



## INDICE

<b>1. Introduzione</b> .....	<b>3</b>
1.1 Il Progetto e le sue caratteristiche.....	4
1.2 Manuale di supporto: a chi stiamo arrivando?.....	5
<b>2. Cosa sono le difficoltà cognitive e le disabilità intellettive?</b> .....	<b>6</b>
2.1 Competenze linguistiche delle persone con disabilità intellettiva .....	9
<b>3. Accessibilità cognitiva per le persone con disabilità intellettiva</b> .....	<b>10</b>
3.1 Facile da leggere/ Lingua facile da comunicare.....	12
3.2 Linee guida chiave per l'adattamento e la creazione di testo Easy to Read .....	13
3.3 Il processo di creazione e adattamento di documenti di facile lettura.....	17
<b>4. Accessibilità degli Spazi e dell'Ambiente</b> .....	<b>18</b>
4.1 Wayfinding.....	19
<b>5. Risorse ACCEASY</b> .....	<b>24</b>
<b>6. Esempi pratici di accessibilità cognitiva per i luoghi dei beni culturali</b> .....	<b>25</b>
6.1 IMS Ricerca & Sviluppo – Amathus, Limassol, Cipro.....	26
6.2 EGIInA Srl Research & Development – Giostra della Quintana, Foligno, Italia.....	28
6.3 FAB Fundación Aspanias Burgos – Burgos, Spagna.....	30
<b>7. Bibliografia</b> .....	<b>35</b>



## 1. Introduzione

Il progetto **"Easy to read, Easy to Access (Acceasy)"** costituisce un'azione europea finanziata nell'ambito di Erasmus+. Fa parte dell'azione chiave 2 *Partenariati strategici per l'istruzione degli adulti "Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche"* e tenta di affrontare le priorità fondamentali dell'UE per l'istruzione degli adulti concentrandosi sul costante miglioramento ed estensione dell'offerta di opportunità di apprendimento di alta qualità.

Il consorzio del progetto è composto da organizzazioni di grande esperienza ed è coordinato dalla Fundación Aspanias Burgos (Spagna) come partner principale, mentre il resto dei partner sono:

1. IMS Ricerca & Sviluppo (Cipro)
2. Associazione per l'autismo di Cipro (Cipro)
3. Ecode (Slovacchia)
4. aCapo società cooperativa sociale integrata (Italia)
5. European Grants International Academy SRL (Italia)

L'approccio metodologico del partenariato "Acceasy" facilita il trasferimento efficiente delle conoscenze in termini di patrimonio culturale e la formazione tra diversi campi di istruzione e formazione che alla fine arricchiranno il programma finale in modo multi-vantaggioso per tutti i partner coinvolti e i loro contesti nazionali.

In particolare, il progetto europeo **"Acceasy"** tenta di rispondere alle esigenze di un gruppo target molto specifico e allo stesso tempo vulnerabile, costituito da persone con *disabilità intellettiva*. Uno degli obiettivi fondamentali del progetto è quello di comprendere in dettaglio le sfide affrontate dalle persone con disabilità intellettiva in termini di inclusione sociale e di poter godere di luoghi del patrimonio culturale, lavorando al contempo per facilitare un facile accesso a tali luoghi.

Per un impatto diffuso dei risultati di Acceasy, la consapevolezza tra le seguenti parti interessate e una più stretta cooperazione tra di loro saranno promosse nel breve e lungo periodo:

1. **Professionisti che lavorano con persone con disabilità intellettuali.**
2. **Responsabili politici e organizzazioni.**
3. **Associazioni ed enti che lavorano con persone con disabilità intellettiva**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

4. **Professionisti del patrimonio culturale**
5. **Pubblico in generale.**

### 1.1 Il Progetto e le sue caratteristiche

Secondo la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità (UN CRPD), le persone con disabilità "*comprendono coloro che hanno menomazioni fisiche, mentali, intellettuali o sensoriali a lungo termine che, in interazione con varie barriere, possono ostacolarla loro piena ed efficace partecipazione alla società su base di uguaglianza con gli altri*". La Convenzione è intesa come uno strumento per i diritti umani con una dimensione esplicita di sviluppo sociale. Adotta un'ampia categorizzazione delle persone con disabilità e ribadisce che tutte le persone con tutti i tipi di disabilità devono godere di tutti i diritti umani e delle libertà fondamentali. Chiarisce e qualifica il modo in cui tutte le categorie di diritti si applicano alle persone con disabilità e individua i settori in cui è necessario apportare adattamenti affinché le persone con disabilità possano esercitare efficacemente i loro diritti e i settori in cui i loro diritti sono stati violati e in cui la protezione dei diritti deve essere rafforzata.

Sulla base di questa prospettiva, l'aspirazione principale del progetto "Acceasy" è quella di creare luoghi accessibili del patrimonio culturale e un manuale per i professionisti del patrimonio culturale appositamente progettato al fine di soddisfare le esigenze delle persone con disabilità intellettiva, che dovrebbero:

1. **Promuovere l'inclusione sociale e l'accesso al patrimonio culturale.**
2. **Aumentare la qualità della vita ed espandere la conoscenza delle persone con disabilità intellettiva.**
3. **Assistere i professionisti del patrimonio culturale a impegnarsi attivamente con le persone con disabilità intellettiva.**
4. **Potenziare i professionisti nel campo delle disabilità intellettive con strumenti e approcci sulla metodologia easy-reading.**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



## 1.2 Manuale di supporto: a chi stiamo arrivando?

Il Manuale di Supporto del progetto "Acceasy" è pensato al fine di soddisfare le esigenze dei professionisti nel campo dei beni culturali come guide turistiche, curatori museali, associazioni di beni culturali e altri che sono associati alla fornitura di supporto sistematico e integrato delle persone con Disabilità Intellettiva verso la loro partecipazione e impegno con luoghi di alto valore storico e culturale. Il sostegno previsto fornito dai professionisti del patrimonio culturale aiuterà i beneficiari finali a partecipare con successo al regno del patrimonio culturale.

In particolare, l'attuale manuale sta guidando i professionisti del patrimonio culturale attraverso il processo di supporto alle persone con disabilità intellettive mostrando il quadro richiesto e la struttura metodologica del processo, fornendo allo stesso tempo loro materiale di formazione appropriato e conoscenze di base sulle sfide delle difficoltà cognitive.

Li introduce anche al concetto di accessibilità linguistica e dove e come dovrebbero utilizzare un linguaggio di facile lettura, fornendo in dettaglio il processo di adattamento e convalida dei testi che possono essere presentati alle persone con disabilità intellettive.

In generale, il presente manuale è stato progettato e sviluppato per servire da linea guida per le persone associate al patrimonio culturale e alle disabilità intellettive e costituirà una cassetta degli attrezzi significativa per l'implementazione di successo del processo linguistico di facile lettura.





## 2. Cosa sono le difficoltà cognitive e le disabilità intellettive?

Secondo l'International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF), il termine disabilità è definito come un concetto sfaccettato relativo alle funzioni del corpo umano, ai limiti dell'attività - in cui una persona ha difficoltà a svolgere un compito e alle restrizioni di partecipazione - in cui una persona sta affrontando difficoltà nel coinvolgimento nella vita reale. Le disabilità possono essere fisiche o motorie, sensoriali (ad esempio, disabilità visive o uditive), cognitive o dello sviluppo, mentali o psico-sociali. Una persona può avere una o più disabilità.

