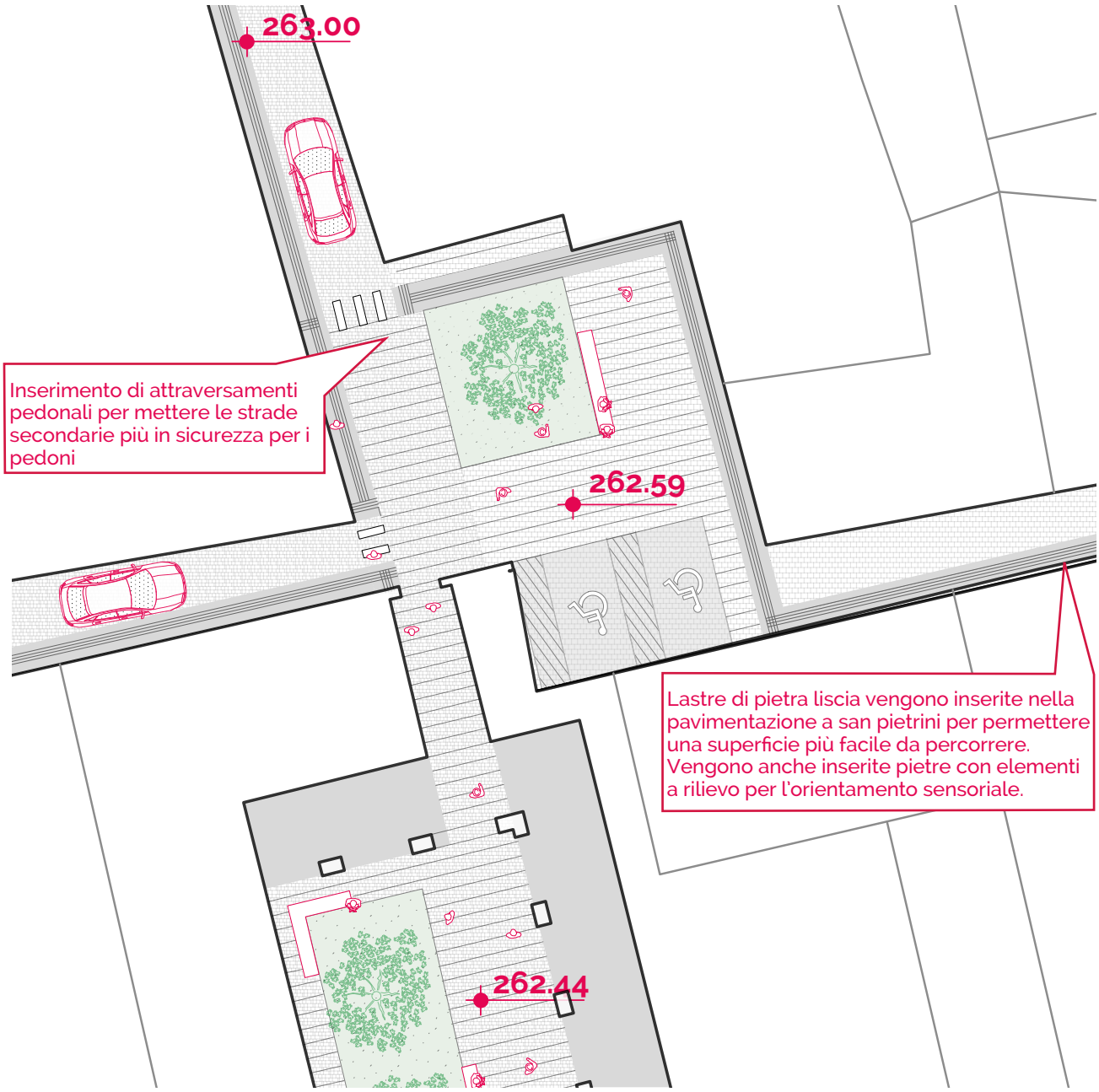
Caso applicativo: PERGOLA

AMBITO	Vie secondarie del centro storico di Pergola
CRITICITÀ RISCONTRATA	Le vie secondarie del centro storico di Pergola sono un susseguirsi di strade a senso unico che, salvo alcune eccezioni, grazie alla conformazione prevalentemente pianeggiante del centro, garantiscono una buona percorribilità. La pavimentazione è costituita principalmente da basoli di arenaria, che in molti tratti presentano **giunti dissestati, avvallamenti e buche.** Inoltre, la ridotta larghezza delle strade non consente una **chiara distinzione tra il transito pedonale e quello carrabile**, creando condizioni di potenziale pericolo per i pedoni.
STRATEGIA	La strategia prevede l'inserimento di lastre di pietra lisce affiancate a **lastre con elementi in rilievo**, che rendono il percorso leggibile anche per le persone non vedenti o ipovedenti. Queste lastre, progettate per facilitare l'orientamento, utilizzano **texture differenti** riconoscibili sia con il tatto plantare sia con l'uso del bastone. Gli stessi elementi vengono impiegati anche per delimitare in modo chiaro lo spazio carrabile da quello pedonale.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intervento prevede la **sostituzione di una parte dei basoli** di arenaria con nuove lastre dello **stesso materiale, ma lisce**. Queste lastre saranno dotate di **elementi a rilievo**, utili per l'orientamento sensoriale delle persone con disabilità visiva. Inoltre, la superficie liscia garantirà una maggiore continuità del piano di calpestio, facilitando lo scorrimento delle sedie a ruote. I sampietrini, infatti, con i loro giunti spesso irregolari e dissestati, rappresentano un ostacolo per gli utenti con disabilità motoria o in carrozzina.
LIMITI DI APPLICAZIONE	Pavimentazioni storiche o vincolate Accettazione della sostituzione da parte della Soprintendenza Estensione del progetto
INTERVENTI COORDINATI	Mappe per la mobilità Percorsi pedonali Materiali e sottofondi
STRATEGIE INTEGRATE	Rigenerazione urbana Zone a ZTL Pedonalizzazione del centro storico
RISULTATI ATTESI	Trasformare le strette vie del centro storico in luoghi più sicuri e facili da percorrere dai pedoni. Incentivare gli spostamenti pedonali all'interno del centro storico, specialmente in aree pianeggianti e prive di grandi dislivelli. [LV]

