

CASI APPLICATIVI

ACCESSIBILITÀ AL PATRIMONIO CULTURALE

A cura dell'Università di Macerata _UNIMC

Diana Lapucci e Ottavia Lavinia Turi

Responsabile scientifico: Prof. Arch. PhD Mauro Saracco

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.

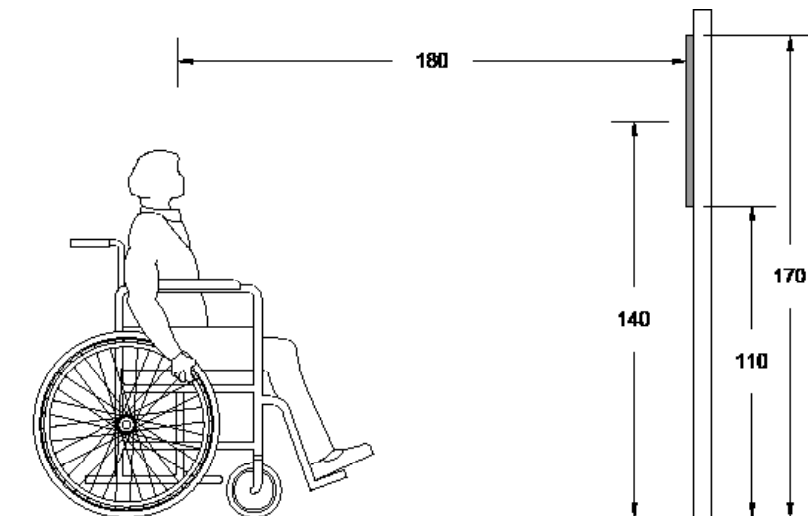
PANNELLO ESPOSITIVO

ELEMENTI TECNICI

- ## ACCESSIBILITÀ VISIVA

- ## ACCESSIBILITÀ CULTURALE

- **Pittogrammi semplici:** Icone intuitive con etichetta testuale sottostante. Utili per persone con disabilità cognitive, bambini, stranieri.
- **Timeline visuale:** Uso di simboli sequenziali per semplificare la cronologia.



[ITA]	[ENG]					
Rocca di Acquaviva	Acquaviva Fortress	TITOLO				
Acquaviva Picena (AP), XV secolo	Acquaviva Picena (AP), 15th century	SOTTOTITOLO				
						
La Rocca di Acquaviva fu edificata intorno al 1300 per volontà della famiglia Acquaviva. Dell'antico impianto medievale restano oggi solo poche tracce. Nel 1447 la fortezza subì gravi danneggiamenti da parte dei Fermani, interessati al controllo strategico del territorio. La ricostruzione avvenne nel 1474 con la direzione dell'architetto fiorentino Baccio Pontelli, figura centrale dell'architettura militare rinascimentale. Un successivo restauro generale fu eseguito alla fine del XIX secolo a cura di Giuseppe Sacconi, celebre architetto autore del Vittoriano di Roma.	The Rocca of Acquaviva was built around 1300 by the will of the Acquaviva family. Today, only a few traces remain of the original medieval structure. In 1447, the fortress was heavily damaged by the forces of Fermo, who were interested in controlling this strategically important area. It was rebuilt in 1474 under the direction of the Florentine architect Baccio Pontelli, a key figure in Renaissance military architecture. A major restoration was later carried out at the end of the 19th century by Giuseppe Sacconi, the renowned architect of the Vittoriano in Rome.	TESTO DESCRITTIVO				
 		ACCESSIBILITA' VISIVA				
Il presente progetto è stato realizzato con il contributo del Comune di Acquaviva Picena (AP) e della Regione Marche. È stato finanziato dalla Regione Marche e dalla Provincia di Ancona. Il progetto è stato realizzato da [Nome dell'Ente] e [Nome dell'Ente]. Il presente progetto è stato realizzato con il contributo del Comune di Acquaviva Picena (AP) e della Regione Marche. È stato finanziato dalla Regione Marche e dalla Provincia di Ancona. Il progetto è stato realizzato da [Nome dell'Ente] e [Nome dell'Ente]. Il presente progetto è stato realizzato con il contributo del Comune di Acquaviva Picena (AP) e della Regione Marche. È stato finanziato dalla Regione Marche e dalla Provincia di Ancona. Il progetto è stato realizzato da [Nome dell'Ente] e [Nome dell'Ente]. Il presente progetto è stato realizzato con il contributo del Comune di Acquaviva Picena (AP) e della Regione Marche. È stato finanziato dalla Regione Marche e dalla Provincia di Ancona. Il progetto è stato realizzato da [Nome dell'Ente] e [Nome dell'Ente].						
 Rocca di Acquaviva	 1300	 1447 dai fermani	 1474 architetto Baccio Pontelli	 qr code	 QR CODE	PITTOGRAMMI

Esempio schermata di apertura con QR code



ACCESSIBILITÀ VISIVA

- QR code: Deve rimandare a un contenuto audio, che presentati una traduzione fedele del testo

ACCESSIBILITÀ UDITIVA

- QR code: Deve rimandare a un contenuto video con LIS, che deve presentare una traduzione fedele del testo, con sfondo neutro e visibilità del volto.

