



**UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
DI TRIESTE**

Dipartimento di Studi Umanistici

Universal Design in azione

Progettare servizi e attività educative
per tutti e tutte

12 Novembre 2025

Il percorso di oggi

Agenda

1

Parte introduttiva
– **Teoria e contesto:**
Accessibilità e Universal
Design, Linguaggio
inclusivo come parte
dell'accessibilità

2

Parte laboratoriale
– **Lavori di gruppo**

3

Restituzione e
confronto finale



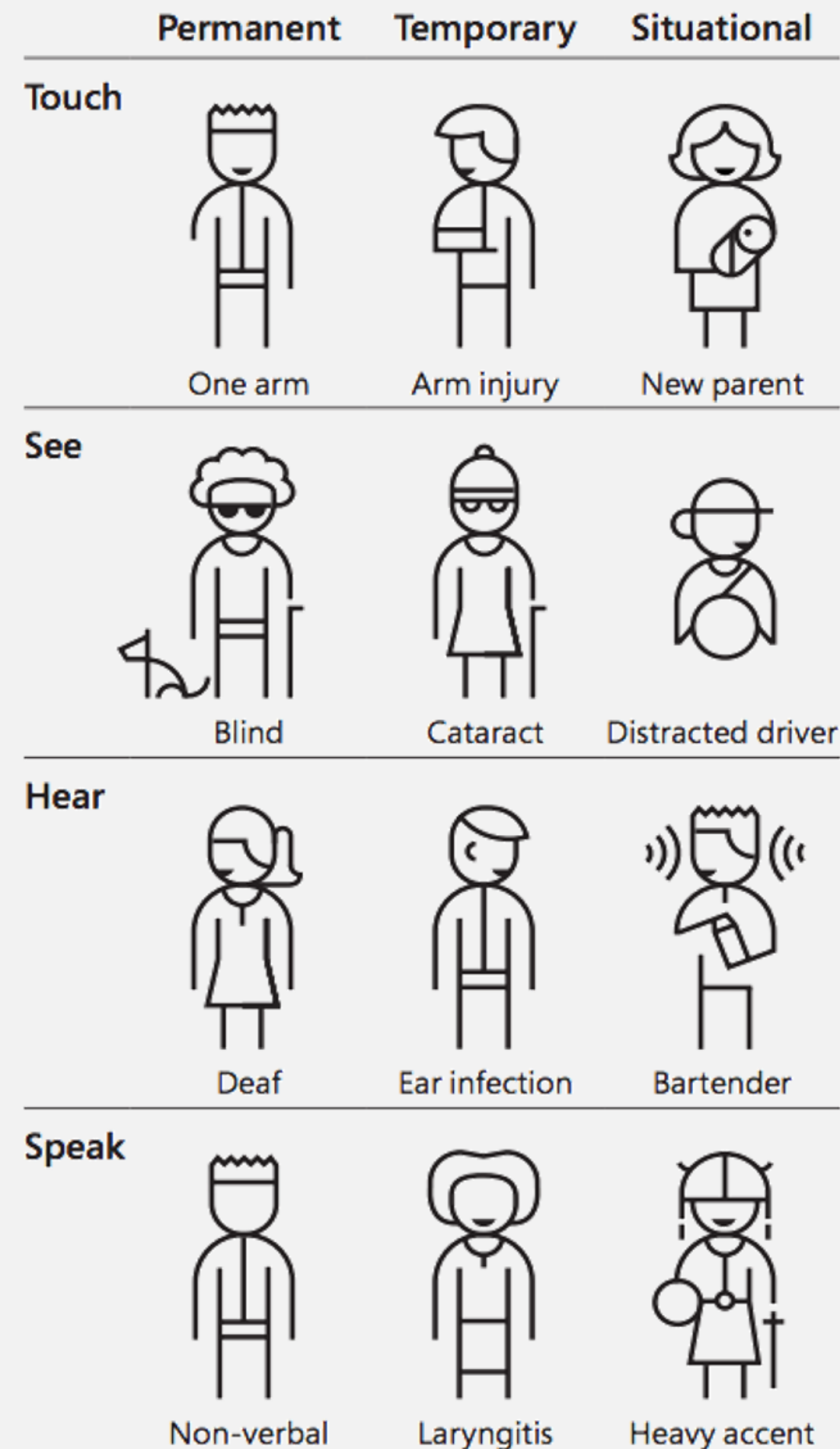
UNIVERSAL DESIGN

**Non esiste un utente normale,
non esiste una fruizione tipica.**

Introduzione all'Universal Design

Il **design inclusivo** si pone come obiettivo la **creazione di un oggetto digitale user-friendly per chiunque**, qualunque sia la sua situazione fisica e psicologica permanente, temporanea o ambientale.