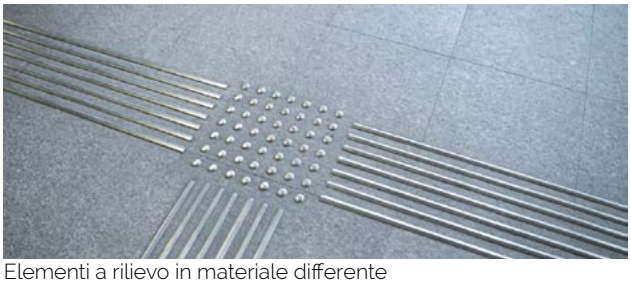


PROPOSTA DI PROGETTO:

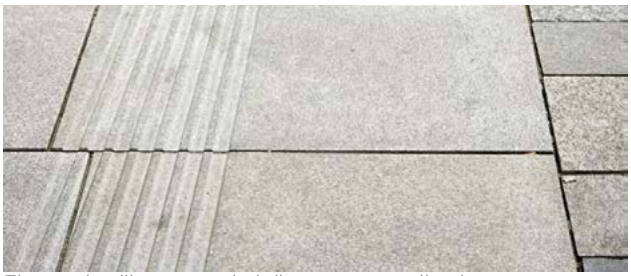


Fotomontaggio: Il percorso Tattilo plantare composto da lastre di pietra liscia con elementi a rilievo nel centro storico di Pergola

RIFERIMENTI:



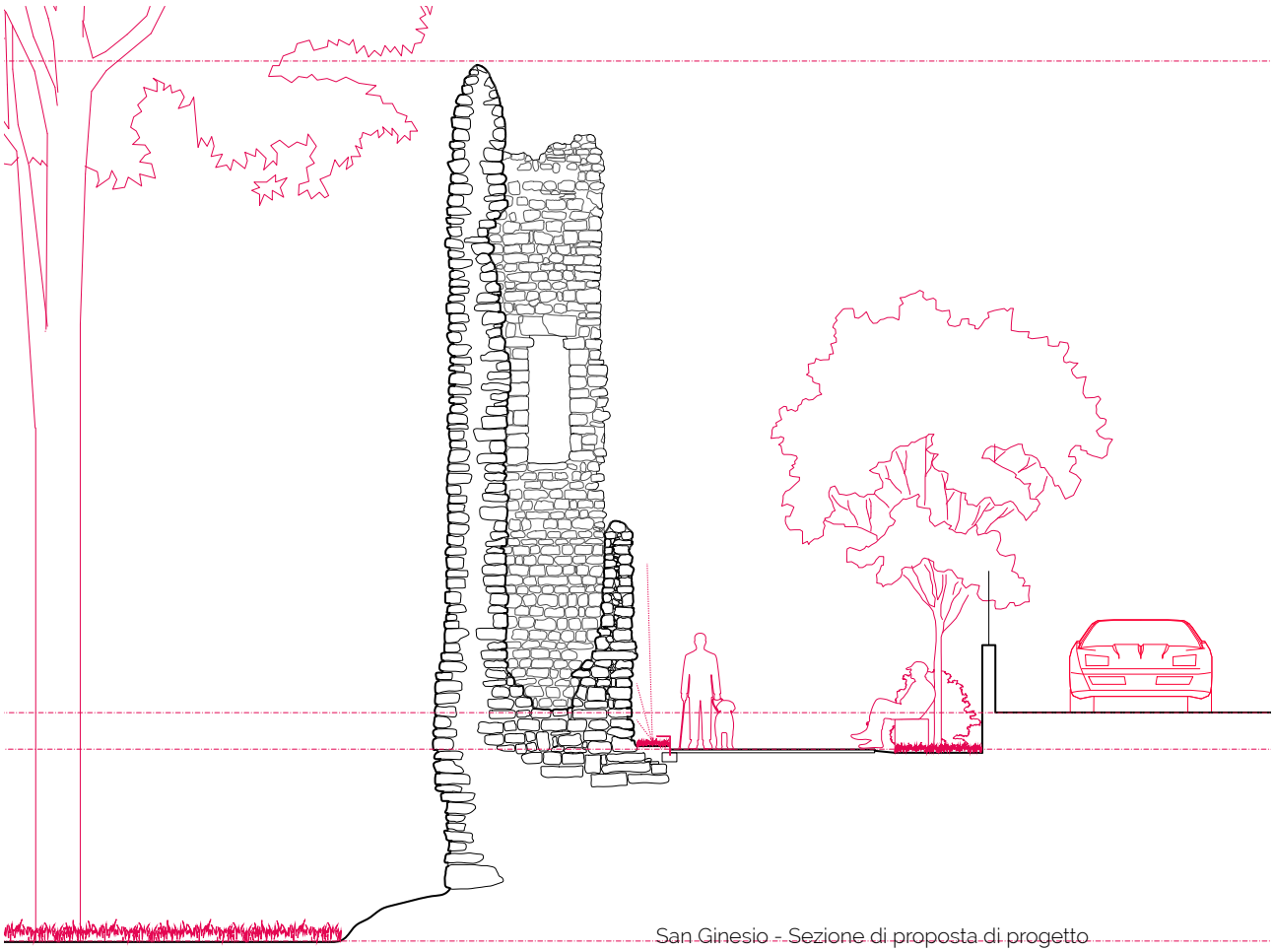
Elementi a rilievo in materiale differente



