

Un percorso condiviso

ACCESSIBILITA' AL PATRIMONIO CULTURALE

A cura dell'Università di Macerata _UNIMC

Prof. Arch. Phd Mauro Saracco

Responsabile scientifico: Prof. Arch. Phd Mauro Saracco (UNIMC)

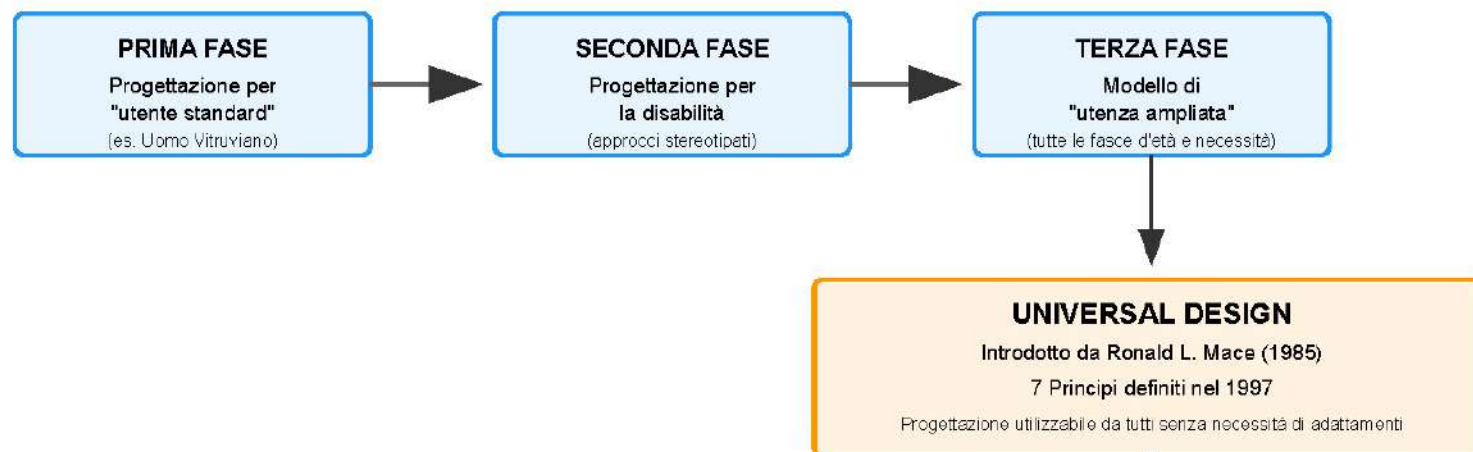
Team di progetto: Arch. Phd. Diana Lapucci, Arch. Ottavia Lavinia Turi, Prof.ssa Mara Cerquetti, e con Prof.ssa Phd Francesca Coltrinari, Prof.ssa Patrizia Dragoni, Prof. Umberto Moscatelli, Prof.ssa Emanuela Stortoni, Prof.ssa Phd Carmen Vitale.