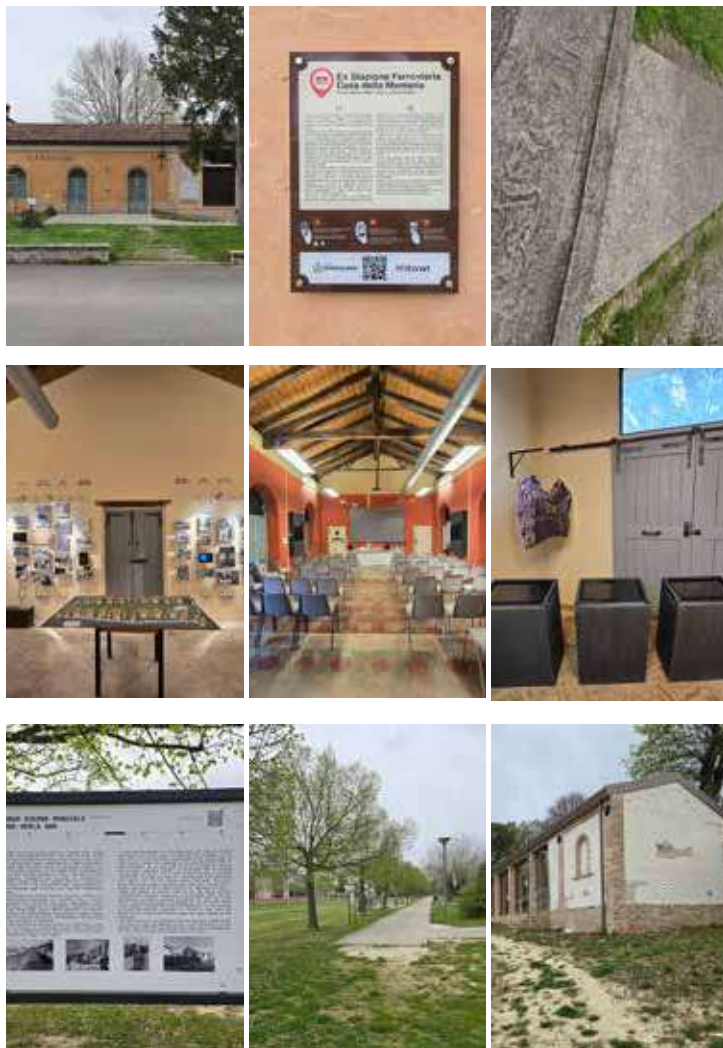
ACCESSIBILITÀ CULTURALE

- QR code: rimandare a un contenuto digitale che includa glossario, pittogrammi e lessico semplificato, per facilitare la comprensione dei testi e delle informazioni.