Elementi a rilievo scanalati direttamente sulla pietra

Caso applicativo: SAN GINESIO

AMBITO	Tratto di passeggiata lungo le mura est di San Ginesio (MC)
CRITICITÀ RISCONTRATA	Il percorso pedonale lungo le mura, pur costituendo un tracciato di grande **valore paesaggistico e culturale**, è completamente **privo di riferimenti tattili o fisici** per l'orientamento delle persone cieche o ipovedenti. L'utilizzo di **percorsi tattiloplantari** tradizionali, seppur tecnicamente efficaci, risulterebbe **fortemente impattante** e visivamente **incongruo in un contesto così delicato dal punto di vista paesaggistico e storico**. Inoltre, non esiste una chiara separazione tra il camminamento e le mura vincolate, con il **rischio di avvicinamento eccessivo o di danneggiamento delle strutture storiche**.
STRATEGIA	Prevedere un elemento architettonico semplice, lineare e continuo, che possa assolvere alla doppia funzione di protezione delle mura storiche e di riferimento tattile per ipovedenti, senza alterare l'immagine e la percezione del paesaggio. L'obiettivo è garantire **orientamento e sicurezza**, mantenendo **coerenza materica ed estetica** con gli altri dispositivi di accessibilità previsti nel centro storico.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intervento consiste nella realizzazione di un **cordolo continuo in corten**, di altezza contenuta (circa 20 cm), posizionato a margine del percorso pedonale e lungo il lato interno delle mura. Il cordolo è progettato per essere facilmente percepibile al tatto con il **bastone** bianco, offrendo alle persone cieche e ipovedenti un **riferimento costante, intuitivo e sicuro per orientarsi nello spazio**. Dal punto di vista estetico, il materiale in corten richiama altri elementi architettonici già presenti a San Ginesio, e **si integra armoniosamente nel contesto murario**, evitando l'impatto visivo dei percorsi tattili canonici. Il cordolo funge anche da **barriera fisica discreta tra il camminamento e le mura vincolate**, proteggendo le strutture storiche senza dover ricorrere a recinzioni invasive. In punti selezionati, il cordolo verrà modulato e modellato per accogliere **cartellonistica accessibile** e per integrare elementi di **illuminazione** a basso impatto immersi nel verde alla base delle mura, valorizzando la passeggiata anche nelle ore serali.
LIMITI DI APPLICAZIONE	• Necessità di v**alidazione da parte della Soprintendenza**, per l'inserimento di un elemento continuo in prossimità delle mura storiche; • Richiede **cura progettuale nei raccordi** con le pavimentazioni e attenzione alla percepibilità costante lungo tutto il percorso.
INTERVENTI COORDINATI	• Realizzazione della nuova pavimentazione in **terra stabilizzata compatta** e accessibile lungo tutto il percorso; • Inserimento di **arredi per la sosta**, in armonia con il tracciato e coordinati con la posizione del cordolo; • **Segnaletica inclusiva e cartellonistica integrata** al cordolo in punti strategici.
STRATEGIE INTEGRATE	Il cordolo in corten fa parte di una più ampia **visione** che punta a coniugare **accessibilità sensoriale e valorizzazione del paesaggio**, evitando l'adozione di soluzioni standardizzate che risulterebbero estranee al contesto. Insieme alla pavimentazione naturale, all'illuminazione discreta e agli arredi coerenti, il cordolo costruisce un l**inguaggio progettuale accessibile ma non invasivo**, in linea con le esigenze di un borgo storico come San Ginesio.
RISULTATI ATTESI	• Garantire l'**orientamento autonomo e sicuro** di persone cieche e ipovedenti lungo tutto il percorso delle mura; • Evitare l'inserimento di percorsi tattili canonici, più impattanti visivamente in un contesto vincolato e naturalistico; • Contribuire alla **protezione fisica delle mura storiche**, definendo un bordo discreto ma funzionale; • **Valorizzare la passeggiata** in chiave serale e paesaggistica, integrando illuminazione e comunicazione inclusiva in un unico **segno progettuale coerente** [SDO]



San Ginesio - Sezione di proposta di progetto

STATO ATTUALE:

PROPOSTA DI PROGETTO:



San Ginesio - Testata del tratto est delle mura storiche, accesso principale per chi arriva da est (da Porta Picena). Attualmente questo primo tratto si trova in condizioni di degrado e discontinuità. L'intervento proposto usa il pretesto dell'accessibilità come occasione per rigenerare un luogo dal grande valore storico e paesaggistico.

ARREDO URBANO

Tematiche d'intervento: Percorsi attraversamenti e rampe, edifici pubblici piazze e spazi aperti, parchi e giardini,

REQUISITI	NORMATIVA	SPECIFICHE	DISABILITÀ
Sedute		• In forma ergonomica • Dotate di spalliera e braccioli • Che permettano l'accostamento della carrozzina	
Contenitori dei rifiuti	Art. 9 DPR 503/96	• Altezza da terra tra 1-1.40m • Sistema di apertura manuale, non a pedana • Sistemazione sicura • Sistemazione su superficie omogenea	
Sportelli automatici		• Altezza da terra degli sportelli automatici 90 cm • Sportelli con pulsantiere braille • Sportelli con supporto acustico	
Campanelli e citofoni	Art. 8.1.5. DM 236/89	• I campanelli di allarme, il citofono, devono essere posti ad una altezza compresa tra i 40 e i 140 cm	
Giochi per bambini	Legge 104/92	• Accessi all'area gioco e i vialetti interni devono essere progettati e costruiti senza presentare ostacoli • Ingressi alle aree gioco siano collocati lontano da strade ad intenso traffico veicolare • I percorsi devono essere sufficientemente piani, ed il fondo deve essere compatto e livellato • Percorsi dell'area giochi devono essere ben raccordati con gli altri percorsi del parco e con la viabilità esterna al parco	

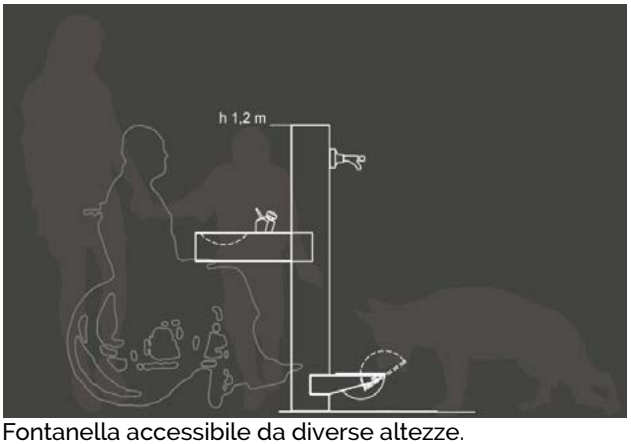
Ambiti di applicazione: Panchine, cestini dei rifiuti, cassette postali, attrezzature lungo i percorsi, giochi per bambini, fontanelle, campanelli e citofoni

SCHEMI, DISEGNI E FOTO



Tavolo con ergonomia inclusiva, modello Rauster della Ital-way





Fontanella accessibile da diverse altezze.
Ferolab



Tavolo che permette l'accostamento di utenti in carrozzina, modello Orbit di Ital-way