Obiettivo: **creare un unico “oggetto” che possa essere fruito in diversi modi**; dove i “diversi modi” sono i **diversi device** ma anche **disabilità sensoriali permanenti, temporanee, ambientali** e, infine, anche i **semplici gusti**.



Perchè l'Universal Design

Le tappe del processo legislativo



Perchè l'Universal Design

Le linee guida internazionali

USA: **Americans with Disabilities Act**

EU: **European accessibility act**



June 2025

World Wide Web Consortium (W3C) –

Web Accessibility Initiative WAI:

"Linee guida per l'accessibilità del contenuto Web (WCAG) 2.2"

Cosa si intende per Universal Design

L'Universal Design si basa su principi che mettono al centro **le persone**, che sono diverse per natura, cultura e definizione.

UTILIZZO EQUO

Il design deve essere accessibile e utilizzabile da persone con **diverse abilità**.

FLESSIBILITÀ DI UTILIZZO

Ogni persona ha **preferenze** e **bisogni** diversi, quindi il design dovrebbe offrire alternative e flessibilità di utilizzo.

USO SEMPLICE ED INTUITIVO

Il design dovrebbe essere **facile** da **capire** e da **usare**.

INFORMAZIONI PERCEPIBILI E MULTISENSORIALI

Le informazioni devono essere presentate in modo che siano percepibili attraverso **diversi canali sensoriali** come la vista, l'udito e il tatto. Questo significa utilizzare varie forme di trattamento dei contenuti come testo, immagini, audio.

Principi dell'Universal Design



Riconoscere
l'esclusione



Imparare
dalla diversità



Risolvere per uno,
estendere a molti



Riconoscere che ognuno ha
capacità e limiti a quelle
capacità



Progettare per le persone con disabilità
permanenti si traduce in progetti che
avvantaggiano le persone universalmente



Permanent **26K**



Temporary **13M**



Situational **8M**

Total: **21M+**

Principi dell'Universal Design



PERCEPIBILE

Importanza di rendere le informazioni presentate nel corso/oggetto/servizio disponibili ai sensi degli utenti **in vari modi**.

- **Testo alternativo** per le immagini
- **Sottotitoli** per i contenuti audio
- La possibilità di **personalizzare** i colori e la dimensione del testo



OPERABILE

Gli utenti devono essere in grado di **navigare** e utilizzare l'interfaccia e la navigazione.

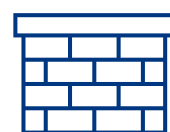
- Contenuto web accessibile da tastiera
- Tempo sufficiente per leggere e utilizzare i contenuti
- Non progettare contenuti in modo da causare attacchi epilettici



COMPRENSIBILE

L'informazione e l'operazione dell'interfaccia utente devono essere **comprensibili**.

- Testi scritti in un linguaggio semplice
- Funzionalità che appaiono e operano in modi prevedibili



ROBUSTO

Il contenuto deve essere abbastanza robusto da poter essere interpretato in modo affidabile da una vasta gamma di utenti.

- **Compatibilità** con i browser
- Assicurare che i contenuti rimangano **accessibili** man mano che le tecnologie web evolvono

Strategie di implementazione

Interazioni

- Le interazioni devono essere accessibili via **tastiera**, con **indicazioni chiare** a video e in audio.
- Le disabilità e le tecnologie assistive comportano un rallentamento della fruizione, le interazioni **non** devono pertanto essere temporizzate.
- Ogni utente deve avere la possibilità di fruire secondo le sue tempistiche e di **riascoltare** gli audio.

Sottotitoli

- Sempre attivabili mediante comandi via **tastiera** e **mouse**.

Colori

- Le schermate e la grafica possono essere fruite anche **senza il supporto del colore**.
- Le scelte grafiche sono fatte sulla base di: colori, contrasti, rispettando il livello di **contrasto minimo di 4:5:1** tra il colore del testo principale e quello dello sfondo.

Animazioni

- I video interattivi pongono attenzione a movimenti, ingressi e uscite dei personaggi per facilitare la fruizione da parte di persone che soffrono di epilessia.
- Si elimina infatti in rischio di episodi causati da animazioni lampeggianti e combinazioni di colori rischiose.