Bakground

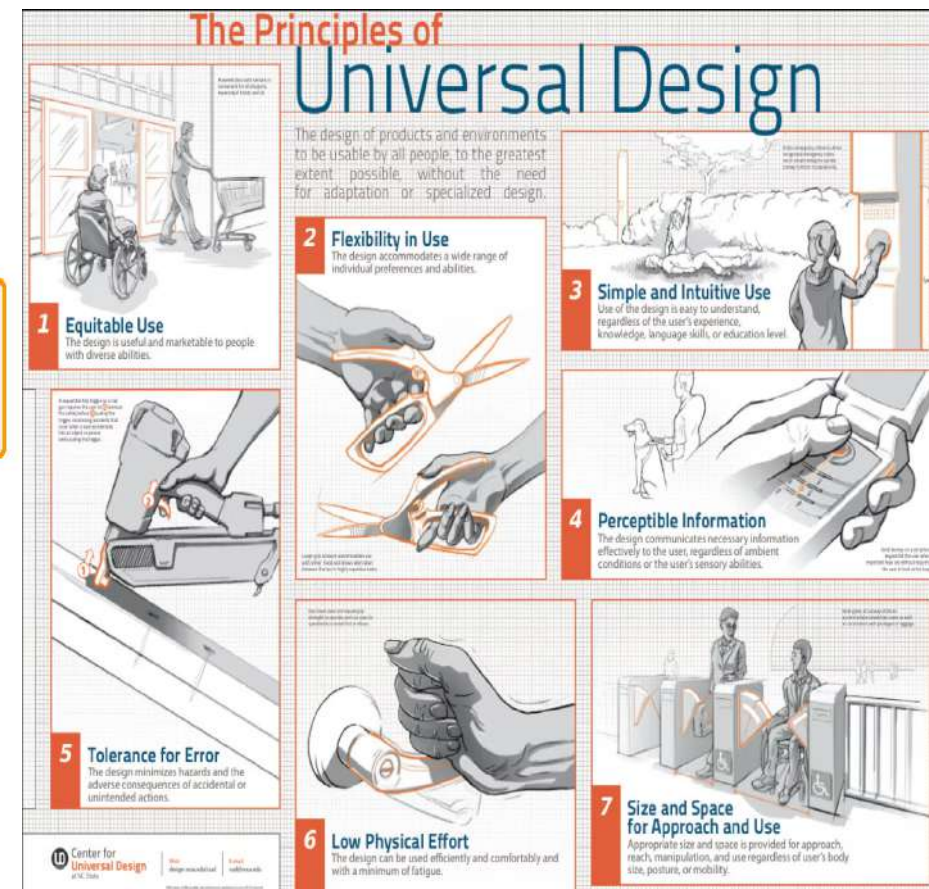
sezione B | Accessibilità ai luoghi della cultura

EVOLUZIONE DEL CONCETTO DI ACCESSIBILITÀ E UNIVERSAL DESIGN

EVOLUZIONE STORICA



I 7 PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN



Quadro metodologico

sezione B | Accessibilità ai luoghi della cultura

1

QUADRO TEORICO E METODOLOGICO

Presenta gli **obiettivi strategici**, i **principi** e i **criteri generali** del tema dell'accessibilità culturale.

Finalità: Stabilire il quadro teorico e metodologico di riferimento.

3

CRITERI OPERATIVI E SOLUZIONI

Declina i principi in **criteri operativi concreti**, fornendo indicazioni specifiche per la progettazione e gestione degli interventi.

Approccio: Offre soluzioni specifiche per le diverse tipologie di problematiche.

2

RILEVAZIONE DELLO STATO DI FATTO

Definisce una **procedura sistematica** per la rilevazione dello stato di fatto dei diversi istituti e luoghi della cultura.

Strumenti: Metodologie per stabilire la condizione iniziale di accessibilità.

Musei

Biblioteche

Teatri

Siti Archeologici

Include casi esemplari per le differenti tematiche

4

VERIFICA E MONITORAGGIO

Prevede **strumenti di verifica e monitoraggio** essenziali per garantire l'efficacia delle soluzioni adottate.