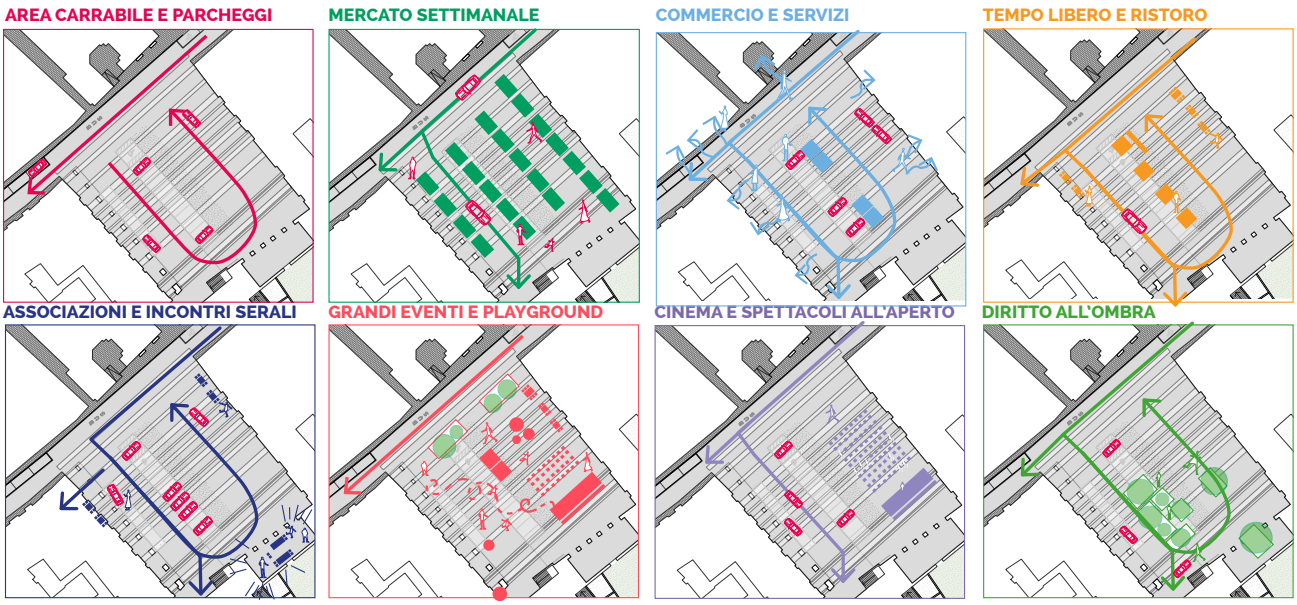


Arredo urbano, modulare e movibile che permette flessibilità e integrazione di sedute nel verde.
Coal Drop Yard, Londra

Caso applicativo: ARCEVIA

AMBITO	Piazza Mazzini
CRITICITÀ RISCONTRATA	La piazza principale del centro storico di Arcevia, Piazza Mazzini, rappresenta un punto d'incontro e lo sfondo di uno scenario vivace in cui si svolgono molteplici attività: amministrative, commerciali, di ristoro e ricreative. Attualmente, la piazza si presenta come uno spazio in gran parte pianeggiante, **occupato prevalentemente da posti auto** e utilizzato sia come parcheggio sia come area di manovra. Gli arredi urbani sono ridotti al minimo; quelli presenti appartengono ai due bar che si affacciano sulla piazza, i quali hanno realizzato strutture semi-fisse per garantire spazi all'aperto riparati.
STRATEGIA	La strategia prevede l'**inserimento di elementi verdi e di arredo urbano** all'interno della piazza. Il principio fondamentale alla base dell'intervento è che tali **elementi siano flessibili e amovibili**, così da garantire **spazi adattabili** alle diverse esigenze. Anche i sistemi di ombreggiamento esterni ai bar rientrano in questa logica: le nuove strutture consentiranno di unificare i linguaggi architettonici, conferendo coerenza e armonia al nuovo assetto della piazza. Tali strutture sono concepite come dehors temporanei.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intervento si basa sull'inserimento di **grandi vasche mobili**, pensate per accogliere elementi verdi e sedute. Questi sistemi conferiranno alla piazza una nuova dimensione, quella vegetale, senza compromettere la flessibilità che lo spazio richiede. Le panchine verranno collocate alla base delle vasche, offrendo **sedute all'ombra** e contribuendo così a mitigare il soleggiamento durante i mesi estivi. Le sedute avranno la vasca come schienale, permettendo anche l'**accostamento agli utenti in carrozzina**. Ulteriori arredi saranno posizionati lungo i bordi della piazza e sotto il loggiato dell'ex sede Avis, integrandosi con quelli già presenti delle attività commerciali. L'insieme contribuirà a dar vita a una **piazza viva, attiva, dinamica e flessibile.**
LIMITI DI APPLICAZIONE	I costi derivanti dall'acquisto degli arredi sono superiori rispetto ad un arredo urbano tradizionale. Il mantenimento delle alberature e delle aiuole richiede una manutenzione continua da parte dell'amministrazione. Lo stesso spostamento delle fioriere necessita di mezzi idonei, pertanto gli spostamenti devono essere pianificati e gestiti da operai comunali esperti
INTERVENTI COORDINATI	Potenziamento dei parcheggi esistenti e realizzazione di nuovi spazi per sgravare la pressione dalla piazza. Collaborazione con le attività commerciali
STRATEGIE INTEGRATE	Riorganizzazione della viabilità Strategie d'accesso al centro storico Regolamento del decoro Verde e biodiversità
RISULTATI ATTESI	Grazie al nuovo arredo urbano, la piazza sarà destinata principalmente all'**uso pedonale**, liberandola dalla dipendenza dalle automobili. Diventerà così uno spazio ricco di vita e un autentico luogo di incontro. L'intervento costituirà un **modello replicabile** in tutti quei contesti in cui le piazze, per loro natura, devono mantenere un'elevata flessibilità. [LV]