CASI APPLICATIVI

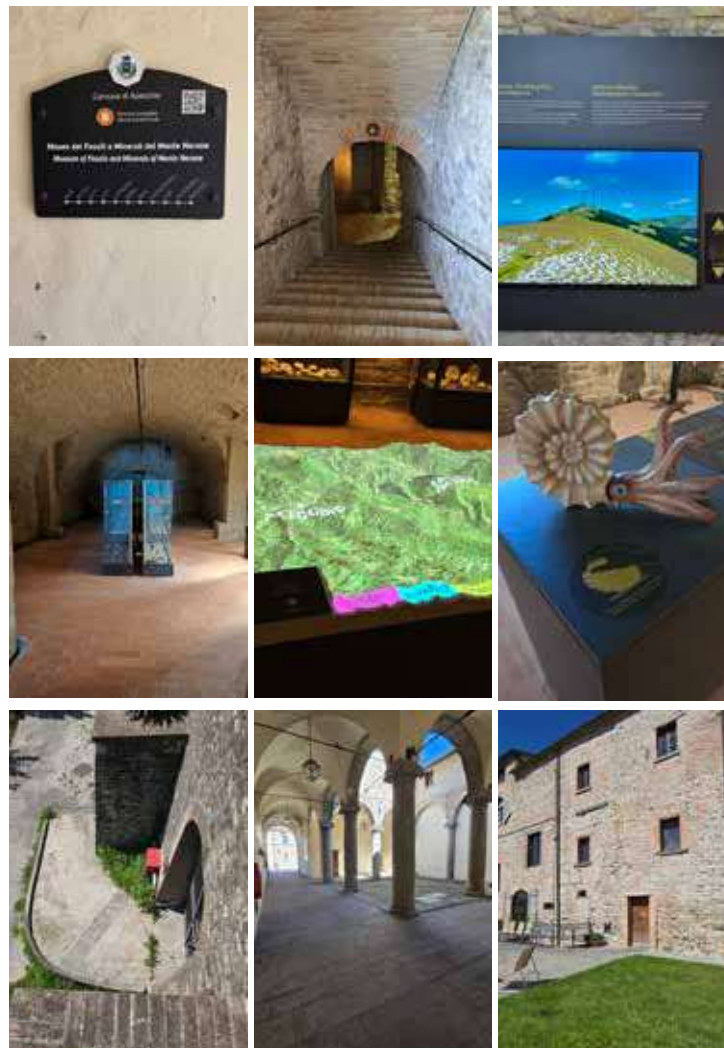
SERVIGLIANO

Casa della Memoria e Parco della Pace



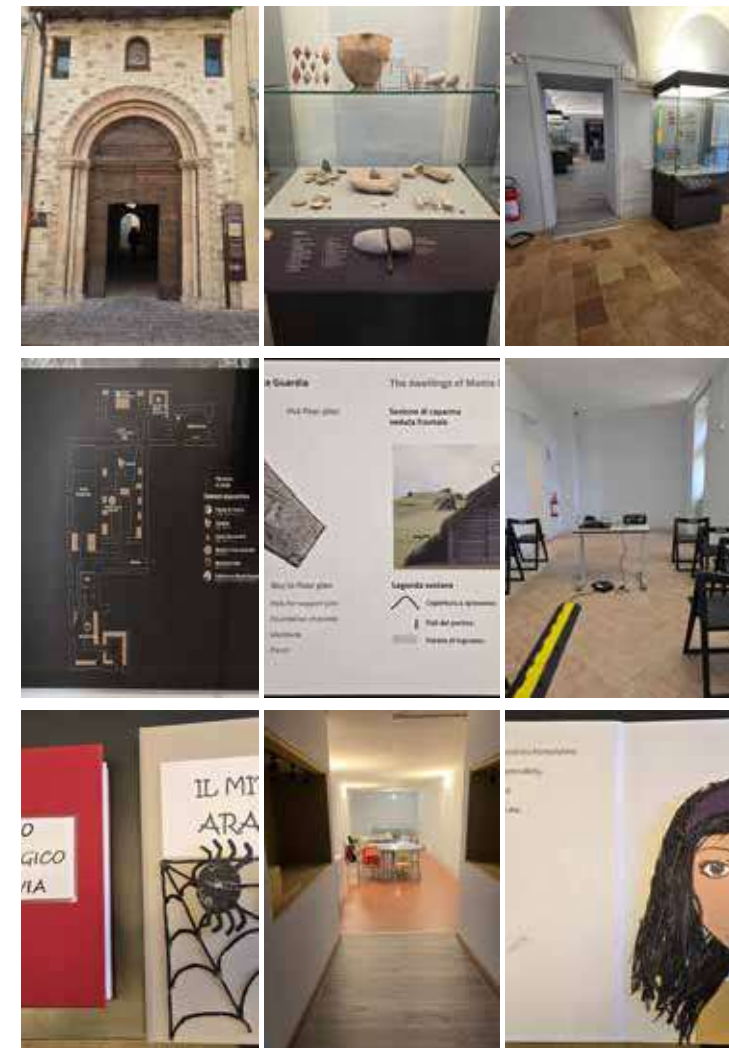
APECCHIO

Museo dei Fossili e Minerali
del Monte Nerone



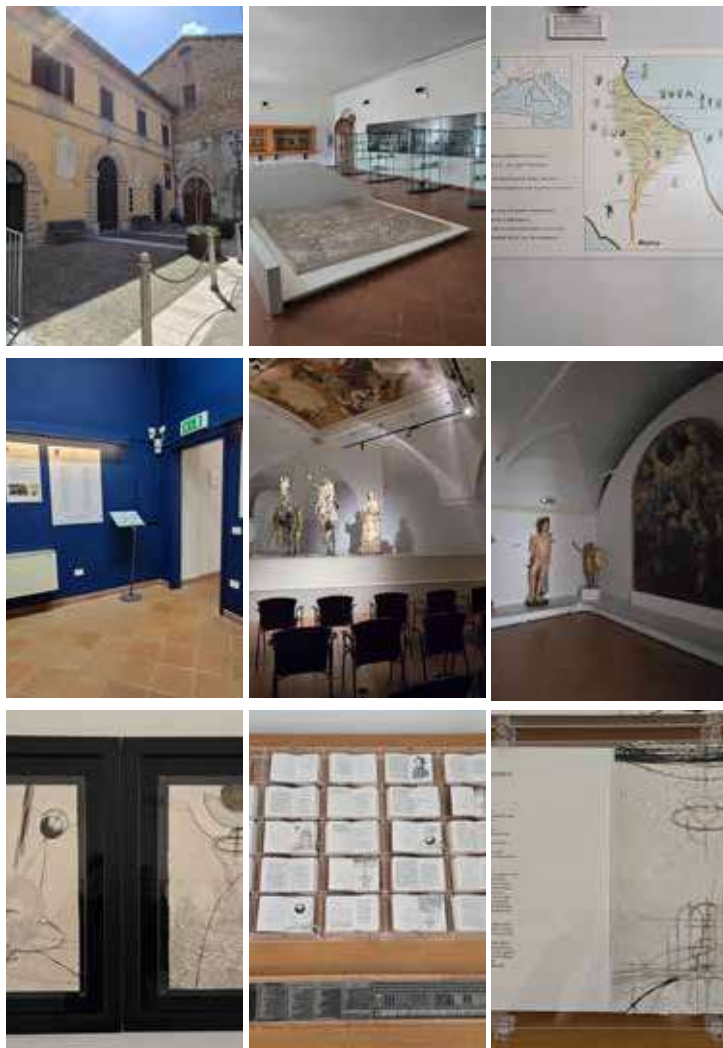
ARCEVIA

Museo Archeologico Nazionale



PERGOLA

Museo dei Bronzi Dorati
e della Città di Pergola



ACQUAVIVA PICENA

Fortezza Medievale



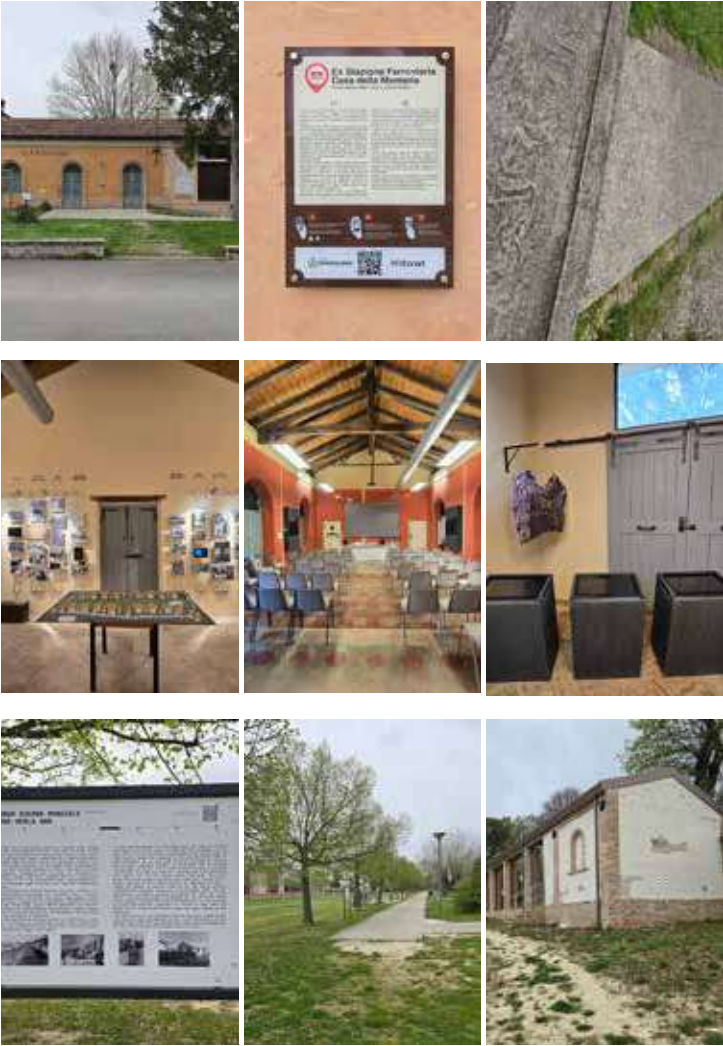
SAN GINESIO

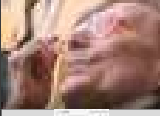
Beni Culturali Inagibili
Causa Sisma 2016

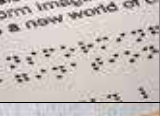


Schede di valutazione delle problematiche

SERVIGLIANO - Casa della Memoria e Parco della Pace



SERVIGLIANO - Casa della Memoria e Parco della Pace	Centri storici accessibili e inclusivi		ACCESSIBILITÀ VISIVA	
	1.4. AUSILI SPECIFICI			
	1.4.1.	 AUDIOGUIDE DESCRITTIVE Fornire audioguide con descrizioni dettagliate delle opere e degli spazi. Creare audiodescrizioni specifiche per opere selezionate, che forniscano dettagli visivi importanti.	SI ☐	NO ☐
	1.4.2.	 MATERIALI TATTILI Realizzare riproduzioni tattili di opere d'arte selezionate, plastici degli edifici, oggetti da toccare.	SI ☐	NO ☐
	1.4.3.	 LENTI DI INGRANDIMENTO Mettere a disposizione lenti di ingrandimento o dispositivi elettronici di ingrandimento.	SI ☐	NO ☐
	1.4.4.	 APP E GUIDE MULTIMEDIALI Sviluppare app con funzionalità di ingrandimento, alto contrasto e lettura vocale.	SI ☒	NO ☐
	1.4.5.	 OCCHIALI INTELLIGENTI Sperimentare l'uso di dispositivi wearable per fornire informazioni visive migliorate.	SI ☐	NO ☐
	1.4.6.	 SISTEMI DI REALTÀ AUMENTATA Utilizzare dispositivi che possano migliorare la percezione visiva dell'ambiente.	SI ☒	NO ☐
	1.4.7.	 TAG NFC O QR CODE Integrare tag NFC o QR code nella pavimentazione che, se intercettati con dispositivi portatili, attivano descrizioni audio della posizione.	SI ☐	NO ☐
46				