Efficacia
Verifica soluzioni

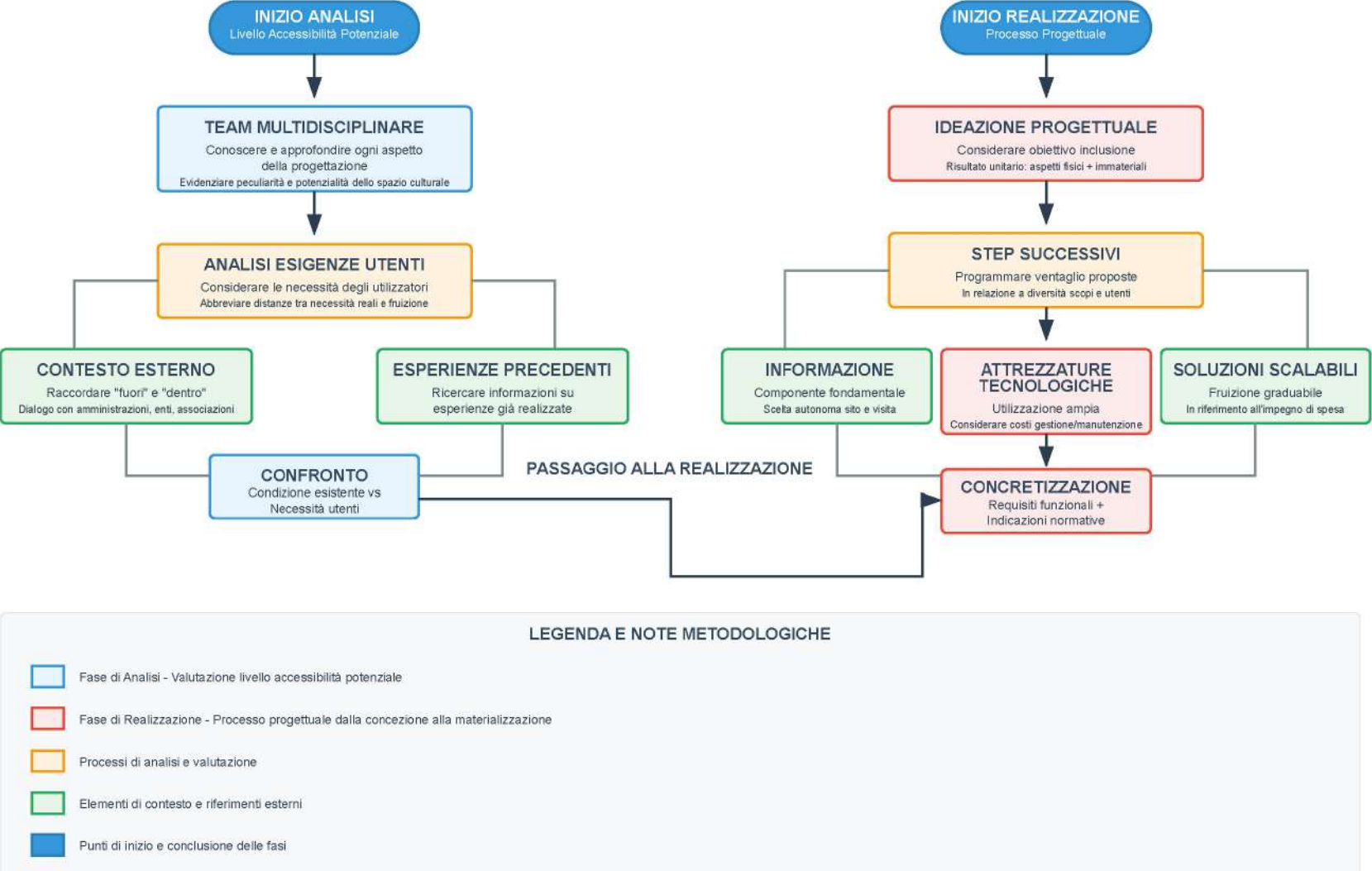
Miglioramento