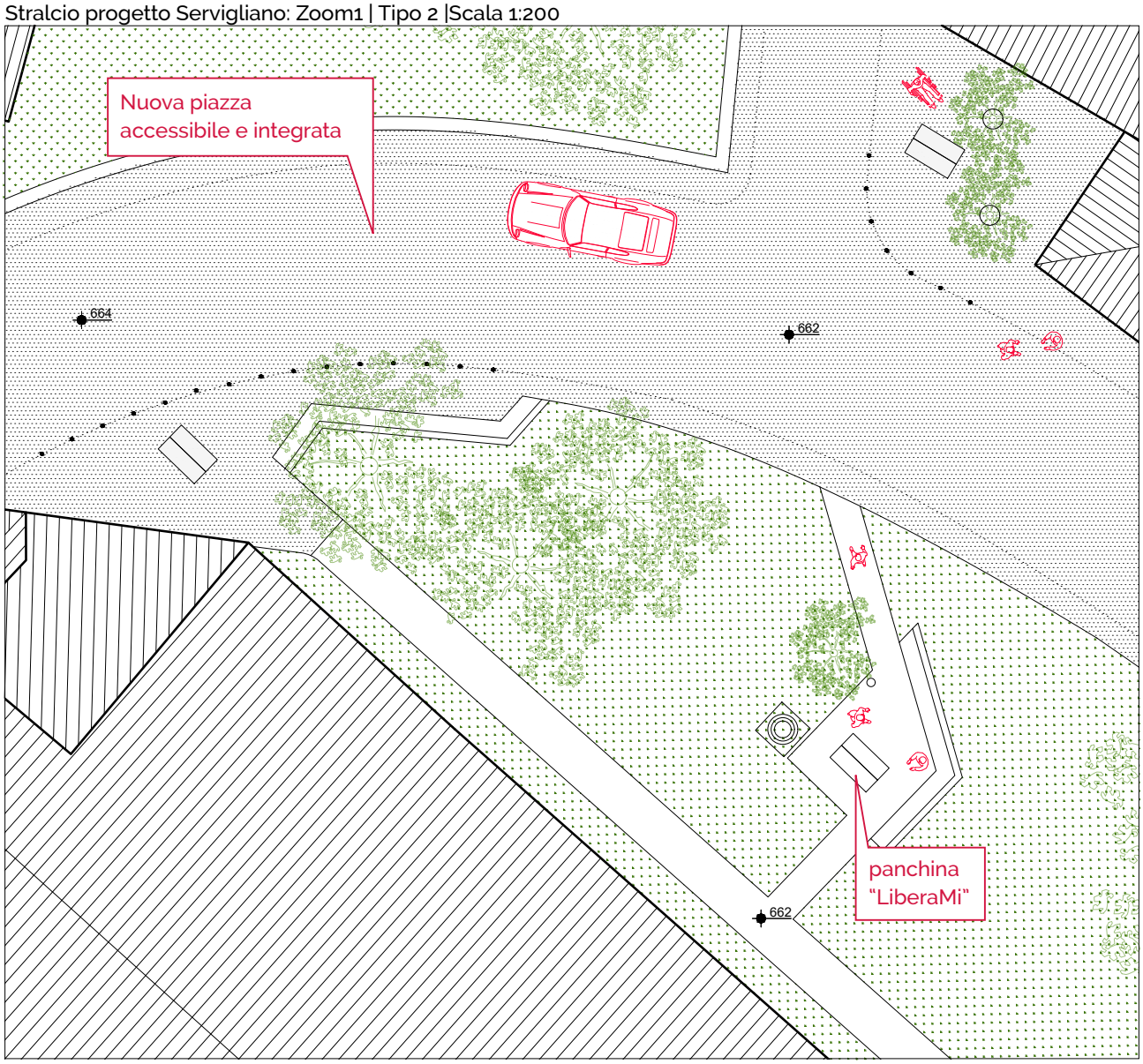


Arcevia- Proposta di progetto: l'arredo urbano formato da vasche mobili consentirà di inserire verde e sedute pur mantenendo invariato l'uso della piazza e le diverse attività che ospita nel corso dell'anno.

Caso applicativo: SAN GINESIO

AMBITO	Via Giacomo Matteotti,
CRITICITÀ RISCONTRATA	L'area intorno a Sant'Agostino presenta attualmente una generale carenza di arredo urbano, come le panchine. Questa mancanza incide negativamente sulla fruizione dello spazio da parte di tutte le persone. Pur essendo presente una zona verde, essa non viene adeguatamente valorizzata, anche a causa della scarsità di sedute accessibili: le due panchine esistenti si trovano nel mezzo del prato, **difficilmente raggiungibili** da chi ha ridotta mobilità. Una fontanella è presente nelle vicinanze, ma anch'essa non risulta facilmente accessibile. Inoltre, la leggera pendenza del suolo richiede particolare attenzione nella disposizione degli arredi per garantirne la piena fruibilità.
STRATEGIA	Il progetto mira a dotare l'area di **arredi urbani inclusivi**, pensati per offrire comfort e funzionalità a tutte le categorie di utenti. Le soluzioni adottate sono progettate secondo i principi del **design for all** privilegiando l'accessibilità e l'inclusività, con un'attenta collocazione rispetto alla morfologia del terreno e ai percorsi esistenti e in progetto. L'obiettivo è creare uno spazio realmente condiviso, accogliente e adatto alla sosta, alla socializzazione e alla fruizione del verde.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intervento prevede l'installazione di una panchina inclusiva **"LiberaMi"**, concepita per **permettere la seduta e l'interazione** tra persone con e senza disabilità, grazie a un design continuo, privo di barriere e accessibile da ogni lato. La panchina diventa così un punto di aggregazione spontanea per famiglie, studenti e cittadini. Per garantire l'accessibilità effettiva agli arredi, è prevista la realizzazione di una pavimentazione parziale dell'area verde, così da consentire percorsi agevoli e fruibili da tutti.
LIMITI DI APPLICAZIONE	L'inclinazione naturale del terreno ha richiesto particolare attenzione nella progettazione dei percorsi e nella disposizione degli arredi, per evitare dislivelli o pendenze che ne compromettano l'utilizzo in sicurezza.
INTERVENTI COORDINATI	Percorsi accessibili esistenti e in progetto Spazi di sosta e aggregazione
STRATEGIE INTEGRATE	Riqualificazione urbana
RISULTATI ATTESI	L'inserimento di arredi urbani inclusivi contribuirà a rendere l'area più vivibile e funzionale. Si potenziano la permanenza e la socialità grazie a **spazi di sosta accessibili**, promuovendo l'interazione tra generazioni e l'inclusione delle persone con disabilità. L'intervento rafforza il ruolo dell'area come spazio pubblico aperto, accogliente e vissuto, migliorando la qualità della vita quotidiana e valorizzando il patrimonio verde e culturale della città. [YH]