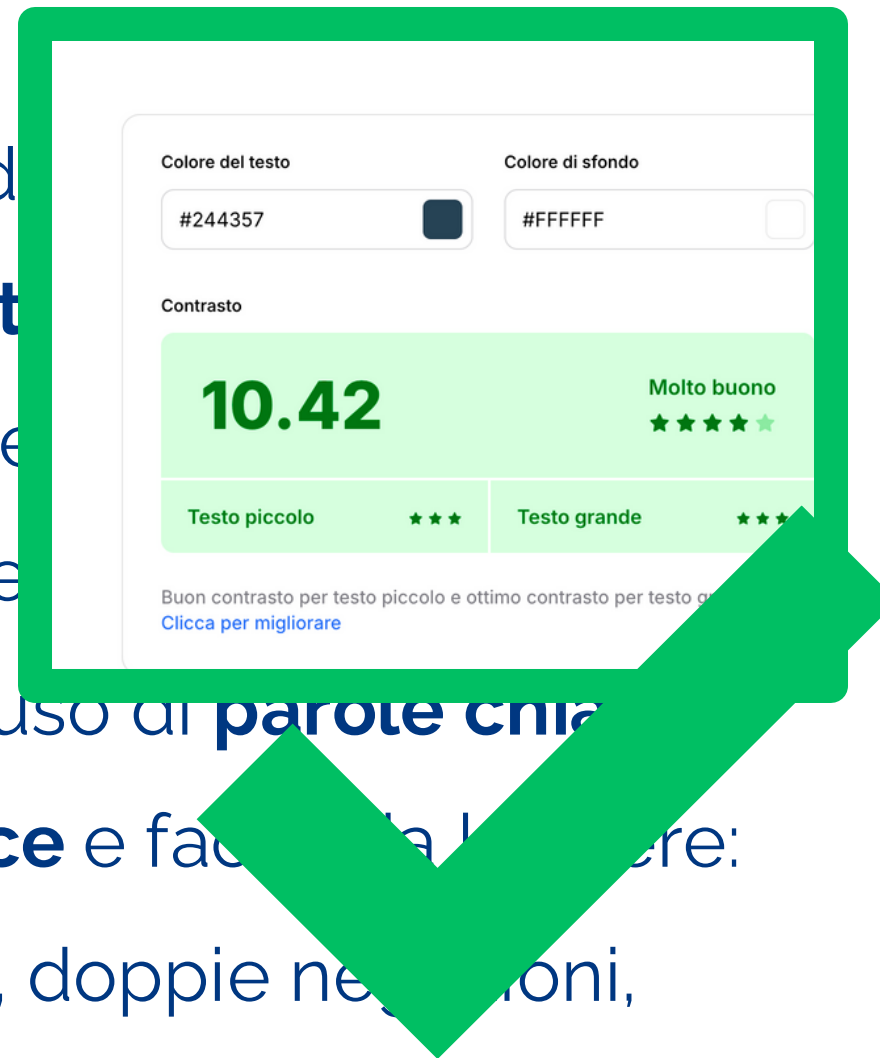
Progettazione – alcune regole di base

- Ogni testo deve essere presente in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiave**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**

