete questo nel vostro contesto?

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli, proiettore, computer con Microsoft Office installato, esempi di documenti inaccessibili (Word, PowerPoint, PDF, volantini), Microsoft Accessibility Checker abilitato

### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Identificato i problemi di accessibilità più comuni nei materiali esistenti;
- Esercitato l'uso di Microsoft Accessibility Checker;
- Convertito un volantino o un documento in un documento Word accessibile;
- Scambiato feedback tra pari per migliorare e perfezionare i documenti accessibili;
- Acquisito sicurezza nell'applicare strategie di adattamento alle proprie risorse.

# Pedagogia inclusiva e promozione dell'accessibilità digitale

**Titolo della sessione:** Pedagogia inclusiva e promozione dell'accessibilità digitale

**Durata:** 180 minuti

## **Contesto:**

L'accessibilità digitale non riguarda solo gli adeguamenti tecnici, ma anche la creazione di una cultura dell'inclusione nelle organizzazioni e nelle comunità. Questa sessione collega la pedagogia inclusiva alla promozione, fornendo agli operatori giovanili gli strumenti per integrare l'accessibilità nelle loro organizzazioni attraverso varie politiche e per promuovere il cambiamento attraverso la sensibilizzazione e la formazione. I partecipanti apprenderanno gli elementi di base della stesura di una politica di accessibilità ed esploreranno metodi pratici per diffondere la consapevolezza, tra cui la formazione tra pari e le campagne di promozione nella comunità.

## **Obiettivi**

- Approfondire la pedagogia inclusiva e la promozione dell'accessibilità digitale;
- Redigere una mini politica di accessibilità su misura per il proprio contesto organizzativo;
- Esercitarsi nella revisione tra pari delle politiche per perfezionarle e migliorarle;
- Progettare una sessione di formazione tra pari o un evento di sensibilizzazione per aumentare la consapevolezza sull'accessibilità digitale.

## **Svolgimento della sessione:**

### **I. Introduzione (10 minuti)**

Il formatore inizia la sessione con una breve introduzione sul legame tra pedagogia inclusiva (approcci pratici per un lavoro giovanile accessibile) e advocacy (azioni strategiche per influenzare le organizzazioni e le comunità). Successivamente, vengono annunciati gli obiettivi della sessione e l'attenzione viene focalizzata sul compito di redigere una mini politica e preparare un'iniziativa di advocacy.

### **II. Brainstorming sulle politiche "Cosa deve essere incluso?" e input teorico (45 minuti)**

Il formatore pone ai partecipanti la domanda "Cosa dovrebbe includere una politica di accessibilità per la vostra organizzazione?". Quando danno le loro risposte, il formatore raccoglie le idee scrivendole su una lavagna a fogli mobili. Quindi, introduce le componenti chiave di una semplice politica di accessibilità:

Sezione 1: Dichiarazione di impegno

Sezione 2: Definizione dello scopo

Sezione 3: Ambito di applicazione della politica

Sezione 4: Assegnazione di ruoli e responsabilità

Sezione 5: Conformità

Sezione 6: Standard

Sezione 7: Approvvigionamento

Sezione 8: Formazione

Sezione 9: Tempistiche

Sezione 10: Assegnazione del budget

Sezione 11: Documentazione e rendicontazione

Sezione 12: Dichiarazione di accessibilità

Sezione 13: Feedback e supporto<sup>16</sup>

Dopo l'input, il formatore prosegue con un'attività di brainstorming. A questo punto, i partecipanti vengono divisi in piccoli gruppi. In questi gruppi viene chiesto loro di raccogliere esempi pertinenti al proprio contesto, ad esempio garantire l'accessibilità dei siti web, sottotitolare i video, adattare i documenti. Per questa attività vengono concessi 20 minuti.