① Stralcio progetto Servigliano: Zoom1 | Tipo 2 |Scala 1:200







http://www.pisa24.info/una-panchina-inclusiva-davanti-allsmsbiblio/

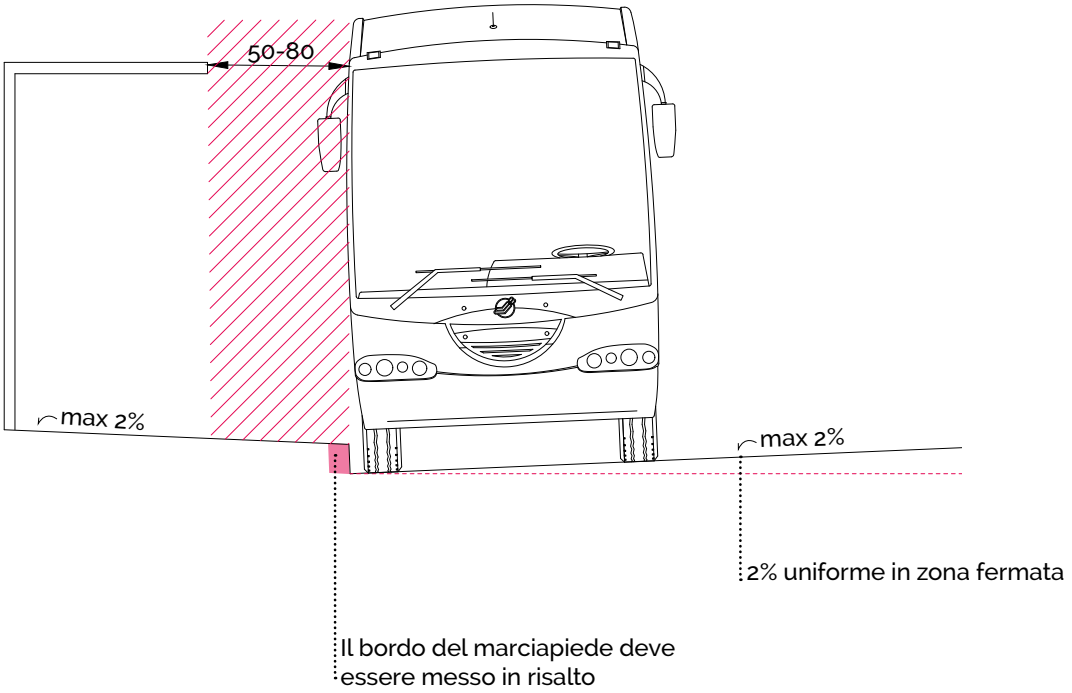
TRASPORTO PUBBLICO

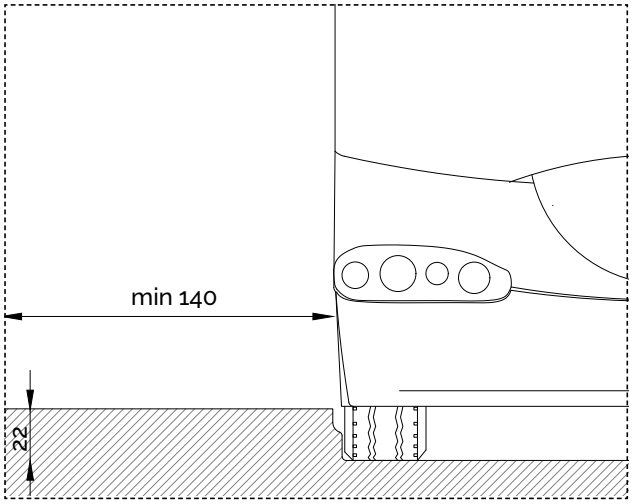
Tematiche d'intervento: Sistemi di trasporto, dispositivi tecnologici e sensoriali

REQUISITI	NORMATIVA	SPECIFICHE	DISABILITÀ
Accessibilità ai mezzi pubblici	Art. 7 comma 3 LR 47/91 Art. 14 DLgs 285/1992	• Piattaforma elevatrice per veicoli extraurbani • Rampa estraibile con pianale ribassato e abbassamento	
Uscite, Sedili e Sistemi di Informazione	Art. 24 DPR 503/96 D.M. 18/91, L. 151/81,	• L'accesso alle uscite di emergenza deve essere garantito anche per i passeggeri in carrozzina • 3 posti a sedere vicino alle uscite riservati a persone con capacità motorie limitate • Sedili spaziosi e simbolo internazionale di accessibilità sui mezzi pubblici. • Dispositivi individuabili facilmente e posizionati a un'altezza tra 75 e 140 cm dal pianale del mezzo. • Spazio per parcheggiare la sedia a ruote, con ancoraggio per la sicurezza dei passeggeri durante il viaggio. • Implementazione di sistemi di informazioni visive e sonore a bordo dei mezzi pubblici per facilitare l'orientamento delle persone con disabilità sensoriali	
Informazioni di viaggio fruibili dai passeggeri a bordo		• Informazioni visive e sonore • Indicazioni su linea, fermate, coincidenze, cambiamenti di tragitto e ritardi per evitare di distrarre il conducente con richieste frequenti.	
Servizi di mobilità alternativa	Art. 26 L. 104/92	• Disponibilità di mezzi elettrici mono o biposto (elettroscooter) per superare lunghe distanze in centri storici, parchi, fiere o altri grandi spazi pedonali. • Servizi taxi gratuiti o a tariffa ridotta • Trasporto su chiamata per aree non coperte • Inclusione dei trasporti pubblici nei piani di mobilità, veicoli adattati • Obbligo di omologare veicoli (autobus, treni, taxi) con caratteristiche di accessibilità per persone con disabilità motoria.	
Servizio assistenza	Art. 26 L. 104/92 Art. 3 e 4 L. 67/06	• Servizio di assistenza nelle stazioni per accompagnamento, assistenza per l'acquisto dei biglietti, e aiuto con la mobilità	

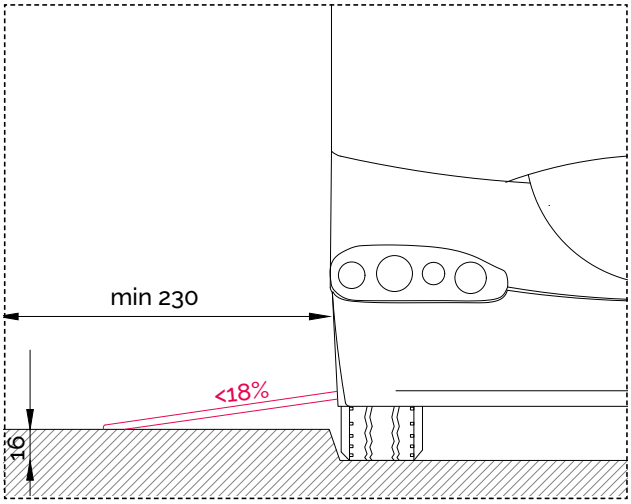
Ambiti di applicazione: Collegamenti urbani, collegamenti extraurbani, treni, tram, bus, trasporto pubblico a chiamata.