Il termine **disabilità cognitive** si riferisce a una vasta gamma di diagnosi cliniche (possono essere ereditarie, congenite, di sviluppo o acquisite) che possono compromettere la capacità di svolgere determinate funzioni cognitive (Carmien et al., 2005). Il deterioramento cognitivo è quando una persona ha difficoltà a ricordare, imparare cose nuove, concentrarsi o prendere decisioni che influenzano la loro vita quotidiana. La disabilità cognitiva può variare da lieve a grave. Le persone con disabilità lieve possono mostrare notevoli menomazioni nelle funzioni cognitive, ma sono ancora in grado di svolgere le loro attività quotidiane. Gravi livelli di compromissione possono portare a perdere la capacità di comprendere il significato o l'importanza di qualcosa e la capacità di parlare o scrivere, con conseguente incapacità di vivere la vita in modo indipendente.

I seguenti disturbi causano, tra gli altri, disabilità intellettiva:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

- **Sindrome dell'X fragile:** la sindrome dell'X fragile (FXS) è la principale causa di disabilità intellettiva ereditaria e la seconda causa più comune di ID dopo la sindrome di Down. È una malattia ereditaria legata all'X che colpisce principalmente i ragazzi, che mostrano disabilità intellettiva in misura maggiore o minore e caratteristiche fisiche caratteristiche. Bambini iperattivi, deficit di attenzione, acquisizione ritardata di pietre miliari motorie e linguistiche, disturbi comportamentali (che vanno dal comportamento dello spettro autistico all'iperattività), disfunzione sensoriale, bassa autostima e anomalie cardiache sono tra le manifestazioni di questa sindrome.
- **Sindrome di Down:** Le persone con sindrome di Down hanno un cromosoma in più, invece di avere 46 cromosomi ne hanno 47, questa è chiamata trisomia della 21a coppia. È la principale causa di disabilità intellettiva. Oltre a invecchiare precocemente ed essere più vulnerabili alle malattie neurodegenerative come l'Alzheimer, hanno caratteristiche fisiche che li rendono molto riconoscibili (naso appiattito, collo corto, piccole barre, occhi inclinati, lingua spessa, mani e piedi piccoli, piega palmare, tono muscolare debole, piccole dita e talvolta curvate verso il pollice e statura più corta), oltre ad avere problemi di salute, particolarmente associato a malattie cardiache.
- **Autismo:** è un disturbo neurologico e dello sviluppo complesso che colpisce il modo in cui una persona agisce, comunica, impara e interagisce con gli altri. È legato alla disfunzione di vari criteri cerebrali. Le persone con questo disturbo hanno problemi di comunicazione (problemi linguistici molto comuni), interazioni con altre persone (abilità sociali, mancanza di empatia), interessi limitati, inflessibilità mentale e comportamentale (scarse reazioni ai cambiamenti ambientali, interessi limitati), espressione emotiva alterata e comportamenti ripetitivi (routine, perseveranze). Tendono ad essere individui impulsivi, che mostrano problemi nell'inibire una risposta inappropriata. Altre condizioni che cadono nello spettro autistico **sono:**
  - **Sindrome di Asperger:** La sindrome di Asperger è talvolta considerata una versione più lieve dell'autismo classico. A differenza delle persone con autismo, molte persone con sindrome di Asperger hanno intelligenza e abilità linguistiche normali o superiori alla media. Presentano alterazioni qualitative nelle relazioni sociali, modelli restrittivi, ripetitivi e stereotipati di comportamento, interessi e

attività, inflessibilità mentale e comportamentale e alterata espressione emotiva, tra gli altri.

- **Disturbo pervasivo dello sviluppo non altrimenti specificato** (PDD-NOS, o autismo "atipico"). PDD-NOS include alcune, ma non tutte, le caratteristiche dell'autismo classico e / o della sindrome di Asperger. Questa categoria comprende anche il disturbo disintegrativo infantile e la sindrome di Rett, due condizioni in cui un bambino si sviluppa normalmente per diversi mesi o anni; quindi, perde le abilità legate al linguaggio, al movimento e alla coordinazione e ad altre funzioni cognitive.
- **Paralisi cerebrale** - Il termine paralisi cerebrale si riferisce a uno qualsiasi dei numerosi disturbi neurologici che compaiono nell'infanzia o nella prima infanzia che influenzano in modo permanente il movimento del corpo e la coordinazione muscolare. Le persone con CP hanno problemi con il movimento e la postura. Molti hanno anche condizioni correlate come la disabilità intellettiva; convulsioni; problemi con la vista, l'udito o la parola
- **Sindrome di Prader-Willi:** è la malattia genetica più comune, ma non ereditaria. Si verifica per caso e la causa è sconosciuta (alterazione del cromosoma 15, di solito di origine paterna) causando obesità pericolosa per la vita nei bambini causata da un appetito insaziabile (la principale preoccupazione medica). Le persone con Prader-Willi hanno diversi livelli di disabilità intellettiva. Le difficoltà di apprendimento sono comuni (difficoltà a sostenere l'attenzione, incapacità di comprendere semplici istruzioni e difficoltà a formulare pensieri astratti), così come i ritardi nello sviluppo del linguaggio, che portano a problemi comportamentali.
- **Le difficoltà e le disabilità di apprendimento complesse (CLDD)** includono quelle con condizioni coesistenti (ad esempio autismo e disturbo da deficit di attenzione / iperattività (ADHD)) o difficoltà di apprendimento profonde e multiple. I bambini e i giovani con CLDD sono un gruppo distintivo di studenti che richiedono agli educatori di dare risposte professionali personalizzate al loro profilo di esigenze di apprendimento.

In generale, le persone con disabilità cognitive possono sperimentare deficit di memoria e attenzione, difficoltà di comprensione del linguaggio, difficoltà a risolvere problemi, concentrarsi su un compito, comprendere l'inferenza, comprendere contenuti astratti o metaforici, distinguere informazioni





importanti da quelle periferiche e leggere. Tutti questi deficit si traducono nell'incapacità di ricevere ed elaborare correttamente le informazioni.

## 2.1 Competenze linguistiche delle persone con disabilità intellettiva

L'identificazione e la condivisione delle informazioni svolgono un ruolo essenziale nella nostra vita quotidiana. C'è una grande quantità di informazioni da varie fonti e piattaforme che sono espresse in un formato basato sulla lingua. Tuttavia, non tutte le persone sono in grado di accedere alle informazioni e assorbitarne il significato, e nel caso delle persone con disabilità intellettive, far fronte a informazioni scritte o parlate rappresenta una sfida considerevole, poiché spesso incontrano difficoltà nella comprensione delle informazioni presentate in tali modi.

Secondo la ricerca di Harris e Rhea, le persone con disabilità intellettive possono sperimentare difficoltà cognitive, tra cui difficoltà nella memoria a lungo e breve termine che possono influenzare la loro capacità di acquisire strutture linguistiche complesse e di espandere il loro vocabolario; difficoltà con processi cognitivi come ragionamento, simbolizzazione, generalizzazione e astrazione, comprensione di concetti come tempo e quantità e comprensione di espressioni idiomatiche o multiple (Harris, 2006, Rhea 2004). Inoltre, Yoder e Warren affermano che il vocabolario delle persone con disabilità intellettiva consiste principalmente di nomi e verbi concreti e include solo un piccolo insieme di parole descrittive come aggettivi e avverbi (Yoder e Warren, 2004). Inoltre, tendono a generare frasi brevi e semplici. Possono trovare difficile produrre e comprendere frasi passive (ad esempio, il libro è stato scritto da Danny), frasi con ordine di parole non canonico (ad esempio, fuori il coniglio saltato fuori = Il coniglio è saltato fuori), frasi condizionali (ad esempio, se piove, non andrò a fare una passeggiata) e frasi complesse con clausole relative (ad esempio, l'uomo [che [Danny ha incontrato]] è un attore famoso), o clausole incorporate (ad esempio, Danny pensava [che [domani gli comprerò un altro libro]]) (Zukowski, 2004). Ci sono anche altre sfide che ostacolano le capacità linguistiche e comunicative delle persone con disabilità intellettive come *ritmo, complessità, alfabetizzazione e stigma* (Yalon-Chamovitz, 2009).