### **III. Redazione di una mini politica di accessibilità (60 minuti)**

Ai partecipanti viene chiesto di continuare a lavorare in piccoli gruppi. In questa parte, il loro compito è quello di redigere una mini politica di accessibilità (1-2 pagine). Ogni gruppo si concentra su un esempio realistico per la propria organizzazione o per un'organizzazione fittizia. Hanno 60 minuti per svolgere il loro compito e prepararsi per una revisione tra pari.

### **IV. Revisione tra pari (20 minuti)**

Una volta preparate le bozze, i gruppi iniziano a scambiarsi le politiche e conducono una revisione tra pari, fornendo un feedback costruttivo su questi aspetti:

- Chiarezza e fattibilità
- Inclusività e portata
- Misure pratiche per l'attuazione

Il formatore gira tra i gruppi per controllare il processo e fornire supporto, oltre che per assicurarsi che le bozze rimangano funzionali.

### **V. Piano di advocacy: social media o schema del workshop (45 minuti)**

Il formatore introduce i metodi di formazione dei formatori e le campagne di advocacy giovanile come approcci pratici per promuovere l'accessibilità. Ai partecipanti viene chiesto di lavorare in coppia o in piccoli gruppi per progettare una delle seguenti attività di sensibilizzazione:

- Opzione A: delineare una breve sessione di formazione tra pari per operatori giovanili o volontari.
- Opzione B: preparare un piano per una campagna sui social media (2-3 post, hashtag, messaggi).

I gruppi hanno 30 minuti per svolgere il loro compito e presentare brevemente i loro piani di advocacy in plenaria. Il formatore chiude la sessione sottolineando che l'accessibilità è sostenibile quando è integrata sia nella politica organizzativa che nelle iniziative di advocacy della comunità. I partecipanti sono incoraggiati a finalizzare le loro bozze di politica e a testare i loro piani di advocacy dopo la formazione.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli, proiettore, laptop/tablet per la stesura digitale.

### **Risultati:**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Redatto una mini politica di accessibilità su misura per il contesto organizzativo;
- Praticato la revisione tra pari per perfezionare e rafforzare le misure di accessibilità;
- Progettato un piano di sensibilizzazione pratico (formazione tra pari o campagna sui social media);
- Rafforzato la loro capacità di promuovere l'accessibilità digitale attraverso politiche e attività di sensibilizzazione.

---

<sup>16</sup> Rivenburgh, K. (24 maggio 2024). Come scrivere una politica di accessibilità. [accessible.org. https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/](https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/)

## Valutazione del corso di formazione

**Titolo della sessione:** Valutazione del corso di formazione

**Durata:** 120 minuti

### **Contesto:**

La sessione finale offre ai partecipanti lo spazio per riflettere sul loro percorso di apprendimento, valutare il corso di formazione nel suo complesso e identificare come trasferire le nuove competenze nella loro pratica personale e professionale. Questa sessione offre loro la possibilità di riesaminare le aspettative iniziali e applicare metodi di valutazione strutturati. In questo modo, i partecipanti possono valutare chiaramente ciò che hanno acquisito e quali passi successivi desiderano intraprendere. La sessione si conclude con una riflessione sullo Youthpass e la cerimonia di consegna dei certificati, che segna sia il riconoscimento delle competenze sviluppate sia la conclusione celebrativa della formazione.

### **Obiettivi:**

- Valutare l'apprendimento complessivo in relazione alle aspettative e ai contributi iniziali;
- Utilizzare un metodo di riflessione strutturato (KALPA) per valutare le conoscenze acquisite, l'impatto e i passi successivi;
- Riconoscere i risultati dell'apprendimento attraverso Youthpass e fornire ulteriori risorse per lo studio autonomo.

### **Svolgimento della sessione:**

#### **I. Verifica delle aspettative (20 minuti)**

Il formatore ripropone i poster della Sessione 1 (Speranze, Paure, Contributi). I partecipanti sono invitati a girare per la sala, rivedere i poster e riflettere. Hanno 5 minuti di tempo per farlo. Quindi, il formatore facilita una discussione ponendo ai partecipanti le seguenti domande:

- Le aspettative sono state soddisfatte?
- Le paure sono state affrontate o ridotte?
- In che modo i partecipanti hanno contribuito al gruppo e al processo di apprendimento?