Continue prestazioni

Sostenibilità
Economica piccole comunità

Implementazione
Incrementale livello

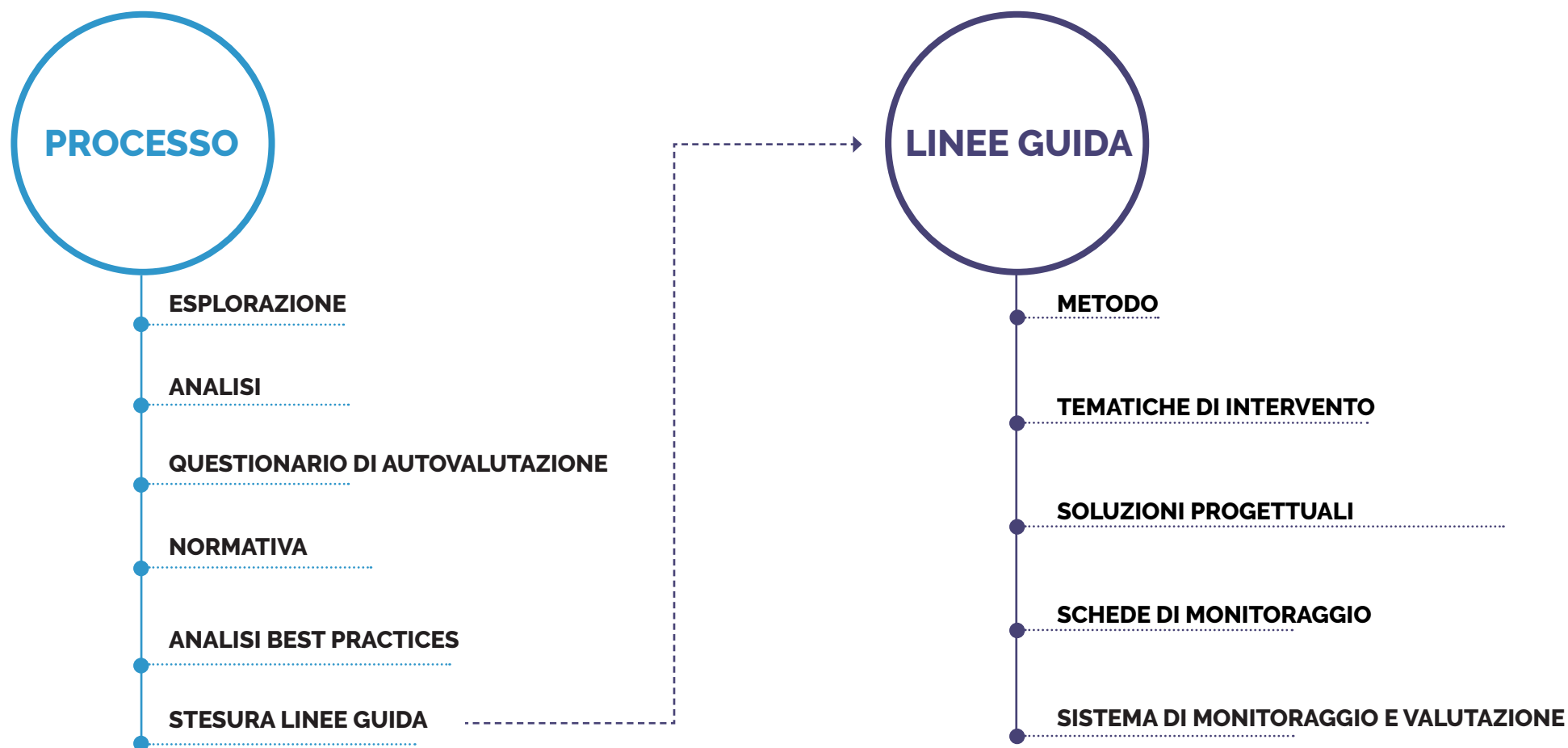
Quadro metodologico

sezione B | Accessibilità ai luoghi della cultura