- **Ritmo:** Le persone con disabilità intellettive mostrano tempi di elaborazione e reazione relativamente lenti in molti compiti diversi. Pertanto, le sistemazioni di ritmo dovrebbero essere applicate sia alla progettazione ambientale che alle procedure di fornitura dei servizi, ad esempio, fornire istruzioni a un ritmo più lento, concedere più tempo per completare le attività, ecc. (Yalon-Chamovitz, 2007, 2009:396)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



simboli accessibili). I mezzi audio si basano sull'udito per la comunicazione e la trasmissione di informazioni (ad esempio, lettori di schermo, sistemi di indirizzi pubblici). I mezzi tattili si basano sul tatto per comunicare e trasferire informazioni (ad esempio, segni in rilievo, mappe). Il risultato di questo processo sono informazioni accessibili adattate alle esigenze del pubblico di destinazione. (Uzier-Karl, 2018).

**"Accessibilità" web** significa che la progettazione e lo sviluppo di siti web, tecnologie e strumenti garantisce che le persone con disabilità possano utilizzarli. Nello specifico, l'aspettativa è che le persone con disabilità debbano essere in grado di comprendere, percepire, navigare, interagire e contribuire al Web. Comprende tutte le disabilità che influenzano l'accesso al Web come uditivo, parlato, visivo, cognitivo, neurologico e fisico.

La comunicazione accessibile è alla base dell'accessibilità cognitiva e comprende tre nozioni principali che facilitano l'interazione con l'ambiente:

1. Facile lettura / Facile linguaggio
2. Wayfinding
3. Segnaletica

Il processo per rendere le informazioni linguisticamente accessibili alle persone con disabilità intellettive si compone di tre fasi principali:

1. 1ª Pianificazione – una fase preparatoria che include la formulazione di idee, la selezione della modalità di trasferimento delle informazioni (parlate o scritte) e i mezzi appropriati per consegnare il messaggio al pubblico di destinazione.
2. 2ª Implementazione – adattamento di vari aspetti linguistici del messaggio alle esigenze del pubblico di destinazione (ad esempio, vocabolario, struttura della frase). Questo processo è anche noto come facile da leggere o semplificazione linguistica; I materiali stampati di facile lettura sono contrassegnati come tali con un simbolo e una didascalia designati per consentire una facile identificazione (vedere la Figura 1) .
3. 3ª Garanzia di qualità – assicura che le informazioni semplificate si adattino alle esigenze della popolazione target. (Uziel-Karl, 2018)





Figura 1

Simbolo Easy to Read

### 3.1 Facile da leggere/ Lingua facile da comunicare

Il linguaggio di facile lettura si riferisce al metodo di creazione di testi e documenti linguisticamente accessibili che possono essere facilmente compresi da persone con disabilità intellettive e difficoltà di apprendimento. Il linguaggio di facile lettura non utilizza termini o gergo professionali e può essere supportato da immagini che migliorano la comprensibilità delle informazioni a chi ha difficoltà cognitive. Fa parte di una strategia globale che mira a eliminare le barriere alla comprensione, all'interazione e all'uso di prodotti e servizi in diversi contesti, creando così l'accesso universale alle informazioni e promuovendo l'inclusione sociale.

Per creare un documento di facile lettura, l'autore deve aderire a una serie di linee guida che comprendono la metodologia di facile lettura.

Per comprendere meglio il processo di sviluppo di documenti di facile lettura, di seguito è riportato un elenco di termini comunemente usati e aiuteranno gli autori a familiarizzare con il concetto e l'approccio generale:

**Adattatore:** una persona che adatta un documento al linguaggio Easy Read. Pertanto, *l'adattamento* si riferisce al processo di modifica di un documento esistente in un documento di facile lettura.

**Autore:** Una persona che crea un documento di facile lettura basato su un'idea originale.

**Complementi paratestuali:** L'insieme di elementi verbali (titoli, glossari, sommari) ed elementi iconici (grafici, mappe) che accompagnano il testo principale del documento al fine di facilitarne la comprensione.

**Fase di validazione:** La valutazione di un documento di facile lettura per quanto riguarda il grado di comprensione da parte dell'utente finale

**Dynamiser:** La persona che conduce e gestisce la fase di convalida.

**Gloss:** La spiegazione di una parola di espressione di una certa complessità, situata vicino a detta parola o espressione.

**Utente finale:** la persona che beneficia di documenti di facile lettura.

**Validatore:** L'utente finale (nel nostro caso persone con disabilità intellettiva) che partecipa alla fase di convalida e possiede capacità di lettura e comunicazione.

**Designer/Layout editor:** La persona che progetta e dispone i documenti di facile lettura rispetto alle linee guida del processo.

**Pittogrammi:** Un simbolo che trasmette significato attraverso la sua somiglianza con un oggetto fisico.



### 3.2 Linee guida chiave per l'adattamento e la creazione di testo Easy to Read

Di seguito è riportato un elenco delle linee guida chiave che devono essere seguite **per produrre testo di facile lettura, relative a contenuto, struttura, design, pittogrammi e ortotipografia.**

#### Contenuto

Quando si prepara un documento di facile lettura, l'autore o l'adattatore deve prendere in considerazione il gruppo target finale e le sfide che potrebbero dover affrontare. In generale, il contenuto dei documenti deve:

1. Presentare solo le informazioni necessarie e importanti.
2. Presentare le informazioni in una sequenza logica e una continuità che abbia senso.

3. Esprimi solo un'idea principale per frase.
4. Usa un linguaggio appropriato e un linguaggio adatto all'età.
5. Semplifica le informazioni complesse e prova a spiegarle in una forma semplice.

## Struttura

Quando si tratta della struttura del documento, l'autore o l'adattatore deve adattare la lingua alle esigenze del gruppo target per quanto riguarda il vocabolario e la struttura della frase. In generale, la struttura del documento dovrebbe:

1. Evitare il gergo, i termini professionali e le parole difficili (invece di "contenzioso" usa "azione legale", invece di "contemplare" usa "pensa")
2. Usare parole che sono comuni nella vita di tutti i giorni e sono facili da capire.
3. Evitare parole, concetti, termini e definizioni astratti.
  - Spiegare le parole difficili quando necessario (la parola "referendum" dovrebbe essere semplificata in "chiedere al pubblico di votare")
  - Evitare di usare un linguaggio simbolico e metafore.
  - Evitare frasi complesse e sii il più breve possibile.
  - Evitare l'uso della voce passiva.
  - Coerenze con le parole usate in tutto il testo.
  - Se ci sono molti termini difficili da capire, il documento deve includere un glossario o glosse.
  - Le frasi impersonali dovrebbero essere evitate (invece di "il modulo sarà inviato per posta" utilizzare "i cittadini invieranno il modulo per posta")

## Design

La progettazione di un documento di facile lettura deve essere adattata alle esigenze del gruppo target e deve generalmente seguire queste linee guida:

- Assicurarsi che il layout e il flusso di testo del documento supportino il contenuto del testo
- Usare font chiari e di facile lettura come Arial. I font non devono avere serif o forme di lettere insolite.
- Il testo deve essere sempre allineato a sinistra.
- Evitare la carta lucida che potrebbe imporre difficoltà ai lettori. Usa invece la carta opaca
- Assicurarsi che la carta che intendi utilizzare non sia troppo sottile.
- Non riempire una pagina del testo con troppe informazioni.
- Le righe di testo non devono essere troppo brevi o troppo lunghe.

- Aggiungere spazio extra tra le righe del testo. Invece dell'interlinea singola, utilizzare l'interlinea 1,5.
- I font usati devono essere almeno 14 pt o più grandi.
- Le immagini devono essere posizionate a sinistra del documento. Pertanto, creare un ampio margine sul documento per includere immagini.
- Lo sfondo del testo deve avere un colore piatto.
- Corsivo, ombreggiatura, sottolineatura dovrebbero essere evitati.