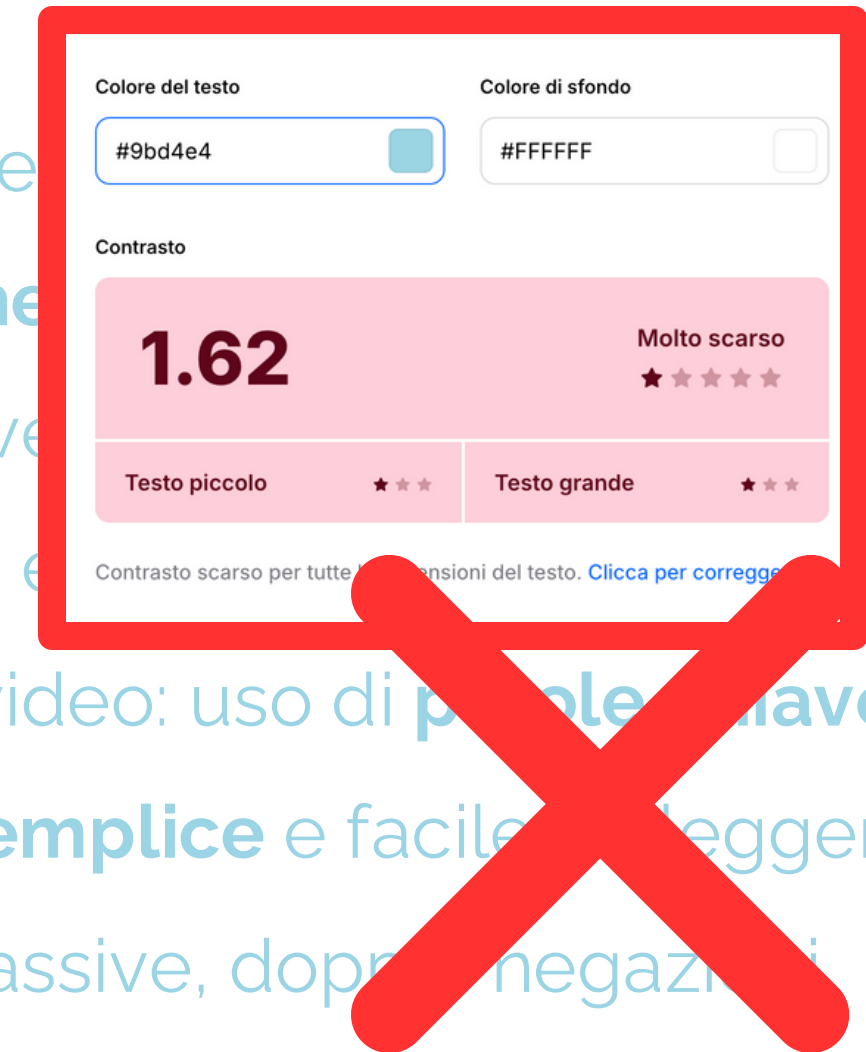
- Ciò che appare a video deve **rimanere fino a fine schermata**
- Ogni testo deve essere presente in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiave**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**

- Ciò che appare a video deve **rimanere fino a fine schermata**
- Ogni testo deve essere presente in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiave**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**

- Ciò che appare a video deve essere leggibile **fino a fine schermata**
- Ogni testo deve essere leggibile in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiare**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**



- Ciò che appare a video deve essere leggibile **fino a fine schermata**
- Ogni testo deve essere leggibile in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiare**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**



Progettazione – alcune regole di base

- Ciò che appare a video deve rimanere fino a fine schermata
- Ogni testo deve essere presente in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di parole chiave
- Linguaggio semplice e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire via tastiera

Progettazione – alcune regole di base

- Ciò che appare a video deve **rimanere fino a fine schermata**
- Ogni testo deve essere presente in formato audio e video
- Poco testo a video: uso di **parole chiave**
- **Linguaggio semplice** e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi
- Tutte le interazioni devono poter avvenire **via tastiera**

Ciò che appare a video deve rimanere fino a fine schermata. Ogni testo deve essere presente in formato audio e video. Poco testo a video: uso di parole chiave. Linguaggio semplice e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi. Tutte le interazioni devono poter avvenire via tastiera. Ciò che appare a video deve rimanere fino a fine schermata. Ogni testo deve essere presente in formato audio e video. Poco testo a video: uso di parole chiave. Linguaggio semplice e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi. Tutte le interazioni devono poter avvenire via tastiera.

Ciò che appare a video deve rimanere fino a fine schermata.

Ogni testo deve essere presente in formato audio e video.

Poco testo a video: uso di parole chiave. Linguaggio semplice e facile da leggere: evitare frasi passive, doppie negazioni, usare frasi brevi, termini non complessi.

Tutte le interazioni devono poter avvenire via tastiera. Ciò che appare a video deve rimanere fino a fine schermata.

Poco testo a video: uso di parole chiave.

Linguaggio semplice e facile da leggere:

- evitare frasi passive,
- doppie negazioni,
- usare frasi brevi, termini non complessi.

Tutte le interazioni devono poter avvenire via tastiera.

Ma vale solo per il mondo **digital**?

Accessibilità nei servizi educativi

Accessibilità fisica e ambientale

Un ambiente accessibile è quello dove ogni bambino, genitore o educatore può muoversi e partecipare con **autonomia**.

Significa spazi flessibili, percorsi leggibili, materiali a portata di mano, segnaletica chiara.

Anche la disposizione degli arredi comunica: un angolo troppo affollato o una porta pesante possono essere barriere quotidiane.

Accessibilità digitale e organizzativa

Oggi l'accessibilità passa anche dal **digitale**: comunicazioni, moduli, siti web, bacheche online.

Spesso, proprio lì si creano barriere: testi complessi, PDF non leggibili, informazioni solo in italiano, link non accessibili.