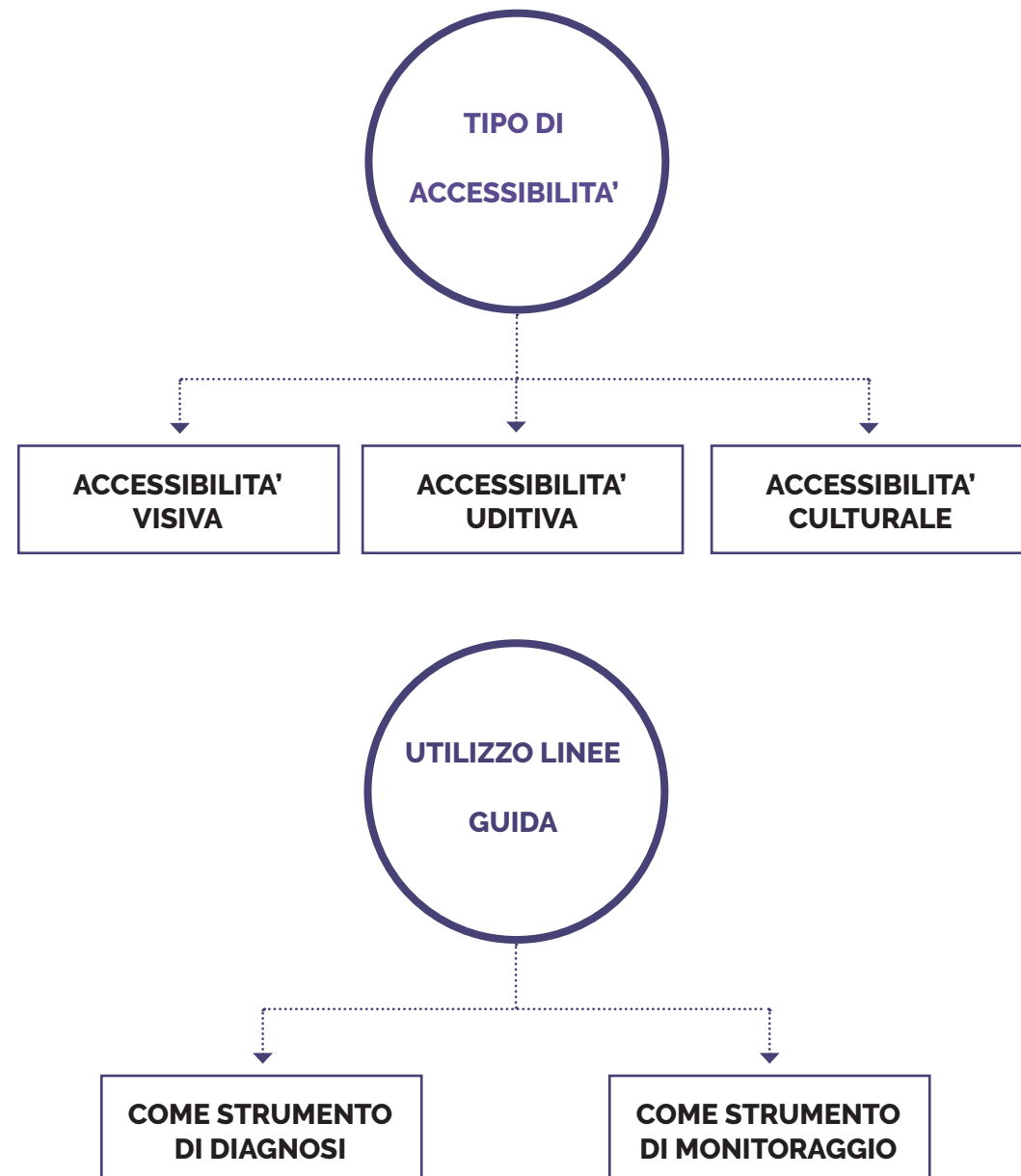
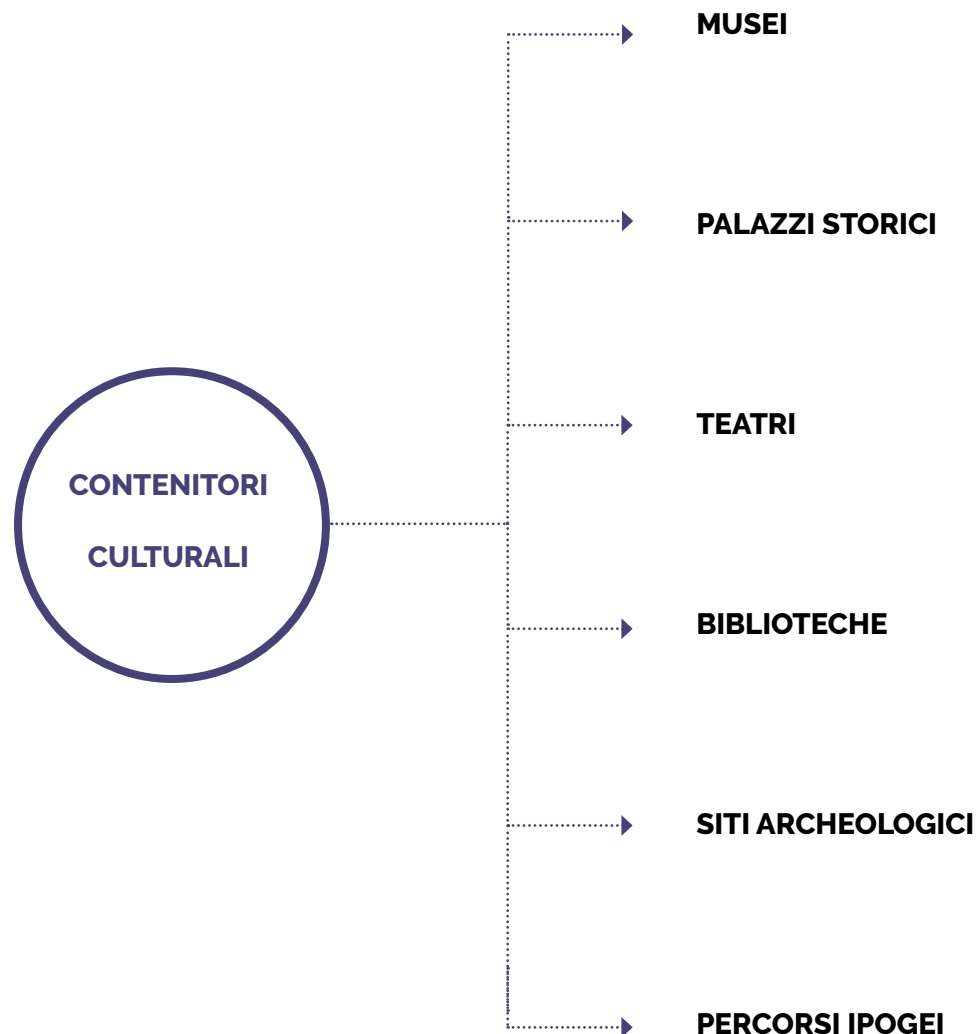