## Ortotipografia

L'ortotipografia è parte integrante dell'editing dei documenti e si riferisce all'insieme di regole che devono essere applicate nella presentazione di documenti scritti in materia di ortografia, punteggiatura, formattazione delle pagine, abbreviazioni, acronimi ecc. Quando si produce un testo di facile lettura, è necessario seguire le seguenti linee guida:

- Le parole non devono essere scritte in lettere maiuscole. Solo la lettera iniziale deve essere maiuscola dopo un punto o all'inizio di una frase.
- Il punto e basta deve essere usato per separare frasi e frasi.
- Le idee correlate dovrebbero essere separate da un punto e virgola piuttosto che da una virgola. (Invece di "Dato che ieri pioveva, John prese un ombrello" usa "Pioveva ieri. Quindi, John prese un ombrello")
- Evitare l'uso di parentesi, parentesi e alcuni tipi di punteggiatura nel testo in quanto potrebbero non essere riconoscibili dal gruppo target. (evitare #, &, ~, %, ^, /, £, \$, €, {})
- Eccetera ed ellissi dovrebbero essere evitati e sostituiti con "tra gli altri" o "molti altri"
- Le virgolette non devono essere utilizzate. Nel caso in cui sia necessario includere le virgolette, è necessario fornire una spiegazione del significato del contenuto tra virgolette.
- I superlativi dovrebbero essere evitati (invece di "più grande" dovresti scrivere "molto grande")
- Le abbreviazioni dovrebbero essere evitate. (Invece di "Liberty Av." Usa "Liberty Avenue")
- Gli acronimi dovrebbero essere evitati. Tuttavia, gli acronimi che sono ampiamente utilizzati e riconosciuti possono essere utilizzati, ma sempre con una spiegazione. (Invece di "ONU" usa "Nazioni Unite")
- La sillabazione (il processo di divisione di una parola in parti se non si adatta a una riga) dovrebbe essere evitata.
- Le frasi non dovrebbero allungarsi da una pagina all'altra.
- Usare "non fare", "non posso", "non dovrebbe" invece di "non", "non posso", "non dovrebbe"
- Colon (:) deve essere utilizzato per introdurre elenchi che enumerano più di tre elementi.
- Usare le cifre piuttosto che le parole per descrivere la quantità (invece di "tre" usa "3")

## Pittogrammi



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

I pittogrammi (simboli che trasmettono significato attraverso la loro somiglianza con oggetti fisici) sono una parte essenziale della facile lettura e della vita quotidiana in generale. I pittogrammi sono usati ovunque intorno a noi per trasmettere un particolare messaggio e fornire informazioni. I pittogrammi possono essere compresi da chiunque indipendentemente dalla lingua che parlano e possono essere più invitanti rispetto al testo. L'uso dei pittogrammi deve rispettare le seguenti linee guida:

1. Il pittogramma deve essere il più grande possibile
2. Le immagini devono essere posizionate sul margine sinistro o nella parte superiore del testo
3. Quando vengono utilizzati pittogrammi, devono integrare accuratamente il testo
4. Le immagini devono essere chiare senza astrazioni
5. Le stesse immagini devono essere utilizzate per trasmettere gli stessi concetti
6. I pittogrammi colorati non dovrebbero essere fonte di confusione
7. Non utilizzare simboli, immagini simboliche o grafica astratta in quanto possono essere fonte di confusione.
8. Lo sfondo del pittogramma deve essere piatto per evitare distrazioni.

### Ricerca di pittogrammi su Arasaac.com

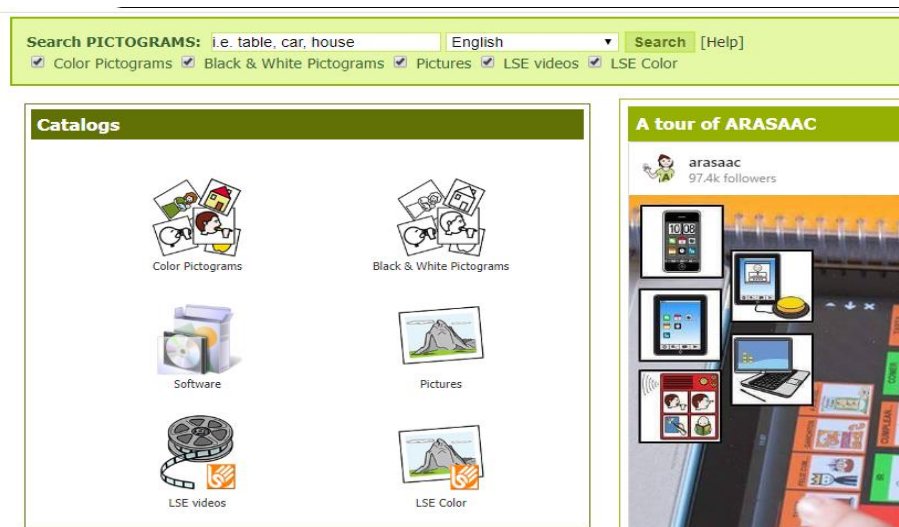
**ARASAAC** offre risorse grafiche e materiali, condivise con licenza Creative Commons (BY-NC-SA), per facilitare la comunicazione e l'accessibilità cognitiva a tutte le persone che, a causa di diversi fattori (autismo, disabilità intellettiva, mancanza di linguaggio, anziani, ecc.), presentano gravi difficoltà in queste aree, che ostacolano il loro inserimento in qualsiasi area della vita quotidiana. Questo progetto è stato finanziato dal Dipartimento dell'Istruzione, della Cultura e dello Sport del Governo Aragonese e coordinato dalla Direzione Generale dell'Innovazione e della Formazione Professionale di questo dipartimento.

Su Arasaac.com puoi trovare un ampio database di pittogrammi convalidati che possono essere utilizzati nel tuo prossimo documento di facile lettura. La procedura è molto semplice, basta digitare l'elemento che si desidera trovare nella scheda di ricerca e scegliere il pittogramma più adatto alle proprie esigenze. Nelle immagini seguenti puoi vedere come appare il sito web di Arasaac.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





Arasaac ha creato per questo progetto il pittogramma della "Cattedrale di Burgos", uno dei cinque monumenti scelti dal progetto Aceasy per renderlo cognitivamente accessibile. Ecco il pittogramma creato



### 3.3 Il processo di creazione e adattamento di documenti di facile lettura Adattamento di un documento esistente in una facile lettura

Il **processo di adattamento** è condotto dall'adattatore, dal designer e dall'editor di layout. Come primo passo l'adattatore deve:

- Compilare tutti i dati del testo originale da adattare.
- Analizzare il contenuto e la struttura del documento (identificazione di argomenti, vocabolario e idee principali)
- Organizzare le informazioni in base agli obiettivi del documento (lunghezza del documento, utenti finali, parti essenziali, grado di adattamento)
- Preparare il documento adattato rispetto alle linee guida del processo.
- Fornire il testo al dinamizzatore per la convalida.

#### Convalida di documenti Easy to Read

La fase di **validazione** del processo è condotta dai validatori (utenti finali) sotto il coordinamento del dinamizzatore. Durante questa fase devono essere eseguite le seguenti attività:



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

- Il dinamizzatore riceve la bozza del documento.
- Il dinamizzatore dovrebbe pianificare e organizzare le sessioni di convalida. (minimo 3 validatori, durata delle sessioni, materiali)
- Il dinamizzatore dovrebbe condurre e coordinare le sessioni di convalida fornendo informazioni sul documento, il facile processo di lettura, la spiegazione e la durata dell'attività e infine convalidando il documento.
- I validatori partecipano al processo leggendo il documento, fornendo feedback sul documento in termini di comprensione e progettazione, indicando parole o frasi che devono essere modificate, identificando le informazioni mancanti.
- Il dinamizzatore prende appunti sul feedback fornito dai validatori e lo inoltra all'adattatore per apportare le modifiche necessarie.