Accessibilità relazionale e comunicativa

Il linguaggio, le riunioni, i messaggi alle famiglie: tutto può essere inclusivo o escludente.

Ruolo del coordinatore

Il coordinatore diventa il **regista** dell'accessibilità: collega persone, spazi, linguaggi, strumenti.

Non risolve solo problemi, ma crea le condizioni perché la diversità sia accolta e valorizzata.

5 Passi chiave per integrare l'Universal Design nei servizi educativi

1

Analisi dei **bisogni** e definizione degli **obiettivi**

2

Selezione e creazione di contenuti e materiali **accessibili**

3

Progettazione e organizzazione degli **ambienti** e dei **servizi**

4

Strategie educative e comunicative **flessibili**

5

Monitoraggio e miglioramento continuo

1 Analisi dei **bisogni** e definizione degli **obiettivi**

Analizzare i bisogni, le potenzialità e le differenze delle persone coinvolte nel servizio educativo — bambini, famiglie, educatori, personale di servizio.

Cosa fare **concretamente**:

- Osservare le routine quotidiane per individuare barriere fisiche, comunicative o organizzative.
- Coinvolgere famiglie e équipe nella raccolta di informazioni sui **bisogni specifici e preferenze**.
- Definire obiettivi educativi che valorizzino **partecipazione, autonomia e diversità**.

L'accessibilità inizia quando la progettazione parte dalle **persone reali**, non da modelli astratti.

2 Selezione e creazione di contenuti e materiali **accessibili**

Nei servizi educativi, “contenuto” non è solo il materiale didattico, ma **tutto ciò che viene offerto come esperienza**: libri, giochi, schede, comunicazioni con le famiglie e utenti, cartellonistica, documenti.

Cosa fare concretamente:

- Usare materiali con linguaggio **semplice e chiaro**, immagini inclusive e **contrasti cromatici leggibili**.
- Offrire contenuti in **formati diversi** (visivo, sonoro, tattile, simbolico) per accogliere diverse modalità di percezione.
- Garantire che la documentazione educativa (schede, cartelloni, bacheche digitali) sia comprensibile anche per famiglie con differenti livelli linguistici o culturali.

Un materiale è accessibile quando non serve una spiegazione extra per poterlo usare.

3

Progettazione e organizzazione degli **ambienti** e dei **servizi**

Cura del contesto: gli spazi, i tempi, le regole e gli strumenti devono permettere a ciascuno di partecipare con competenza e comfort.

Cosa fare concretamente:

- Creare **ambienti flessibili**, dove tutti possano muoversi e scegliere in autonomia.
- Organizzare la giornata in modo **prevedibile**, ma adattabile ai bisogni di ognuno.
- Curare la **segnaletica** visiva, la **disposizione** dei materiali e l'**acustica**.
- Garantire **accessibilità anche digitale e amministrativa**: iscrizioni online, comunicazioni e modulistica.

Un servizio accessibile è quello che non deve essere “adattato” dopo, ma che **accoglie fin da subito la diversità**.

4

Strategie educative e comunicative **flessibili**

L'inclusione non si realizza solo negli spazi, ma nelle **relazioni** e nelle scelte didattiche. Servono strategie che permettano a ciascun utente di esprimersi, partecipare e apprendere in modi diversi.

Cosa fare concretamente:

- Offrire diverse modalità di partecipazione (verbale, grafica, corporea, sensoriale).
- Alternare attività individuali, a coppie e di gruppo.
- Usare un **linguaggio accessibile e inclusivo** anche nelle comunicazioni interne e con le famiglie.
- Promuovere un clima relazionale che sostenga l'autonomia e la fiducia reciproca.

Flessibilità significa offrire a tutti la possibilità di apprendere e contribuire, non chiedere a tutti di farlo nello stesso modo.

5

Monitoraggio e miglioramento continuo

L'accessibilità non si “raggiunge” una volta per tutte: **si costruisce e si aggiorna.**

Cosa fare concretamente:

- Usare **checklist** e strumenti di autovalutazione per verificare periodicamente accessibilità e inclusività.
- Raccogliere **feedback** da utenti, famiglie e personale.
- Integrare momenti di riflessione nei team meeting per individuare buone pratiche e criticità.

L'inclusione è un processo dinamico: si mantiene viva solo se viene osservata, discussa e migliorata nel tempo.