ACCESSIBILITÀ VISIVA		Elaborazione linee guida	
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.	SI ☐	NO ☐
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.	SI ☐	NO ☐
1.1.3.	 SEGNALETICA IN BRAILLE E CARATTERI INGRANDITI Utilizzare caratteri grandi, ad alto contrasto, in font senza grazie e in versione braille.	SI ☐	NO ☐
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.	SI ☐	NO ☐
1.1.5.	 CORRIMANO CON INDICAZIONI BRAILLE Lungo scale e percorsi, inserire informazioni in braille su corrimano e balaustre.	SI ☐	NO ☐
1.1.6.	 SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI Contrassegnare gradini, rampe, soglie e spigoli con nastri tattili e strisce ad alta visibilità. Segnalare ostacoli bassi, vetrine, oggetti sporgenti o cambi di livello con marcature visive a contrasto e rilievi tattili. Evitare elementi trasparenti non segnalati. Utilizzare protezioni fisiche se necessario.	SI ☐	NO ☐
43			

Centri storici accessibili e inclusivi

ACCESSIBILITÀ UDITIVA

SERVIGLIANO - Casa della Memoria e Parco della Pace

2.1. COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE		
2.1.1.	 VIDEOGUIDE LIS Predisporre ideoguide in Lingua dei Segni (LIS)	SI NO ☐ ☒
2.1.2.	 SCHERMI CON SOTTOTITOLI Installare schermi con contenuti sottotitolati	SI NO ☒ ☐
2.1.3	 MATERIALE INFORMATIVO SCRITTO Fornire materiale informativo scritto chiaro e sintetico	SI NO ☐ ☒
2.1.4	 SISTEMI A INDUZIONE MAGNETICA Dotare l'edificio di sistemi di induzione magnetica per portatori di apparecchi acustici	SI NO ☐ ☒
2.1.5	 MAPPE DETTAGLIATE Fornire mappe e schede informative dettagliate per una visita autonoma	SI NO ☐ ☒
2.1.6	 TOTEM INFORMATIVI Installare totem informativi con video in LIS e sottotitoli	SI NO ☐ ☒
2.1.7.	 GLOSSARI LIS CONTESTUALI Predisporre glossari LIS contestuali con brevi video che spiegano termini tecnici, accessibili tramite QR code	SI NO ☐ ☒