La struttura delle linee guida

sezione B | Accessibilità ai luoghi della cultura



Linee guida



4.1 Musei e palazzi pubblici

ACCESSIBILITA' VISIVA

1.1. PERCORSI E ORIENTAMENTO		
1.1.1.		PERCORSI GUIDA TATTILI Installare percorsi tattili plantari (LOGES - Linea di Orientamento, Guida e Sicurezza) che colleghino l'ingresso con i principali servizi e aree del sito.
1.1.2.		MAPPE TATTILI Posizionare mappe tattili o modelli tattili all'ingresso e nei punti strategici, con informazioni in Braille e a rilievo sulla configurazione degli spazi.
1.1.3.		SEGNALETICA IN Braille E CARATTERI INGRANDITI Utilizzare caratteri grandi, ad alto contrasto, in font senza grazie e in versione Braille.
1.1.4.		SCHEDE INFORMATIVE IN CARATTERI INGRANDITI E Braille Rendere disponibili versioni delle schede informative con caratteri ingranditi, in versione Braille e con descrizioni semplificate per utenti ipovedenti e anziani.
1.1.5.		CORRIMANO CON INDICAZIONI Braille Lungo scale e percorsi, inserire informazioni in Braille su corrimano e balaustre.
1.1.6.		SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI Contrassegnare gradini, rampe, soglie e spigoli con nastri tattili e strisce ad alta visibilità, oppure con contrasti cromatici. Segnalare ostacoli bassi, vetrine, oggetti sporgenti o cambi di livello con marcature visive a contrasto e rilievi tattili. Evidenziare il primo e l'ultimo gradino con bande di colore contrastante, o tutti i bordi dei gradini. Per le rampe, marcare con colore contrastante l'inizio, la fine e i cambi di pendenza. Evitare elementi trasparenti non segnalati. Utilizzare protezioni fisiche se necessario.

4.1 Musei e palazzi pubblici

ACCESSIBILITA' Uditiva

2.1. COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE		
2.1.1.		VIDEOGUIDE LIS Predisporre videoguide in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.) e sottotitoli, mediante l'utilizzo se necessario di avatar.
2.1.2.		SCHERMI CON SOTTOTITOLI Installare schermi con contenuti sottotitolati.
2.1.3.		MATERIALE INFORMATIVO SCRITTO Fornire materiale informativo scritto chiaro e sintetico. Nei materiali informativi (brochure, pannelli, social) è necessario indicare con chiarezza la presenza di interpreti LIS, audioguide, sottotitoli, o dispositivi di supporto uditivo.
2.1.4.		SISTEMI A INDUZIONE MAGNETICA Dotare l'edificio di sistemi di induzione magnetica per portatori di apparecchi acustici.
2.1.5.		MAPPE DETTAGLIATE Fornire mappe e schede informative dettagliate per una visita autonoma.
2.1.6.		TOTEM INFORMATIVI Installare totem informativi con video in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.) e sottotitoli, mediante l'utilizzo se necessario di avatar.
2.1.7.		GLOSSARI LIS CONTESTUALI Predisporre glossari LIS contestuali con brevi video che spiegano termini tecnici, accessibili tramite QR code.

4.1 Musei e palazzi pubblici

ACCESSIBILITA' CULTURALE

3.1. COMUNICAZIONE		
3.1.1.		TESTI EASY-TO-READ Utilizzare testi redatti secondo le linee guida Easy-to-Read (Inclusion Europe): frasi brevi, parole comuni, struttura semplice e lineare, font sans-serif di almeno 16 pt. Evitare metafore, numeri romani, abbreviazioni. I contenuti devono essere validati da gruppi target, ad esempio persone con disabilità cognitive o neurodivergenze.
3.1.2.		PITTOGRAMMI E SIMBOLI CAA Affiancare a ogni informazione scritta un supporto visivo con pittogrammi (es. ARASAAC o Widgit), coerenti lungo tutto il percorso. I simboli devono rafforzare il contenuto testuale e facilitare l'orientamento e la comprensione a chi ha difficoltà linguistiche o cognitive.
3.1.3.		MATERIALE MULTIFORMATO Ogni contenuto culturale (testi, descrizioni, contestualizzazioni storiche) deve essere disponibile in formato audio, visivo e testuale semplificato. I QR code o tag NFC possono rimandare a contenuti aggiuntivi su smartphone (es. audio semplificati, video LIS, versioni in CAA).
3.1.4.		MAPPA SENSORIALE DEGLI AMBIENTI Segnalare visivamente le zone rumorose, affollate, buie o con odori forti. Utile per persone ipersensibili o con autismo. Utilizzare segnaletica chiara, con codici colore coerenti, frecce direzionali, simboli e testi in Easy-to-Read. Le informazioni devono essere facilmente riconoscibili anche da lontano e da altezze diverse. Usare layout prevedibili e gerarchia visiva.

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