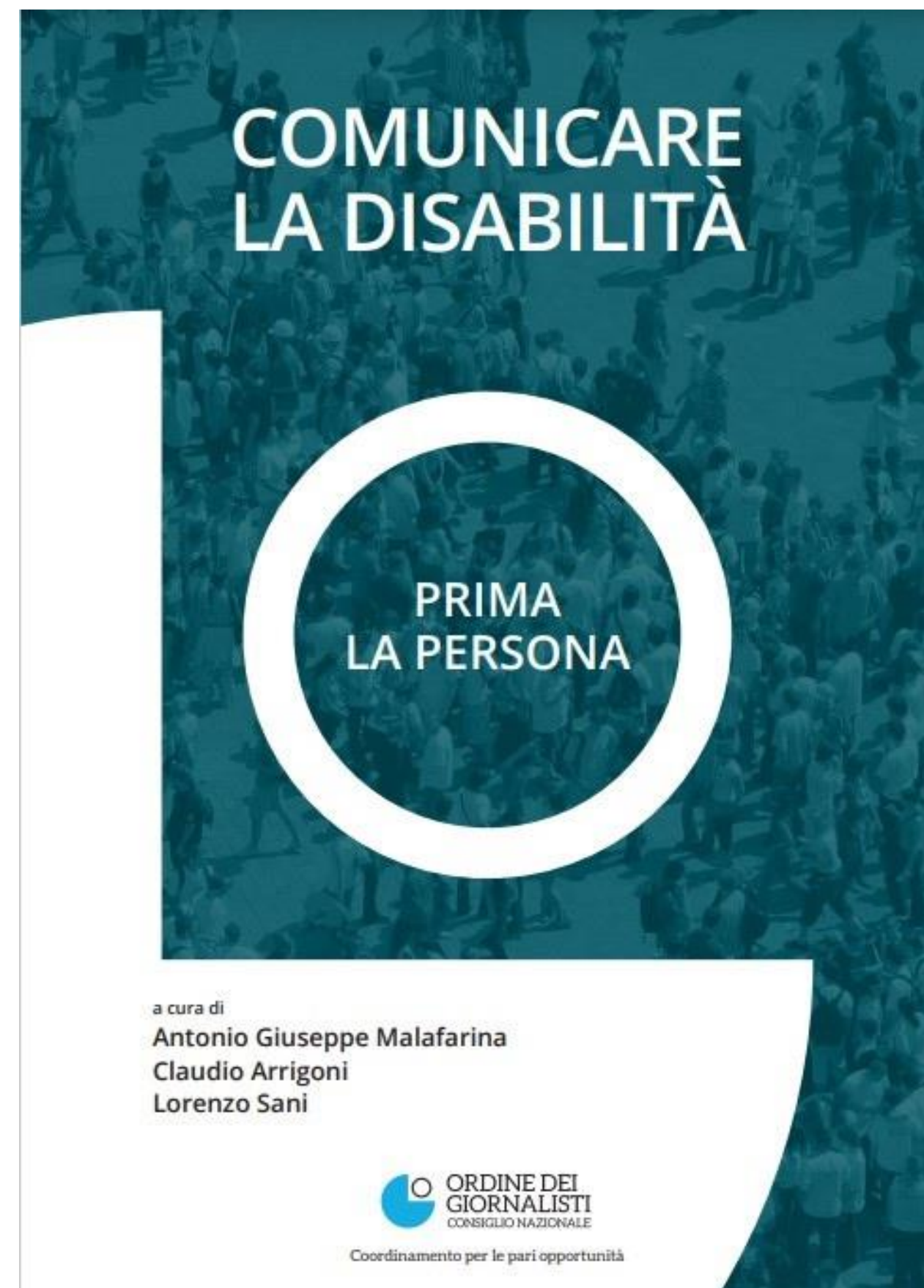
Il linguaggio **inclusivo**

Il linguaggio inclusivo è privo di parole, frasi o toni che riflettono **opinioni pregiudizievoli, stereotipate o discriminatorie** verso determinati gruppi di persone.

La lingua **evolve** insieme a società e contesto, **non è rigida.**

Linguaggio inclusivo va oltre maschile e femminile

Manuale delle parole più adatte
per parlare di disabilità



PAROLE VECCHIE CHE OGGI SUONANO «SLUR»

Uno **slur** è una parola o espressione usata fino a qualche tempo fa, che oggi viene registrata come dispregiativa, come una volontà di insulto. Ricorre spesso negli hate speech

Esempi:

- **F word** per omosessuali
- **N word** per le persone nere

Ma anche *trxxa, non fare la femminuccia, che sei mongxxoide?*



Pronunciare uno slur significa insultare un intero gruppo di persone: «*il vero target non è tanto la singola persona a cui si indirizza lo slur, quanto la categoria a cui essa appartiene o a cui si ritiene essa appartenga*»

Federico Faloppa, professore di linguistica alla University of Reading

Evita termini razzisti, sessisti, omofobi, abilisti o ageisti!