Il documento viene convalidato una volta che tutti i validatori hanno letto il documento e lo hanno approvato.

### Creazione di un documento Easy to Read

La creazione di un documento di facile lettura è condotta dall'autore, dall'editor di design e layout, dal dinamizzatore e, infine, dai validatori. Durante il processo di creazione devono essere eseguite le seguenti attività:

- Pianificazione della fase di creazione per quanto riguarda l'idea, gli utenti finali, le proprietà dei documenti come argomento principale, lunghezza, tipo di documento.
- Stabilire la struttura del documento in base al contenuto. (vocabolario, idee principali, immagini paratestuali)
- Preparare la bozza del documento seguendo le linee guida consigliate
- Fornire al dinamizzatore la bozza del documento per la convalida

La fase di **convalida** del processo è la stessa di cui sopra.

## 4. Accessibilità degli Spazi e dell'Ambiente

Al fine di soddisfare le esigenze delle persone con disabilità intellettiva e raggiungere l'obiettivo dell'inclusione sociale, dobbiamo assicurarci che l'ambiente in cui operano sia cognitivamente accessibile e faciliti l'orientamento e l'interazione. Pertanto, i progetti di costruzione devono incorporare caratteristiche che aiutino l'orientamento e il wayfinding per le persone con disabilità intellettive fornendo assistenza sia all'ottenimento che all'elaborazione delle informazioni.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Nella sezione seguente puoi trovare suggerimenti e raccomandazioni su come modificare la progettazione di un edificio o di un ambiente al fine di facilitare l'accesso per le persone con disabilità intellettiva.

#### 4.1 Wayfinding

**Il wayfinding** si riferisce ai sistemi informativi che guidano le persone attraverso gli ambienti fisici e migliorano la loro comprensione ed esperienza dello spazio. Si concentra sulla persona e, in particolare, sulla diversità esistente delle persone e delle loro capacità e variabili fisiche, culturali, sociali, ecc., in relazione all'ambiente in cui opera. È fondamentalmente il processo di accesso a un edificio o a un ambiente specifico, navigando attraverso di esso verso una determinata destinazione e quindi ripercorrendo il processo per lasciare l'edificio/ambiente. Per essere in grado di trovare con successo attraverso un ambiente una persona ha bisogno di imparare "caratteristiche spaziali in un ambiente in rotta o distante utilizzando solo le informazioni percepite e memorizzate durante il viaggio" (Golledge 2003).

Il wayfinding per una persona con disabilità intellettiva può essere un processo complicato e frustrante. Potrebbero non capire che le informazioni devono essere raccolte per orientarsi nell'edificio e, anche se lo fanno, potrebbero non sapere dove o come trovarle. Questo può portare ad alti livelli di ansia e frustrazione che successivamente si traduce in comportamenti indesiderati.

I principi del Wayfinding sono stati stabiliti nel 1998 da Mark A. Foltz e sono riassunti di seguito:

1. Crea un'identità in ogni luogo, diversa da tutte le altre.
2. Usa i punti di riferimento per fornire segnali di orientamento e luoghi memorabili.
3. Crea percorsi ben strutturati.
4. Crea regioni, suddividendo lo spazio, con un carattere visivo diverso.
5. Non dare alle persone troppe opzioni nella navigazione
6. Fornire mappe.
7. Fornire segnali nei punti decisionali per aiutare a prendere decisioni sulla via da seguire.
8. Mostra cosa sta arrivando, cioè cosa troveremo dopo.

#### Segnaletica

I segni sono una componente importante di qualsiasi sistema di wayfinding. Il loro layout, chiarezza, continuità e coerenza sono fondamentali per trovare la destinazione richiesta. È una disciplina di



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

comunicazione e informazione ambientale, che mira a guidare le decisioni e le azioni degli individui nei luoghi in cui vengono forniti i servizi.

La segnaletica ha lo scopo di informare le diverse tipologie di utenti per una corretta interrelazione con l'ambiente o lo svolgimento delle funzioni in esso previste, sia:

- Allerta sulla situazione.
- Richiamare l'attenzione su alcuni aspetti di esso.
- Facilitare la localizzazione e l'identificazione di determinati media e / o strutture.
- Orientare.
- Regolazione.

### Raccomandazioni per la segnaletica accessibile

Per essere **efficaci**, i segni dovrebbero essere chiari, concisi e coerenti.

- Una segnaletica chiara e semplice favorisce la circolazione sicura e autonoma di tutti. Se il messaggio è solo in testo, escludiamo coloro che non sono in grado di interpretare il testo.
- L'associazione testo/immagine è obbligatoria nei punti principali della segnaletica. La segnaletica direzionale richiede questa associazione testo/immagine.
- La marcatura delle informazioni può essere limitata all'immagine (ad es. servizi igienici). L'immagine può essere un pittogramma o una foto.
- I pittogrammi devono essere semplici e comprensibili, progettati secondo criteri concordati e noti al maggior numero di persone.
- Nei pannelli informativi, le indicazioni devono essere posizionate in modo omogeneo. Una buona segnaletica offre un maggiore comfort visivo per tutti.
- I segni devono essere posizionati ad un'altezza appropriata in modo che possano essere letti e in una posizione che eviti abbagliamenti o riflessi che potrebbero confondere o distrarre.
- I segni dovrebbero usare un carattere tipografico appropriato, avere un testo sufficientemente grande e avere un buon contrasto color
- Un codice colore aiuta a capire, ad orientarsi. In questo caso il codice colore deve essere conservato in tutto il luogo.
- La tipografia dovrebbe essere il più semplice possibile (bastone asciutto, senza bordi), con lettere maiuscole e minuscole e rispettando l'interlinea sufficiente tra ogni riga.
- Adatta le dimensioni dei messaggi e dei segnali da visualizzare a distanza.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

- Ogni spazio è chiamato con l'aiuto di una parola associata a un pittogramma che riflette bene lo spazio. Per il comfort di tutti, è conveniente, quando possibile, duplicare gli annunci sonori nelle immagini e viceversa.



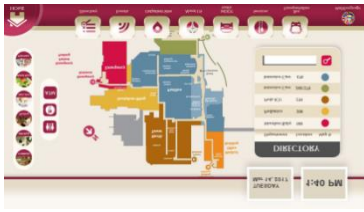
## Mappe

L'uso delle mappe richiede la capacità di elaborare informazioni bidimensionali e metterle in relazione con un mondo tridimensionale. Tuttavia, a causa della limitata capacità di elaborazione cognitiva, le persone con disabilità intellettiva troveranno la lettura delle mappe un compito complesso, difficile e talvolta impossibile.

## Raccomandazioni per mappe accessibili

- Le mappe dovrebbero essere meno ingombranti
- Contenere un localizzatore "sei qui"
- Standardizza i nomi di tutti gli edifici, i servizi e le destinazioni e visualizzali in modo coerente in tutte le applicazioni grafiche
- Mappa dei luoghi in tutte le uscite, le entrate e le decisioni principali o i punti di intersezione all'interno degli edifici
- Si riferiscono solo al piano che servono in un edificio a più piani
- Identificare le strutture chiave come i servizi igienici utilizzando simboli riconoscibili
- Usa il colore come rinforzo
- Evita l'abbagliamento dalla superficie delle mappe

## Directory



Le directory presentano problemi simili alle mappe, nel senso che tendono a contenere troppe informazioni che il più delle volte non sono facilmente comprensibili.