Questa attività chiude il cerchio di apprendimento e ricorda ai partecipanti il loro percorso.

#### **II. Valutazione KALPA: "Cosa? E allora? E adesso?" (45 minuti)**

Il formatore introduce il metodo di valutazione KALPA (strumento SALTO). I partecipanti riflettono individualmente per circa 10 minuti e poi condividono in piccoli gruppi. Devono riflettere sulle seguenti domande:

- Cosa? (Cosa ho imparato o sperimentato durante il corso?)
- E allora? (Perché questa esperienza di apprendimento è importante per me e per il mio lavoro?)
- E adesso? (Come applicherò questo apprendimento nella mia organizzazione o nel mio contesto?)

Dopo aver condiviso in piccoli gruppi, condividono i punti salienti in plenaria. Il formatore scrive i temi chiave su una lavagna a fogli mobili per catturare i risultati dell'apprendimento collettivo.

#### **III. Riflessione e cerimonia Youthpass (45 minuti)**

Il formatore presenta lo Youthpass come strumento per riconoscere le competenze acquisite nell'istruzione non formale. Ai partecipanti viene concesso del tempo per riflettere sul proprio

percorso di apprendimento individuale e compilare il quadro Youthpass, guidati dalle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente.

Una volta completate le riflessioni, la sessione prosegue con la cerimonia di consegna dei certificati. I formatori distribuiscono i certificati Youthpass (o i certificati di formazione), riconoscendo il contributo e la crescita di ciascun partecipante. Questo crea una conclusione positiva e indelebile del corso.

Il link per lo strumento Youthpass e la generazione: Login Youthpass – Youthpass. (n.d.).

<https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

#### **IV. Considerazioni finali (10 minuti)**

Il formatore ringrazia i partecipanti, i partner e gli organizzatori. I partecipanti sono incoraggiati a rimanere in contatto, a condividere le loro future iniziative di accessibilità e a continuare lo studio autonomo utilizzando le risorse fornite. Una foto di gruppo o un cerchio finale possono chiudere l'evento.

**Materiali necessari:** fogli A4 e A3, penne, matite, pennarelli, post-it, matite colorate, forbici, lavagna a fogli mobili e fogli per lavagna a fogli mobili, proiettore, computer portatile.

#### **Risultati**

Al termine della sessione, i partecipanti avranno:

- Riflettuto sul loro percorso di apprendimento in relazione alle aspettative iniziali;
- Applicato il metodo KALPA per valutare i risultati personali e collettivi;
- Identificato i prossimi passi concreti per applicare l'accessibilità digitale nel loro lavoro con i giovani;
- Ricevuto il riconoscimento delle competenze attraverso Youthpass o certificati di formazione;
- Concluso il corso di formazione con un senso di soddisfazione, chiusura e motivazione per il futuro.