48

Centri storici accessibili e inclusivi

ACCESSIBILITÀ UDITIVA

SERVIGLIANO - Casa della Memoria e Parco della Pace

2.3. AUSILI SPECIFICI		
2.3.1.	 AVATAR LIS Sviluppare Avatar digitali che forniscano contenuti in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.)	SI NO ☐ ☒
2.3.2.	 APP E GUIDE MULTIMEDIALI Sviluppare applicazioni che permettano all'utente di selezionare la modalità di fruizione più adatta alle proprie esigenze (testo, audio, video, LIS) Offrire la possibilità di personalizzare dimensione del testo, contrasto e velocità di riproduzione dei contenuti	SI NO ☐ ☒
2.4. SISTEMI DI EMERGENZA		
2.4.1	 ALLARMI VISIVI Installare sistemi di allarme visivi (luci lampeggianti) in tutti gli ambienti	SI NO ☐ ☒
2.4.2	 COMUNICAZIONE EMERGENZA ACCESSIBILE Predisporre sistemi di comunicazione di emergenza accessibili (messaggi testuali)	SI NO ☐ ☒
2.4.3.	 FORMAZIONE DEL PERSONALE Formare il personale alle procedure di evacuazione per persone con disabilità uditiva	SI NO ☐ ☒
2.4.4	 MONITOR INFORMATIVI Installare monitor con informazioni di sicurezza in caso di emergenza	SI NO ☐ ☒

50

Centri storici accessibili e inclusivi

ACCESSIBILITÀ CULTURALE

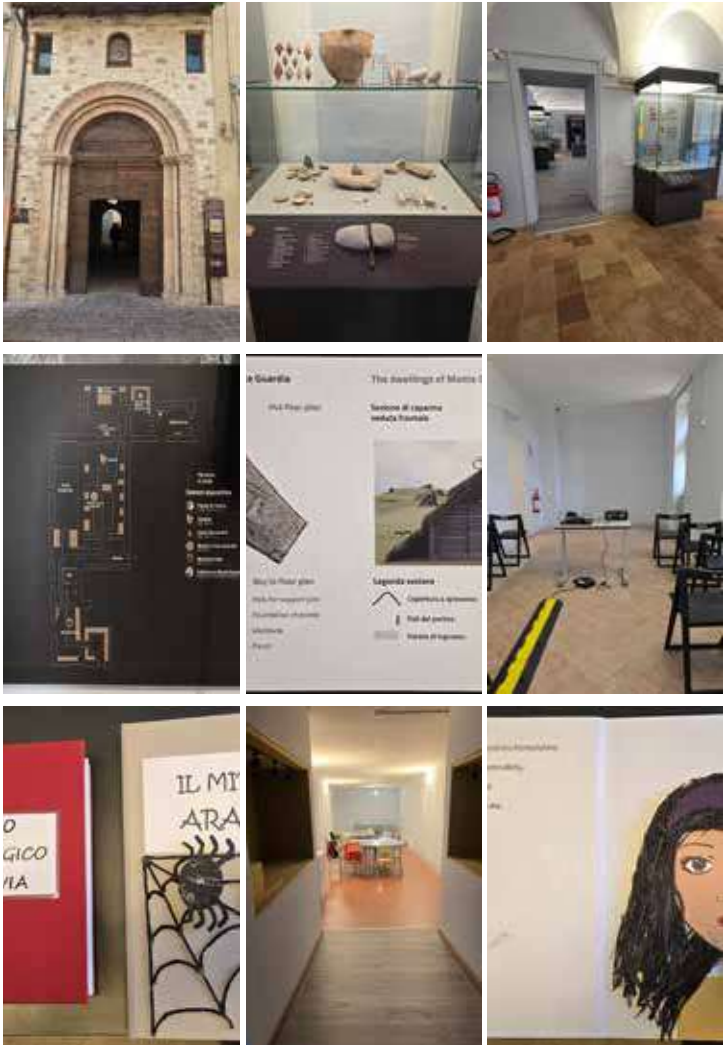
SERVIGLIANO - Casa della Memoria e Parco della Pace