### Raccomandazioni per le directory accessibili

- Le directory non devono essere complicate
- Contenere informazioni significative.
- Usa un testo di facile lettura.
- Usa colori contrastanti.
- Il colore può essere utilizzato per indirizzare la persona a diversi piani di posizioni ambientali.
- Stabilire un sistema di numerazione nelle directory all'ingresso principale e su ogni piano, indicando chiaramente quali piani sono sopra e sotto il piano su cui si trovano

## Illuminazione

L'illuminazione è un aiuto importante per una buona accessibilità da parte di tutti gli utenti di un particolare ambiente. Soprattutto, può aiutare le persone con disabilità intellettive a leggere i segni, trovare percorsi e sentirsi al sicuro e orientati negli spazi pubblici. Il posizionamento e il tipo di illuminazione possono anche essere utilizzati per aiutare a indirizzare gli utenti attraverso un ambiente. Il tipo di apparecchi di illuminazione deve essere scelto con cura per adattarsi all'ambiente in cui vengono utilizzati. Ad esempio, gli edifici utilizzati da bambini autistici e / o adulti dovrebbero evitare le luci che lampeggiano o emettono suoni ronzanti in quanto questi possono causare disagio significativo.

## Colore



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Il colore è un fattore importante nella fornitura di buoni consigli di wayfinding. Può essere utilizzato per migliorare ed evidenziare i segni, differenziare le aree all'interno di un edificio e aumentare la consapevolezza delle caratteristiche pertinenti, come i punti di riferimento, all'interno di un edificio. È interessante notare che una ricerca di DSC (Disability Rights Commission 2004) ha evidenziato che l'uso di colori non familiari in segni comuni come le uscite antincendio può significare che sono fraintesi mancati del tutto. L'uso coerente di colori riconosciuti a livello internazionale per i segnali di avvertimento, ad esempio, potrebbe aiutare a ridurre l'incomprensione, purché all'utente possa essere insegnato a riconoscere il significato di tali colori.



### Raccomandazioni per fare buon uso degli elementi architettonici:

- Identificare chiaramente i punti di arrivo.
- Fornire spazi di attesa e corridoi di accesso accanto a ciascun ingresso dell'edificio.
- Fare in modo che i banchi di informazioni pubbliche ad ogni ingresso dell'edificio siano visibili dalla porta di accesso.
- Utilizzare caratteristiche architettoniche per definire diverse aree come archi, colonne, altezze del soffitto variabili e fenestrazione differenziata.
- Localizzare o segnalare gli ascensori in modo che possano essere visti quando si entra nell'edificio.
- Posizionare pietre miliari memorabili lungo i corridoi e nei principali punti decisionali / di intersezione.
- Progettare aree di attesa per gli utenti visivamente aperte ai corridoi.
- Distinguere le aree pubbliche da quelle ad accesso limitato attraverso l'uso di varie finiture, colori o illuminazione.
- Armonizzare segni ed elementi direzionali con l'edificio e/o gli spazi.

### Edificio Progettato per tutti



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





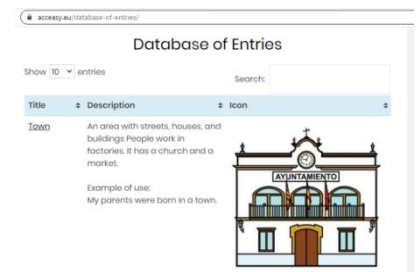
Ogni ala ha un colore – Colori informativi in base al pannello

## 5. Risorse ACCEASY

Nell'ambito delle attività e degli obiettivi principali del progetto, la partnership ACCEASY ha istituito risorse progettate per consentire ai professionisti nel campo delle disabilità intellettive e dei beni culturali di saperne di più sulla metodologia di facile lettura / facile conversazione e familiarizzare con la nozione di accessibilità cognitiva e le modalità pertinenti. Come tale, la partnership ha creato un database, un manuale di supporto per i professionisti dei beni culturali e attività di formazione in materia di tecniche di facile lettura / facile conversazione

### 1. Database

Il database è composto da almeno 400 termini e definizioni relativi agli elementi del patrimonio culturale in formato di facile lettura, completi di pittogrammi e immagini. Il database è aperto e gratuito per tutti



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



coloro che desiderano utilizzare i termini e le definizioni nei rispettivi ambiti di lavoro e sono disponibili in 5 lingue (inglese, italiano, slovacco, greco e spagnolo). Tutte le voci del database sono progettate dalle organizzazioni partecipanti al progetto e convalidate da gruppi di persone con disabilità intellettiva in ciascun paese.

## 2. Manuale di supporto

Il manuale di supporto è rivolto ai professionisti del patrimonio culturale ed è progettato per fornire ai professionisti le conoscenze di base sulle disabilità cognitive, l'accessibilità cognitiva e la metodologia di facile lettura / conversazione facile. È una risorsa utile volta ad aiutare i professionisti del patrimonio culturale a comprendere e incorporare tecniche di facile lettura / facile conversazione nella loro pratica.

## 3. Formazione e collaborazione

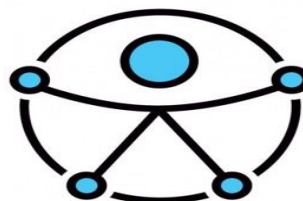
Le attività di formazione sono progettate per aiutare a facilitare l'informazione alle persone con difficoltà cognitive. L'obiettivo principale di queste attività è quello di formare professionisti per parlare e scrivere in modo facile da capire e rendere gli ambienti accessibili alle persone con difficoltà cognitive.



+



=



Logo Accessibilità Universale

## 6. Esempi pratici di accessibilità cognitiva per i luoghi dei beni culturali

L'obiettivo principale del progetto "Acceasy" è quello di rendere i luoghi del patrimonio culturale accessibili alle persone con disabilità intellettiva. Pertanto, le organizzazioni partecipanti al progetto sono state incaricate di selezionare un luogo di patrimonio culturale nei rispettivi paesi e lavorare verso l'obiettivo di renderlo cognitivamente accessibile. In questa sezione, condivideremo il processo complessivo che ciascun partner ha seguito verso la realizzazione degli obiettivi principali del progetto, fornendo la metodologia complessiva per consentire ai professionisti del settore dei beni culturali di sviluppare le loro conoscenze e competenze in materia di accessibilità cognitiva.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## 6.1 IMS Ricerca & Sviluppo – Amathus, Limassol, Cipro

### *Passaggio 1: selezione del sito*

La prima fase del processo comprende la selezione di un luogo con un significativo valore del patrimonio culturale. A questo proposito, IMS ha selezionato il sito archeologico "**Amathus**", che è considerato uno dei più importanti siti antichi e storici di Cipro e si trova a 7 km a est della città di Limassol. Inoltre, Amathus è elencato come patrimonio mondiale dell'UNESCO.





### *Passaggio 2: Creazione di un database*

Come secondo passo, abbiamo esaminato i fatti storici su Amathus al fine di estrarre le informazioni più importanti e rilevanti associate alla città antica. L'obiettivo era quello di identificare almeno 100 termini al fine di creare un database di voci con informazioni e fatti in formato di facile lettura. Il database è composto da termini sulla mitologia associati ad Amathus, oggetti fisici (manufatti) scavati dal sito, diverse aree della città antica, antiche divinità associate ad Amathus e altri importanti fatti storici.