## Riferimenti

- Carmen. (3 marzo 2025). Quali sono i modelli di disabilità? Spiegazione di 5 modelli. Purple Goat Agency. <https://www.purplegoatagency.com/insights/models-of-disability/>
- CAST. (n.d.). *Linee guida per la progettazione universale dell'apprendimento*. <https://udlguidelines.cast.org/>
- Verifica l'accessibilità mentre lavori nelle app di Office - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/check-accessibility-while-you-work-in-office-apps-ae9e8ea7-1f22-41af-ad04-cc2919daebae>
- Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (CRPD) | Divisione per lo sviluppo sociale inclusivo (DISD). (n.d.). <https://social.desa.un.org/issues/disability/crpd/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities-crpd>
- Commissione europea. (2016). *Direttiva (UE) 2016/2102 sull'accessibilità dei siti web e delle applicazioni mobili degli enti pubblici*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32016L2102>
- Commissione europea. (2019). *Direttiva (UE) 2019/882 sui requisiti di accessibilità per prodotti e servizi (Atto europeo sull'accessibilità)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX:32019L0882>
- Commissione europea. (n.d.). *Accessibilità del web – Plasmare il futuro digitale dell'Europa*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/web-accessibility>
- Tutto quello che c'è da sapere per scrivere un testo alternativo efficace - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/everything-you-need-to-know-to-write-effective-alt-text-df98f884-ca3d-456c-807b-1a1fa82f5dc2>
- Migliora l'accessibilità con il Controllo accessibilità - Supporto Microsoft. (n.d.). <https://support.microsoft.com/en-us/office/improve-accessibility-with-the-accessibility-checker-a16f6de0-2f39-4a2b-8bd8-5ad801426c7f>
- Moriña, Anabel. (2021). Approcci alla pedagogia inclusiva: una revisione sistematica della letteratura. *Pedagogika*. 140. 134-154. 10.15823/p.2020.140.8.
- Rivenburgh, K. (24 maggio 2024). Come redigere una politica di accessibilità. *accessible.org*. <https://accessible.org/how-to-write-accessibility-policy/>
- SALTO-YOUTH - Toolbox - Human Bingo. (n.d.). <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/human-bingo.433/>
- Selisko, Tom & Eckert, Christine & Perels, Franziska. (2024). Modelli di disabilità come fattore distintivo: un quadro teorico dell'istruzione inclusiva e la sua applicazione a una revisione della letteratura. *Cogent Education*. 11. 10.1080/2331186X.2024.2379681.
- Nazioni Unite. (2006). *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità (UNCRPD)*. <https://www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html>
- Programma DESA delle Nazioni Unite sulla disabilità. (n.d.). Divisione per lo sviluppo sociale inclusivo (DISD). <https://social.desa.un.org/issues/disability>
- Iniziativa W3c Web Accessibility (W. W. A.). (n.d.). Panoramica dei test di conformità all'accessibilità (ACT). Iniziativa per l'accessibilità del web (WAI). <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>

- Iniziativa W3c Web Accessibility (W. W. A.). (n.d.). Struttura dei contenuti. Iniziativa per l'accessibilità del web (WAI). <https://www.w3.org/WAI/tutorials/page-structure/content/>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (4 dicembre 2017). Introduzione all'accessibilità web e agli standard W3C [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=20SHvU2PKsM>
- W3C Web Accessibility Initiative (WAI). (n.d.). Introduzione all'accessibilità web. Web Accessibility Initiative (WAI). <https://www.w3.org/WAI/fundamentals/accessibility-intro/>
- Strumenti di valutazione dell'accessibilità web WAVE. (n.d.). <https://wave.webaim.org/>
- Che cos'è l'AT? - Associazione dell'industria delle tecnologie assistive. (n.d.). Associazione dell'industria delle tecnologie assistive. <https://www.atia.org/home/at-resources/what-is-at/>
- Collaboratori di Wikipedia. (8 agosto 2024). Nidhi Goyal. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi\\_Goyal](https://en.wikipedia.org/wiki/Nidhi_Goyal)
- Collaboratori di Wikipedia. (25 gennaio 2025). Knowbility. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Knowbility>
- Scrivere contenuti accessibili. (n.d.). <https://design.shelter.org.uk/digital-framework/writing-accessible-content>
- World Wide Web Consortium (W3C). (n.d.). *Panoramica sulle tecnologie assistive*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/act/>
- World Wide Web Consortium (W3C). (2018). *Linee guida per l'accessibilità dei contenuti web (WCAG) 2.1*. <https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/wcag/>
- Accesso a Youthpass – Youthpass. (n.d.). <https://www.youthpass.eu/en/login/?redirect=/en/youthpass/>

**EDITORE:**

Outreach Hannover e.V., Germania

 **Outreach  
Hannover**



**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.