3.2. VISITE GUIDATE		
3.2.1.	VISITE GUIDATE ACCESSIBILI Offrire visite guidate lente, con linguaggio semplice, pause, esempi concreti. Prevedere sessioni dedicate per gruppi con bisogni specifici (autismo, disabilità intellettive, DSA).	SI NO ☐ ☒
3.2.2.	 PERCORSI SEMPLIFICATI Creare percorsi alternativi con meno stimoli, esposizione ridotta, messaggi chiave. Utili per bambini, persone ipersensibili, con difficoltà di attenzione o stanchezza culturale.	SI NO ☐ ☐
3.2.3.	STORIE SOCIALI PRE-VISITA Fornire libretti illustrati che mostrano cosa aspettarsi durante la visita (ambienti, persone, regole). Utili per visitatori con autismo o ansia da ambienti sconosciuti.	SI NO ☐ ☒
3.2.4.	MATERIALI DI PREPARAZIONE Prevedere materiali scaricabili in anticipo (foto degli ambienti, regole, parole chiave) in formato Easy-to-Read o CAA. Possono essere inviati via mail o disponibili online per preparare alla visita.	SI NO ☐ ☒
3.2.5.	 STORYTELLING MULTISENSORIALE Integrare descrizioni orali semplificate, suoni ambientali evocativi, materiali da toccare (reperti riprodotti, superfici, modelli tattili) per stimolare più canali sensoriali e rendere l'esperienza più memorabile e inclusiva.	SI NO ☐ ☐
3.2.5.	ZONE A BASSA STIMOLAZIONE Allestire spazi calmi, silenziosi, con luci morbide, per chi ha bisogno di una pausa sensoriale.	SI NO ☐ ☒

52

Schede di valutazione delle problematiche

ARCEVIA - Museo archeologico nazionale



Centri storici accessibili e inclusivi

ACCESSIBILITÀ VISIVA			Elaborazione linee guida	
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.	SI ☐	NO ☒
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.	SI ☒	NO ☐
1.1.3.		SEGNALETICA IN BRAILLE E CARATTERI INGRANDITI Utilizzare caratteri grandi, ad alto contrasto, in font senza grazie e in versione braille	SI ☒	NO ☐
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.	SI ☐	NO ☒
1.1.5.		CORRIMANO CON INDICAZIONI BRAILLE Lungo scale e percorsi, inserire informazioni in braille su corrimano e balaustre.	SI ☐	NO ☒
1.1.6.		SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI Contrassegnare gradini, rampe, soglie e spigoli con nastri tattili e strisce ad alta visibilità. Segnalare ostacoli bassi, vetrine, oggetti sporgenti o cambi di livello con marcature visive a contrasto e rilievi tattili. Evitare elementi trasparenti non segnalati. Utilizzare protezioni fisiche se necessario.	SI ☐	NO ☒
1.1.7.		CODICI COLORE Utilizzare codici colore coerenti per identificare diverse aree o percorsi del museo. Ad esempio utilizzare codici colore per differenziare le diverse ali e facilitare l'orientamento attraverso diversi percorsi tematici.	SI ☐	NO ☒

31

ACCESSIBILITÀ VISIVA			Centri storici accessibili e inclusivi	
1.1.8.		CONTRASTI CROMATICI Utilizzare contrasti cromatici per evidenziare spazi, porte, maniglie e cambi di direzione. Ad esempio 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.	SI ☐	NO ☒
1.1.9.		SEGNALAZIONE DI USCITE E EMERGENZA VISIBILE Le uscite devono essere illuminate e segnalate con icone ad alta leggibilità, anche in condizioni di luce ridotta. Prevedere segnali tattili, braille e acustici associati.	SI ☐	NO ☒
1.2 VISITE GUIDATE				
1.2.1.		VISITE CON ESPLORAZIONE TATTILE Organizzare visite guidate tattili dedicate a persone con disabilità visiva.	SI ☐	NO ☒
1.2.2.		DESCRIZIONI VERBALI EFFICACI Formare il personale per fornire descrizioni verbali dettagliate ed evocative delle opere.	SI ☒	NO ☐
1.2.3.		ASSISTENZA SPECIFICA Prevedere personale formato per accompagnare i visitatori con disabilità visive.	SI ☒	NO ☐
1.2.4.		PERCORSI SENSORIALI Creare percorsi che coinvolgono altri sensi (udito, tatto, olfatto) per arricchire l'esperienza.	SI ☐	NO ☒
1.2.5.		STORYTELLING Utilizzare tecniche di narrazione per coinvolgere emotivamente i visitatori.	SI ☐	NO ☒

ARCEVIA - Museo Archeologico Nazionale

Centri storici accessibili e inclusivi

ACCESSIBILITÀ CULTURALE

3.2. VISITE GUIDATE	
3.2.1.	VISITE GUIDATE ACCESSIBILI Offrire visite guidate lente, con linguaggio semplice, pause, esempi concreti. Prevedere sessioni dedicate per gruppi con bisogni specifici (autismo, disabilità intellettive, DSA). SI NO
3.2.2.	PERCORSI SEMPLIFICATI Creare percorsi alternativi con meno stimoli, esposizione ridotta, messaggi chiave. Utili per bambini, persone ipersensibili, con difficoltà di attenzione o stanchezza culturale. SI NO
3.2.3.	STORIE SOCIALI PRE-VISITA Fornire libretti illustrati che mostrano cosa aspettarsi durante la visita (ambienti, persone, regole). Utili per visitatori con autismo o ansia da ambienti sconosciuti. SI NO
3.2.4.	MATERIALI DI PREPARAZIONE Prevedere materiali scaricabili in anticipo (foto degli ambienti, regole, parole chiave) in formato Easy-to-Read o CAA. Possono essere inviati via mail o disponibili online per preparare alla visita. SI NO
3.2.5.	STORYTELLING MULTISENSORIALE Integrare descrizioni orali semplificate, suoni ambientali evocativi, materiali da toccare (reperti riprodotti, superfici, modelli tattili) per stimolare più canali sensoriali e rendere l'esperienza più memorabile e inclusiva. SI NO
3.2.5.	ZONE A BASSA STIMOLAZIONE Allestire spazi calmi, silenziosi, con luci morbide, per chi ha bisogno di una pausa sensoriale. SI NO