UfficioPostale
Posteitaliane

Ci conosciamo?

Se non sei ancora registrato fallo al più presto. Ti aspettano un sacco di vantaggi!

REGISTRATI

ACCEDI



Indicazioni strategiche ad interim per preparedness e readiness ai fini di mitigazione delle infezioni da SARS-CoV-2 nell'ambito dei servizi educativi per l'infanzia gestiti dagli Enti locali, da altri enti pubblici e dai privati, e delle scuole dell'infanzia statali e paritarie a gestione pubblica o privata per l'anno scolastico 2022 -2023

Linguaggio inclusivo: un tema di moda?

2 MAGGIO 2023

Concerto del 1 maggio, Ambra Angiolini: «Avvocata, ingegnera, architetta. Che ne facciamo delle parole? Mettete le donne in condizione di lavorare»

«Una donna su cinque non lavora dopo un figlio. Riprendetevi le vocali in fondo alle parole al femminile, ma ridateci il 20% di retribuzione»

Ma allora non si può dire più niente?

Non sono mai solo parole.

Fatevene una ragione, voi che nei vostri libri rivendicate un inesistente diritto all'odio, voi che dai palchi dei concerti utilizzate un orientamento sessuale come se fosse un'offesa, e tutti quelli che continuano a dire che sono solo parole, che non si può più dire nulla: la verità è che **potete dire quello che volete** e infatti lo fate **senza preoccuparvi di quanto ciò che dite possa ferire.**

Ciò che in realtà non sopportate, e di cui vi lamentate senza vergogna, è che poi le persone che avete ferito e offeso vi chiedano conto della vostra intenzione di ferire.

Fabrizio Canfora

Stereotipi

Ogni principessa ha il suo *Regno*.

Barbie

PUOI ESSERE TUTTO CIÒ CHE DESIDERI



SCOOTER DI BARBIE
MATTTEL
€ 34,90
19,90
-42,98%



BARBIE POP REVEAL
MATTTEL
con il sorprese profumate e con
effetto cambia colore
€ 27,99
22,90
-17,92%



BARBIE SUPER CHIUSA
MATTTEL
capelli lunghissimi fino a 21,6 cm
con un tocco di colore! Bambine o
bambine possono personalizzare il tuo look con 10
accessori alla moda per lo styling
€ 30,99
24,90
-19,32%



**MEGA BARCA DEI SOGNI
DI MALIBU BARBIE**
MATTTEL
317 mattoncini che includono 3 mini
bambine Barbie da costruire, 2 animali,
accessori alla moda e da spiaggia
€ 29,99
22,90
-23,67%

MEGA CAMPER BARBIE 44,90 € -22,27% 34,90 €



BARBIE BOUTIQUE MODA
MATTTEL
il set comprende: 2 top, 2 cappelli e 3 borse, più 3 fogli
di adesivi con immagini iconiche e 5 fogli di alluminio,
tra cui 2 con brillantini, bambola inclusa
€ 54,99
39,90
-27,32%

Grandi *oggetti* per piccoli eroi.



INDOMINUS REX ATTACCO MINETICO
MATTTEL
può mimetizzarsi e combattere
con un'illuminazione mimetica
attivata da un pulsante, lungo
tutto il corpo!
€ 59,99
39,90
-33,35%



INDOMINUS REX
MATTTEL
enormi artigli e luminosi occhi
rossi sono solo alcuni dei dettagli
che riflettono tutta la sua ferocia.
L'attrezzatura sulla testa lo aiuta a
inseguire la sua preda. Può alzarsi su 2
zampe o accovacciarsi a terra.
€ 39,99
29,90
-25,04%



SPIDERMAN
MATTTEL
€ 40,99
31,90
-22,17%



BATMAN ADVENTURES BATCYCLE
MATTTEL
trasforma la moto in
paracadute e lanciati in volo su
Gotham City
€ 29,99
24,90
-16,72%



PERICOLO JURASSICO
MATTTEL
€ 14,99
9,90
-33,35%



**SPIDERMAN - COLPISI E
CATTURA WEB SPLASHER**
HASBRO
€ 40,99
31,90
-22,17%



PERSONAGGI TURTLES
SIMBA TOYS
assortiti, 110 cm
€ 14,99
12,90
-13,32%



TURTLES
VEICOLI LANCIA PIZZE
GOCHI PREZIOSI
van lancia pizza della Tartarughe
rima: un must have per l'intero
team di mutanti!
€ 59,99
49,90
-16,69%