**Esempio di voci del database:** Amathus, Agora, Colonna, Basilica, Afrodite, Rituale, Porto, Figurina.

### **Passaggio 3: definizione dei termini in formato di facile lettura**

Dopo l'identificazione delle voci per la creazione del database, gli autori dell'organizzazione hanno proceduto a definire i termini in formato di facile lettura, tenendo presente le linee guida che devono essere seguite quando si producono documenti di facile lettura. Di seguito, puoi vedere un esempio di come un termine è definito in un formato di facile lettura insieme alla struttura e al layout del documento. (Nota: l'esempio seguente è una prima bozza che non era stata convalidata)

	<h2>ΑΜΑΘΟΥΣ</h2> <p>Είναι αρχαία πόλη και βρίσκεται στη Λεμεσό.</p> <p>Είναι στο καταλογο της UNESCO ως χωρος πολιτιστικής κληρονομιας.</p> <p>Παραδειγμα: Η Αμαθουντα είναι ένας σημαντικός αρχαιολογικός χωρος.</p>
	<h2>AMATHUS</h2> <p>It is an ancient city, located in Limassol.</p> <p>It is a Unesco world heritage site.</p> <p>Example of use: Amathus is an important archaeological site.</p>

#### Passaggio 4: convalida delle voci

Dopo aver creato il documento e definito le voci, tutto il lavoro deve essere convalidato dagli utenti finali. Pertanto, è stato formato un gruppo di cinque (5) persone con disabilità intellettive al fine di assistere nel processo di convalida. Sotto la direzione del dinamizzatore, ciascuno degli utenti finali legge il documento e fornisce feedback sulla struttura e sul vocabolario del testo. Se un utente finale ha difficoltà a comprendere il testo, il dinamizzatore facilita una discussione di gruppo su come rendere il testo più comprensibile ricevendo suggerimenti dagli utenti finali. Il documento viene convalidato dopo che tutti gli utenti finali lo hanno letto e approvato il suo contenuto.

Nella figura qui sotto puoi vedere in rosso quali cambiamenti sono stati decisi dal nostro gruppo di convalida.




	<h2>ΑΜΑΘΟΥΣ</h2> <p>Είναι <b>αρχαία</b> πόλη και βρίσκεται στη Λεμεσό.</p> <p>Είναι στο καταλογο της <b>UNESCO</b> ως χωρος <b>πολιτιστικής κληρονομιας</b>.</p> <p>Παραδειγμα: Η Αμαθουντα είναι ένας σημαντικός <b>αρχαιολογικός</b> χωρος.</p>
	<h2>AMATHUS</h2> <p>It is an <b>ancient</b> city, located in Limassol.</p> <p>It is a <b>Unesco</b> world heritage site.</p> <p>Example of use: Amathus is an important <b>archaeological</b> site.</p>

#### Fase 5: Finalizzazione delle iscrizioni



Dopo che il processo di convalida ha avuto luogo, il dinamizzatore inoltra quindi il documento all'autore citando le modifiche che devono essere apportate. L'autore prende quindi in considerazione i suggerimenti del dinamizzatore e degli utenti finali e regola il testo di conseguenza. Di seguito puoi vedere la versione convalidata del termine "Amathus".

Nella figura qui sotto puoi vedere il testo finale convalidato con tutte le modifiche necessarie.

	<p><b>ΑΜΑΘΟΥΣ</b></p> <p>Είναι παλιά πόλη και βρίσκεται στη Λεμεσό.</p> <p>Είναι στον κατάλογο της UNESCO ως χώρος πολιτισμού.</p> <p>Παράδειγμα: Η Αμαθούντα είναι ένας σημαντικός ιστορικός χώρος.</p> <p>* Unesco: Εκπαιδευτικός, Επιστημονικός και Πολιτισμικός οργανισμός των Ηνωμένων Εθνών</p>	
	<p><b>AMATHUS</b></p> <p>It is an old city located in Limassol.</p> <p>It is a Unesco world heritage site.</p> <p>Example of use: Amathus is an important historical site.</p> <p>*Unesco: United Nations educational, scientific and cultural organization</p>	

## 6.2 EGINA Srl Research & Development – Giostra della Quintana, Foligno, Italia

### Passaggio 1: selezione del sito

Secondo l'Unesco "il patrimonio culturale non si esaurisce con monumenti e collezioni di oggetti. Comprende anche tradizioni o espressioni viventi ereditate dai nostri antenati e trasmesse ai nostri discendenti, come tradizioni orali, arti dello spettacolo, pratiche sociali, rituali, eventi festivi, conoscenze e pratiche riguardanti la natura e l'universo o le conoscenze e le abilità per produrre mestieri tradizionali. Sebbene fragile, il patrimonio culturale immateriale è un fattore importante per mantenere la diversità culturale di fronte alla crescente globalizzazione".

Considerata la rilevanza del patrimonio immateriale, EGINA ha selezionato "**LaGiostra della Quintana di Foligno**" il torneo equestre risalente al 1613 che vede i quartieri sfidarsi in una gara amichevole di giostre all'inizio di giugno e settembre.

Il Torneo quintana soddisfa anche i criteri individuati dall'UNESCO per il patrimonio immateriale.

La manifestazione è

- Tradizionale, contemporaneo e vivente allo stesso tempo
- Inclusiva
- Rappresentante
- Basato sulla comunità



### Passaggio 2: Creazione di un database

Siamo poi arrivati con l'identificazione dei termini più rilevanti associati al Torneo Quintana. L'obiettivo era selezionare circa 50 termini da includere nel database ACCEASY.

Esempio di voci di database: Barocco, Cavaliere, Corteo Storico, Lancia ecc.

### Passaggio 3: definizione dei termini in formato di facile lettura

Dopo aver identificato le voci per il database, abbiamo adattato i termini in un formato di facile lettura. Di seguito, puoi vedere un esempio.

<p>Arasaac picto not available</p> 	<p><b>Statua del Dio Marte</b> La Statua è fatta in legno e rappresenta il dio Marte, il Dio della guerra.</p> <p>Sulla mano sinistra il dio Marte ha uno scudo, sulla mano destra c'è un gancio sul quale vengono messi degli anelli.</p> <p>I cavalieri devono usare la loro lancia per infilare gli anelli</p>
	<p><b>God Mars Statue</b></p> <p>The Statue is made of wood. It represents the god Mars, the god of war.</p> <p>On his left hand, the god Mars has a shield, on the right hand there is a hook where the rings are placed.</p> <p>The knights have to use their lance to tuck the rings.</p>

### Passaggio 4: convalida delle voci

Inviando quindi le voci adattate in facile lettura ad aCapo, il partner del progetto incaricato di convalidare le voci italiane. aCapo organizza diverse sessioni, convalidando circa 10 termini per sessione. I partecipanti sono stati divisi in due piccoli gruppi di 6 persone ciascuno. Il processo di convalida ha seguito le stesse regole evidenziate nella sezione precedente (Passaggio 4).

Nella figura qui sotto puoi vedere in rosso quali cambiamenti sono stati decisi dal nostro gruppo di convalida.

<p>Arasaac picto not available</p> 	<p><b>Statua del Dio Marte</b>          La Statua è fatta in legno e <b>rappresenta mostra</b> il dio Marte, il Dio della guerra.</p> <p>Sulla mano sinistra il dio Marte ha uno scudo, sulla mano destra c'è un gancio sul quale vengono messi degli anelli.</p> <p>I cavalieri devono usare la loro lancia per infilare gli anelli</p> <hr/> <p><b>God Mars Statue</b></p> <p>The Statue is made of wood.          It <b>represents shows</b> the god Mars, the god of war.</p> <p>On his left hand, the god Mars has a shield, on the right hand there is a hook where the rings are placed.</p> <p>The knights have to use their lance to tuck the rings.</p>
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### Fase 5: Finalizzazione delle iscrizioni

Dopo che il processo di convalida ha avuto luogo, il dinamizzatore inoltra quindi il documento all'autore citando le modifiche che devono essere apportate. L'autore prende quindi in considerazione i suggerimenti del dinamizzatore e degli utenti finali e regola il testo di conseguenza.

## 6.3 FAB Fundación Aspanias Burgos – Burgos, Spagna

### Passaggio 1: selezione del sito

La prima fase del processo prevede la selezione di un sito con un significativo valore del patrimonio culturale. In questo senso, FAB selezionato "La Catedral de Burgos", patrimonio mondiale dell'UNESCO dal 1984, è considerata la prima cattedrale gotica spagnola e utilizzata come esempio da Notre Dame de Paris. È una delle cattedrali più importanti della Spagna e si trova nel centro della città di Burgos.