SCHEMI, DISEGNI E FOTO





Utilizzo autonomo



Con aiuto del personale

Caso applicativo: ARCEVIA

AMBITO	Arcevia e i suoi 9 castelli
CRITICITÀ RISCONTRATA	Arcevia ha un territorio comunale vasto e i **castelli** rappresentano un **patrimonio e una risorsa storico, culturale e identitaria diffusa** . Il trasporto pubblico locale è un servizio che da anni non è più attivo sul territorio comunale, **isolando** di fatto **le frazioni** più remote e vincolandole alla **dipendenza dal trasporto privato su gomma**. La topografia e la condizione delle strade di collegamento, caratterizzate da sezioni strette, tortuose e con forti dislivelli non facilitano i collegamenti. La mobilità è quasi unicamente caratterizzata dal trasporto privato su ruota.
STRATEGIA	Il progetto prevede la messa in atto di una strategia di **trasporto pubblico a chiamata** che permetta di raggiungere il patrimonio dislocato sul territorio comunale. La strategia proposta prevede la sua realizzazione con un **modello incrementale**, permettendone la sua realizzazione ed estensione nella copertura del **servizio in più fasi**. Ciò consentirà la valutazione della riuscita del servizio e la messa in atto di eventuali perfezionamenti del sistema prima di passare alla fase successiva.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	La strategia prevede lo sviluppo di un **sistema a chiamata condiviso** tale da sopperire alla mancanza di un trasporto pubblico sul territorio. Questo sistema prevede la messa a disposizione di un mezzo idoneo, possibilmente elettrico, che tramite un **sistema di prenotazione** possa **connettere Arcevia con i suoi castelli**. Il sistema nasce come collegamento del capoluogo con i castelli di Avacelli, Montale, Castiglioni e Piticchio, per poi svilupparsi ed estendersi una volta a punto su tutti i 9 castelli. Il sistema potrebbe essere applicato anche per collegare Arcevia ai comuni limitrofi e integrarsi al sistema di trasporto pubblico presente sul territorio
LIMITI DI APPLICAZIONE	Il sistema potrebbe subire lunghi tempi di attesa e costi del servizio difficili da ammortizzare finché non ci sia completa diffusione del trasporto a chiamata ed un uso abituale tra turisti e residenti.
INTERVENTI COORDINATI	Arredo urbano Segnaletica Sviluppo di un' app. per la gestione delle prenotazioni
STRATEGIE INTEGRATE	Valorizzazione dei castelli Nuove forme di turismo Riqualificazione territoriale Piano della mobilità
RISULTATI ATTESI	Far diventare il **servizio a chiamata un servizio pubblico**, non basato sul solo volontariato, ma capace di autosostenersi tramite fondi pubblici e il pagamento delle singole corse e/o di abbonamenti speciali per determinati utenti. Il sistema di trasporto a chiamata condiviso permetterà ai **turisti** che raggiungono il comune di Arcevia di **visitare tutto il territorio** senza bisogno di un mezzo proprio. Questo sistema permetterebbe loro di spostarsi senza fretta da un comune/ frazione all'altro, fermandosi più giorni nell'area servita dalla navetta. Permetterà a chiunque di godere in autonomia di tutte le offerte e i servizi diffusi nel territorio, e, la condivisione del trasporto, unito all'uso di mezzi elettrici mira alla **riduzione dei consumi, del traffico e delle emissioni**. [LV]

LA LINEA DEI BORGHI
Rimini, Italia, 2024
fonte: https://www.vallimarecchiaeconca.it/la-linea-dei-borghi/

La "Linea dei Borghi" è un progetto pilota per collegare i due borghi antichi che sorgono in collina con la stazione ferroviaria di Rimini, grazie a bus navetta messi a disposizione gratuita dei visitatori e dei turisti e potrà permettere a un numero maggiore di persone di visitare agevolmente i due centri storici senza dovervi accedere con l'auto. All'arrivo nei due borghi, i turisti saranno accolti da guide che gratuitamente li condurranno per i luoghi principali dei paesi. Sono state messe a punto anche tariffe speciali per i musei e sconti in alcuni ristoranti.



RETE TRA COMUNI E RI-USO DELL'ESISTENTE
Trelleborg, Svezia, 2020
fonte: https://www.rupprecht-consult.eu/fileadmin/migratedRupprechtAssets/Documents/MAMBA_Mobility-for-All-in-Rural-Areas.pdf

A Trelleborg, le sfide della mobilità nelle aree rurali sono state affrontate tramite un confronto tra comuni, che ha portato a soluzioni concrete, come servizi di trasporto su richiesta e navette dedicate agli anziani, con gite organizzate nei weekend con gli scuolabus inutilizzati. L'obiettivo è combattere l'isolamento sociale nelle fasce più vulnerabili. Sono emerse anche idee per riutilizzare infrastrutture esistenti, riducendo i costi di nuove costruzioni.



RURAL CAR-SHARING AND MOBILITY CENTRE
Cuxhaven, Germany, 2020
fonte: https://www.rupprecht-consult.eu/fileadmin/migratedRupprechtAssets/Documents/MAMBA_Mobility-for-All-in-Rural-Areas.pdf

La soluzione consiste in un sistema combinato di car sharing basato su associazioni o cooperative e in un servizio navetta volontario, pensato per migliorare gli spostamenti da e verso le aree rurali con una densità di popolazione in calo. Sia gli anziani che i giovani usano questo servizio per raggiungere destinazioni nei villaggi vicini. Un numero significativo di viaggi effettuati durante la fase pilota era legato alla partecipazione a eventi, ma in futuro si prevede un utilizzo più orientato agli spostamenti quotidiani.



Il territorio comunale di Arcevia è esteso e punteggiato da 9 frazioni storiche conosciute come "castelli", veri e propri nuclei identitari e culturali diffusi. Tuttavia, l'assenza ormai da anni di un servizio di trasporto pubblico locale ha reso difficile il collegamento tra il capoluogo e queste frazioni, lasciandole isolate e completamente dipendenti dal trasporto privato. La morfologia del territorio, caratterizzata da strade strette, tortuose e con forti dislivelli, aggrava ulteriormente questa situazione, rendendo complessa una mobilità sostenibile ed equa.