**PILE PLUSIOO
DURACELL**
solo, reinvistito
conf. da 8 pezzi
€ 8,99
5,90
-34,37%

Cosa prevedono le istituzioni internazionali

1990

**CEDAW – CONVENZIONE ONU
PER L'ELIMINAZIONE DI OGNI
FORMA DI DISCRIMINAZIONE
CONTRO LE DONNE.**

RACCOMANDAZIONE R (90)4

Finalizzata all'uso di un linguaggio non sessista che rifletta i principi di uguaglianza tra uomini e donne, attraverso una **terminologia rispettosa** nei testi legali, nella pubblica amministrazione e nell'istruzione.

Sul ruolo e sull'immagine di uomini e donne nella pubblicità e nei media; affronta la discriminazione femminile nella comunicazione pubblica.

**RISOLUZIONE DEL
CONSIGLIO D'EUROPA**

1995

**RELAZIONE DELLA
COMMISSIONE
EUROPEA**

Sottolinea che la predominanza del maschile sul femminile rappresenta un ostacolo alla parità tra uomini e donne.

1998

Promuove la partecipazione equilibrata di donne e uomini nei processi decisionali e affronta esplicitamente il tema del linguaggio.

**RACCOMANDAZIONE
REC**

2003

Esempi di linguaggio inclusivo

Il cliente deve confermare i dati per la fatturazione

é necessario confermare i propri dati di fatturazione

Da 1 a 10 quanto sei soddisfatto del servizio?

Da 1 a 10, quanto ti sodisfa il servizio?

Grazie per esserti registrato alla newsletter!

Grazie per la registrazione. A breve inizierai a ricevere la nostra newsletter!

La variazione interessa tutti gli abbonati Premium

La variazione impatta tutti gli abbonamenti Premium

**Mettiamoci alla prova:
Lavori di gruppo**

Laboratorio

Progettare un servizio o un'attività educativa **accessibile** e **inclusiva**, applicando i principi dello Universal Design e del linguaggio inclusivo.

TO DO	
☐	• Analizzare il caso assegnato o individuarne un altro
☐	• Individuare barriere fisiche, organizzative, comunicative, linguistiche
☐	• Progettare una soluzione accessibile
☐	• Definire spazi, strumenti, comunicazione e ruoli del coordinatore
☐	• Progettazione uno strumento di valutazione dell'accessibilità del servizio (es. check-list)
☐	• Sintetizzare in una mini-presentazione

Accoglienza e comunicazione in un servizio 0–6

Progettare un sistema di accoglienza accessibile e inclusivo per bambine/i, famiglie e personale.

1. Analizzate l'esperienza di accoglienza (ingresso, ambienti, prime comunicazioni).
2. Individuate barriere fisiche, comunicative e organizzative.
3. Proponete soluzioni concrete ispirate all'Universal Design (spazi e materiali, comunicazione con le famiglie, ruolo del coordinatore)

Laboratorio di lettura in biblioteca scolastica

Ripensare un'attività di lettura partecipata in chiave accessibile e inclusiva.

1. Analizzate come è organizzato il laboratorio (scelta testi, spazio, conduzione).
2. Identificate barriere percettive, linguistiche e partecipative.
3. Progettate un laboratorio inclusivo: ed accessibile (spazi e materiali, modalità di lettura, coinvolgimento e comunicazione, ruolo del coordinatore).

Comunicazione e relazioni con le famiglie

Rendere la comunicazione scuola–famiglia accessibile, chiara e rappresentativa di tutte le realtà familiari.

1. Analizzate i canali e i materiali di comunicazione (bacheca, email, avvisi, modulistica).
2. Individuate barriere linguistiche o culturali.
3. Progettate nuove modalità comunicative (Linguaggio inclusivo, Formati diversi, Strategie per la partecipazione di tutte le famiglie, ruolo del coordinatore).

Formazione e coordinamento del personale educativo

Progettare un incontro di équipe o un percorso formativo interno ispirato ai principi dell'Universal Design.

1. Analizzate possibili ostacoli all'accessibilità del lavoro d'équipe (linguaggio tecnico, orari, modalità di confronto).
2. Ideate strategie inclusive: (modalità di incontro accessibili (in presenza/online), linguaggio chiaro e condiviso, valorizzazione delle differenze professionali).

Grazie!