### **Passaggio 2: Creazione di un database**

Come secondo passo, abbiamo esaminato i fatti storici sulla Cattedrale di Burgos al fine di estrarre le informazioni più importanti e rilevanti associate a questo monumento. L'obiettivo era quello di identificare almeno 100 termini (di cui ne abbiamo elaborati circa 60) per creare un database di voci con informazioni e fatti in un formato di facile lettura. Il database è composto da termini su architettura, scultura, pittura, interni, stile, materiali, oggetti fisici (dipinti, tombe, sedie, sculture ...).

Esempio di voci di database: Pala d'altare, vetrate, contrafforti volanti, Cattedrale di Burgos, guglia, cleristorio, cupola, pigliamosche, triforio, soffitto a cassettoni, stile gotico, girola, gargoyle, transetto.

### **Passaggio 3: definizione dei termini in formato di facile lettura**

Dopo l'identificazione delle voci per la creazione del database, gli autori dell'organizzazione hanno proceduto a definire i termini in formato Easy-to-Read, tenendo conto delle linee guida da seguire quando si producono documenti in formato Easy-to-Read.

### **Passaggio 4: convalida delle voci**

Dopo aver creato il documento e definito gli input, tutto il lavoro deve essere convalidato dagli utenti finali. Pertanto, è stato formato un gruppo di cinque (3) persone con disabilità intellettive al fine di assistere nel processo di convalida. Sotto la guida del facilitatore (Natalia), ciascuno degli utenti finali legge il documento e fornisce feedback sulla struttura e sul vocabolario del testo. Se un utente finale trova il testo difficile da capire, il facilitatore facilita una discussione di gruppo su come rendere il testo più comprensibile ricevendo suggerimenti dagli utenti finali. Il documento viene convalidato dopo che tutti gli utenti finali lo hanno letto e approvato il suo contenuto.

### **Passaggio 5: finalizzazione delle voci**





Una volta effettuato il processo di convalida, il facilitatore invia il documento all'autore citando le modifiche da apportare. L'autore tiene quindi conto dei suggerimenti del facilitatore e degli utenti finali e regola il testo di conseguenza. Qui sotto, puoi vedere la versione convalidata del termine "Pala d'altare" e "Vetrata". Queste definizioni sono state anche riviste e convalidate da guide turistiche professionali che spiegano regolarmente questi elementi nelle loro visite guidate alla Cattedrale.

Nella figura seguente è possibile visualizzare il testo finale convalidato con tutte le regolazioni necessarie.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





## Base de datos de definiciones

A

**AGUJAS:**

Son una construcción con forma alargada y en punta que parece una pirámide.

Se coloca sobre las torres y campanarios de las catedrales e iglesias góticas para decorarlas y que sean más altas.

Ejemplo de uso:  
La catedral de Burgos mide 84 metros por la construcción de sus agujas.





pirámide



campanario

1  
 Autor pictogramas: Sergio Palao. Procedencia: <https://arasaac.org/pictogramas> Licencia: CC BY-NC



Vidriera

Cristales de una ventana de diferentes colores.

Se usa para iluminar y para decorar.

Puede tener diferentes dibujos de paisajes, personas, animales y otros temas.

Ejemplo de uso: Las vidrieras de la Catedral de Burgos tienen muchos años.



Stained  
Glass  
Window

Window with coloured crystals.

It is used to illuminate the interior and for decoration.



**Altarpiece** Set of painted carved figures of wood, stone or marble representing a religious story or religious images or from the Bible.

It is usually located at the bottom of a chapel or behind the altar of a church.

Example of use: There are many altarpieces in the churches.



**Retablo** Conjunto de figuras pintadas o talladas sobre madera, piedra o mármol que representan una historia religiosa e imágenes religiosas o de la biblia.

Suele estar al fondo de una capilla o detrás del altar de las iglesias.

Ejemplo de uso: En las iglesias hay muchos retablos.



## 7. Bibliografía

1. United Nations Convention on the Rights of Persons with Disabilities (UN CRPD), people with disabilities
2. International Classification of Functioning, Disability and Health (ICF),
3. The term intellectual disability refers to a wide range of clinical diagnoses (can be inherited, congenital, developmental or acquired) that can affect one's ability to perform certain cognitive functions (Carmien et al., 2005).
4. Autism spectrum disorders and physical well-being. Alfonso Martínez Rodríguez and Ángel Vega García. Junta de Castilla y León 2017/Federación Autismo Castilla de León.
5. Medical reference guide. Prader-Willi Syndrome Association (USA). 2004
6. Analysis of the 2002 American Association on Mental Retardation definition of Intellectual Disability. SIGLO CERO. Spanish Journal on Intellectual Disability. Vol 34 (i), No. 205 2003 P. 5-19 Miguel Ángel Verdugo Alonso
7. Fragile X Syndrome Association of Castilla y León
8. An approach to Asperger Syndrome: a theoretical and practical guide. Deletrea Team. Asociación Asperger España with the sponsorship of IMSERSO and the European Community.
9. Down España. Spanish Down Syndrome Federation <https://www.sindromedown.net/>
10. Harris J.C. (1998). Developmental neuropsychiatry, vol. II Oxford, Oxford Univ. Press
11. AAMR (2002). Mental Retardation, definition, classification and systems of supports. Washington, AAMR.
12. Guidelines and principles for practice: assessment, diagnosis, treatment and support services for people with intellectual disabilities and behavioural problems. Spanish version Juan Carlos García Gutiérrez, Mencía Ruiz Gutierrez-Colosía and Luis Salvador Carulla Translated from English by Virginia Otón
13. Invisible access needs of people with intellectual disabilities: a conceptual model of practice. October 2009. Intellectual and developmental disabilities. Authors Shira Yalon - Chamovitz <https://www.researchgate.net/profile/Shira-Yalon-Chamovitz>
14. Making language accessible for people with cognitive disabilities: Intellectual disability as a test case. July 2018. DOI:10.1515/9781614514909-042. In book: Handbook of Communication Disorders (pp.845-860) Publisher: Muton De Gruyter. Project: Language accessibility for individuals with cognitive disabilities. Authors: Sigal Uziel-karl, Michal Tenne-Rinde



15. Making language accessible for people with cognitive disabilities: Intellectual disability as a test case. From the book Handbook of Communication Disorders. Sigal Uziel-Karl and Michal Tenne-Rinde. <https://doi.org/10.1515/9781614514909-042>
16. Information for all. European guidelines for easy reading. Published in: 2016. Author: Inclusion Europe
17. 10 guidelines for creating accessible content on websites and apps. Published in: 2020  
Author: W3C. Collaboration: Plena Inclusion in the translation into Spanish and adaptation to easy reading.
18. ARASAAC <https://arasaac.org/pictograms/search>
19. VII Centenary Foundation of Burgos Cathedral <https://www.catedraldeburgos2021.es/>
20. The hidden demand for participation in activities and travel by people with visual impairment. James R. Marston, PhD, Reginald G. Golledge, PhD. Research article first published on 1 August 2003.
21. COGNITIVE MAPS AND HUMAN ADDRESSEES. By Reginald G. Golledge. Book The Colonisation of Unknown Landscapes. 2003
22. Convention on the Rights of Persons with Disabilities. United Nations. New York and Geneva, 2008
23. Unesco. World Heritage Site <https://whc.unesco.org/es/list/>
24. European Project Acceasy 2019-1-ES01-KA202-064279. [www.acceasy.eu](http://www.acceasy.eu)
25. UNE 153101 \_ Ex May 2018. Easy-to-read guidelines and recommendations for the preparation of documents

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute. Accordo n. 2019-1-ES01-KA202-064279.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union