40

ACCESSIBILITÀ CULTURALE

Elaborazione linee guida

3.3. AUSILI SPECIFICI	
3.3.1.	KIT SENSORIALI Offrire zainetti con cuffie antirumore, timer visivi, schede in CAA, occhiali scuri, fidget toys. Aiutano a gestire l'esperienza in autonomia. SI NO
3.3.2.	APP MOBILI ACCESSIBILI Creare app con font leggibili, audio semplificati, percorsi personalizzabili. Possibilità di scegliere tra contenuti standard, Easy-to-Read o LIS. SI NO
3.3.3.	ESPERIENZE IMMERSIVE PERSONALIZZABILI Utilizzare AR e VR per visualizzare reperti in 3D, esplorare ambienti ricostruiti, e anticipare la visita SI NO
3.3.4.	DISPOSITIVI APTICI E INTERATTIVI Installare dispositivi che restituiscono feedback tattili o suoni al tocco. Coinvolgono più sensi e rendono l'esperienza più inclusiva. SI NO
3.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA	
3.4.1.	FORMAZIONE DEL PERSONALE Formare addetti all'accoglienza sull'interazione con persone con disabilità cognitive/disturbi del neurosviluppo/barriere linguistiche. SI NO
3.4.2.	COINVOLGIMENTO DI UTENTI NELLA PROGETTAZIONE Prevedere fasi di co-progettazione e test delle soluzioni con utenti reali (famiglie, persone con disabilità cognitive, educatori). Questo garantisce la reale efficacia e usabilità delle soluzioni SI NO
3.4.3.	LABORATORI PARALLELI Oltre alla visita, offrire attività pratiche (es. modellazione, giochi di ruolo, esperienze tattili guidate) adatte a tutti, da svolgere prima o dopo il percorso ipogeo, per rafforzare la comprensione dei contenuti. SI NO
3.4.4.	COMUNICAZIONE MULTICANALE Garantire che le informazioni prima e durante la visita siano disponibili anche online, in formato accessibile, e attraverso diversi canali (mail, telefono, video LIS, social). La chiarezza nella fase informativa è parte dell'accessibilità cognitiva. SI NO

41

ACCESSIBILITÀ UDITIVA

Elaborazione linee guida

2.2. VISITE GUIDATE	
2.2.1.	VISITE CON INTERPRETE LIS Organizzare visite guidate con interprete LIS SI NO
2.2.2.	SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE Fornire sistemi di amplificazione portatili (FM) per le visite guidate SI NO
2.2.3.	FORMAZIONE BASE LIS Formare il personale alla comunicazione di base in LIS SI NO
2.2.4.	TABLET PER TRADUZIONE Predisporre tablet con applicazioni di traduzione automatica testo-LIS SI NO
2.2.5.	SOTTOTITOLAZIONE IN TEMPO REALE Utilizzare Sistemi di sottotitolazione in tempo reale durante conferenze e presentazioni. SI NO
2.2.6.	CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI Coinvolgere persone sorde nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva. SI NO

37

**SCHEDA
LINEE GUIDA**

**SCHEDA ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPrensione**

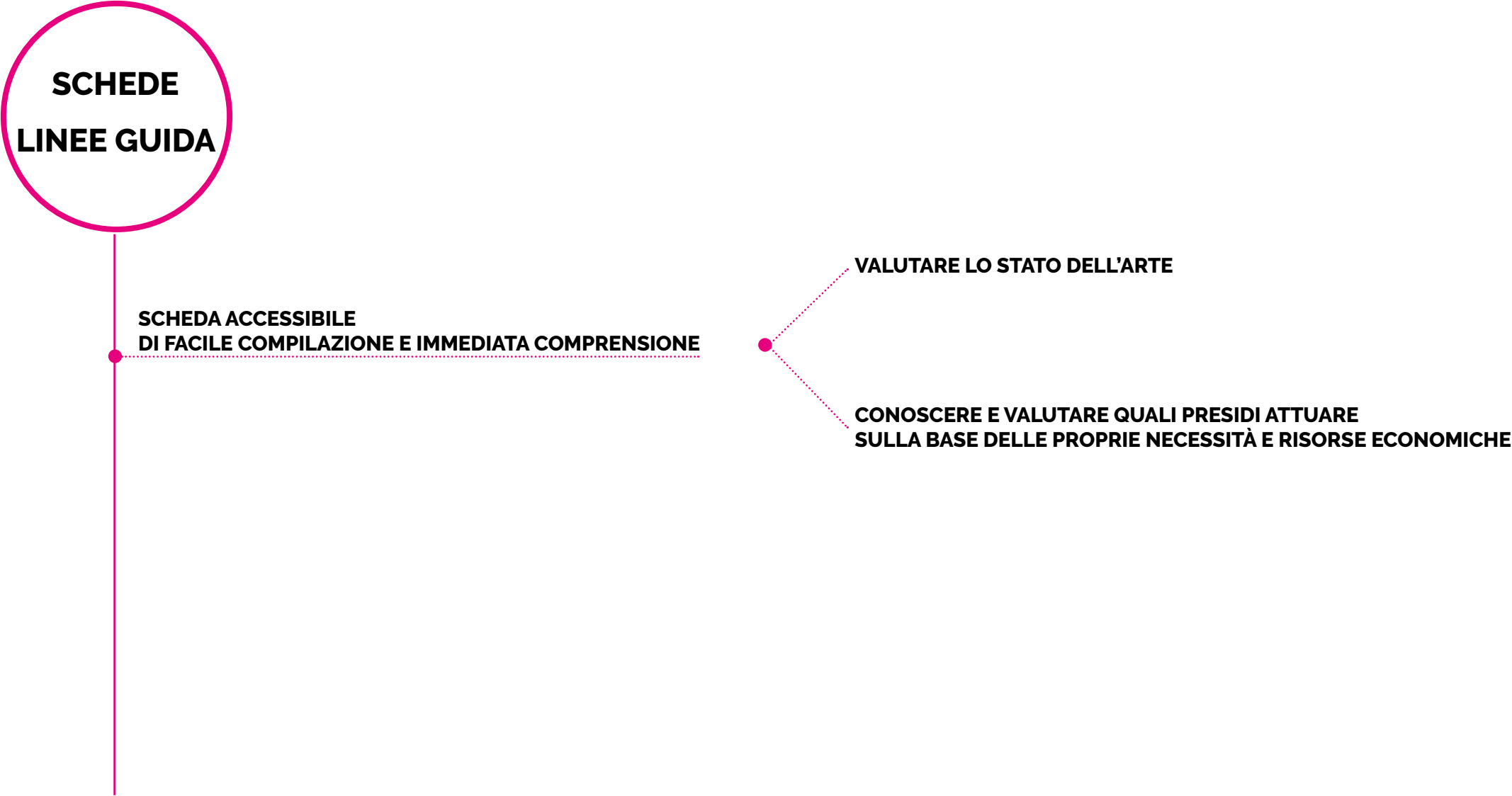
SCHEDA LINEE GUIDA

```
graph TD; A((SCHEDA LINEE GUIDA)) --- B(SCHEDA ACCESSIBILE DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE); A -.- C(VALUTARE LO STATO DELL'ARTE)
```

**SCHEDA ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE**

VALUTARE LO STATO DELL'ARTE

SCHEDA LINEE GUIDA



```
graph LR; A((SCHEDA LINEE GUIDA)) --- B[ ]; B -.-> C[ ]; C -.-> D[ ]; C -.-> E[ ]
```

**SCHEDA ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE**

VALUTARE LO STATO DELL'ARTE

**CONOSCERE E VALUTARE QUALI PRESIDI ATTUARE
SULLA BASE DELLE PROPRIE NECESSITÀ E RISORSE ECONOMICHE**

SCHEDA LINEE GUIDA

```
graph TD; A((SCHEDA LINEE GUIDA)) --- B[ ]; B --- C[ ]; B --- D[ ]; C --- E[ ]; D --- F[ ]
```

**SCHEDA ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE**

VALUTARE LO STATO DELL'ARTE

**CONOSCERE E VALUTARE QUALI PRESIDI ATTUARE
SULLA BASE DELLE PROPRIE NECESSITÀ E RISORSE ECONOMICHE**

TRANSVERSAL SKILLS

SCHEDA LINEE GUIDA

```
graph LR; A((SCHEDA LINEE GUIDA)) --- B[ ]; B --- C[ ]; B --- D[ ]; C --- E[ ]; D --- F[ ]; E --- G[ ]; F --- H[ ]; G --- I[ ]; H --- J[ ]; I --- K[ ]; J --- L[ ]; K --- M[ ]; L --- N[ ]; M --- O[ ]; N --- P[ ]; O --- Q[ ]; P --- R[ ]; Q --- S[ ]; R --- T[ ]; S --- U[ ]; T --- V[ ]; U --- W[ ]; V --- X[ ]; W --- Y[ ]; X --- Z[ ]; Y --- AA[ ]; Z --- AB[ ]; AA --- AC[ ]; AB --- AD[ ]; AC --- AE[ ]; AD --- AF[ ]; AE --- AG[ ]; AF --- AH[ ]; AG --- AI[ ]; AH --- AJ[ ]; AI --- AK[ ]; AJ --- AL[];
```

**SCHEDA ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE**

TRANSVERSAL SKILLS

VALUTARE LO STATO DELL'ARTE

**CONOSCERE E VALUTARE QUALI PRESIDI ATTUARE
SULLA BASE DELLE PROPRIE NECESSITÀ E RISORSE ECONOMICHE**

FORMAZIONE DEL PERSONALE

SCHEDE LINEE GUIDA

```
graph TD; Root((SCHEDE LINEE GUIDA)) --- B1[SCHEDE ACCESSIBILE DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE]; Root --- B2[TRANSVERSAL SKILLS]; B1 --- C1[VALUTARE LO STATO DELL'ARTE]; B1 --- C2[CONOSCERE E VALUTARE QUALI PRESIDI ATTUARE SULLA BASE DELLE PROPRIE NECESSITÀ E RISORSE ECONOMICHE]; B2 --- C3[FORMAZIONE DEL PERSONALE]; B2 --- C4[TUTTI POSSONO CONOSCERE E IMPARARE ATTRAVERSO NUOVI METODI DI APPRENDIMENTO];
```

**SCHEDE ACCESSIBILE
DI FACILE COMPILAZIONE E IMMEDIATA COMPRENSIONE**

VALUTARE LO STATO DELL'ARTE

**CONOSCERE E VALUTARE QUALI PRESIDI ATTUARE
SULLA BASE DELLE PROPRIE NECESSITÀ E RISORSE ECONOMICHE**

TRANSVERSAL SKILLS

FORMAZIONE DEL PERSONALE

**TUTTI POSSONO CONOSCERE E IMPARARE
ATTRAVERSO NUOVI METODI DI APPRENDIMENTO**



Grazie per l'attenzione