Per rispondere a queste criticità, il progetto prevede l'attivazione di un **sistema di trasporto pubblico a chiamata condiviso**, pensato per connettere Arcevia con i suoi castelli e, progressivamente, con i comuni limitrofi. Il modello proposto sarà attuato per fasi, consentendo una prima sperimentazione su 4 castelli (Avacelli, Montale, Castiglioni e Piticchio), per poi estendersi a ulteriori cinque. Questa gradualità permetterà di testare l'efficacia del servizio, valutarne l'utilizzo, introdurre eventuali miglioramenti e ottimizzarne la gestione.

Il sistema si baserà su un mezzo idoneo – preferibilmente elettrico – attivabile su prenotazione tramite app o telefono, capace di servire sia i residenti che i visitatori. In prospettiva, il servizio potrebbe integrarsi con i trasporti pubblici esistenti e collegare anche i comuni confinanti. L'iniziativa mira a offrire un'alternativa concreta all'auto privata, favorendo una **mobilità accessibile, inclusiva e sostenibile**.

Se da un lato la fase iniziale potrebbe presentare criticità come tempi di attesa elevati o costi difficilmente ammortizzabili, dall'altro il sistema punta a strutturarsi come servizio pubblico stabile, non legato al volontariato ma sostenuto da risorse pubbliche e da un sistema misto di biglietti singoli e abbonamenti speciali, pensati per utenti specifici come residenti, studenti o turisti.

Il progetto offre molteplici benefici: consente a chi vive nelle frazioni di muoversi con maggiore autonomia; permette ai turisti di scoprire in libertà l'intero territorio comunale senza necessità di un mezzo proprio, favorendo permanenze più lunghe nei borghi serviti dalla navetta; **riduce traffico, consumo energetico ed emissioni**, grazie alla condivisione del trasporto e all'uso di mezzi elettrici.

Oltre a migliorare l'accessibilità fisica, il sistema a chiamata genera nuove **reti di relazioni e solidarietà**, coinvolgendo amministrazioni, associazioni, attività locali e cittadini in un'ottica di collaborazione diffusa. L'iniziativa si pone così come leva per una **rigenerazione sociale e territoriale**, capace di rilanciare un modello di mobilità sostenibile, che valorizzi le ricchezze diffuse di Arcevia e restituisca centralità alle sue comunità.

[BDL]

+ ACCESSIBILITÀ TERRITORIALE

Il sistema di trasporto a chiamato mira a garantire un'accessibilità che va oltre i confini del centro storico e che permetta, quindi, a chiunque di raggiungere in autonomia i comuni limitrofi

+ INCLUSIVITÀ

Il sistema di trasporto a chiamata condiviso permetterebbe a chiunque di godere in autonomia di tutte le offerte e i servizi diffusi nel territorio (medico, ospedale, negozi, amici e familiari, ristoranti, supermercati, farmacia, banca...)

+ RETE + SOLIDARIETÀ

Il sistema di trasporto a chiamata condiviso incoraggia ed alimenta nuove reti di conoscenza e solidarietà: sia tra comuni, associazioni, commercianti limitrofi, che tra persone ed abitanti del territorio.

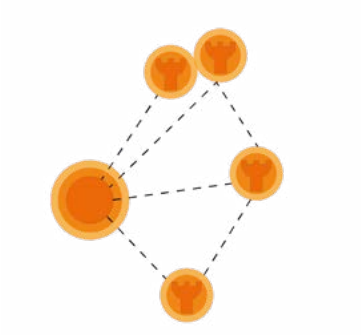
+ TURISMO

Il sistema di trasporto a chiamata condiviso permetterà ai turisti che raggiungono il comune di Arcevia di visitare tutto il territorio senza bisogno di un mezzo proprio. Questo sistema permetterebbe loro di spostarsi senza fretta da un comune/frazione all'altro, fermandosi più giorni nell'area servita dalla navetta.

+ SOSTENIBILITÀ

Il sistema di trasporto a chiamata condiviso permette di ridurre consumi, traffico ed emissioni, soprattutto nel caso di utilizzo di un mezzo elettrico.

ARCEVIA + 4 CASTELLI



1. MEZZO IN PRESTITO
stipulare un accordo con associazioni già in possesso di un mezzo adatto (es. croce gialla, protezione civile...)

2. AUTISTI
individuare degli autisti volontari o stipulare accordi con associazioni esistenti (es. AUSER)

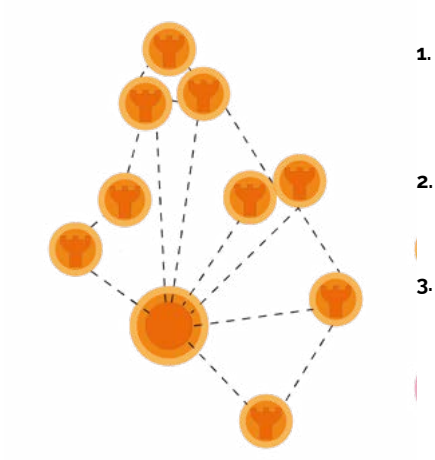
3. CONTATTO TELEFONICO
individuare e diffondere un numero telefonico da contattare per prenotare il viaggio

4. REGOLAMENTO
stabilire delle regole: quanto tempo prima bisogna prenotare? quale è il prezzo della corsa? quali categorie di utenti non pagano?

5. UTENTI: NON SOLO DISABILI!
ma anche turisti, studenti, abitanti del territorio...

6. PERIODO DI PROVA
attivare il servizio solo in determinati periodi dell'anno (es. festività, nei mesi più caldi...)

ARCEVIA + 9 CASTELLI

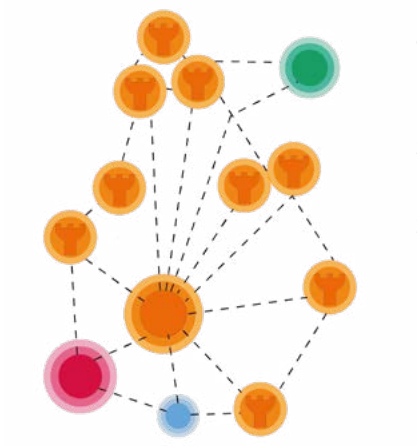


1. TROVARE SPONSOR / FINANZIAMENTI
una volta avviato il progetto sarà più facile trovare sponsor/finanziamenti/bandi pubblici e/o privati per coprire le spese di trasporto e di diffusione

2. ACQUISTARE UN MEZZO ADATTO
acquistare un mezzo adatto anche al trasporto di persone disabili preferibilmente elettrico e di piccole dimensioni

3. CASTELLI IN RETE...TUTTO L'ANNO
attivare il servizio durante tutto l'anno

ARCEVIA + COMUNI LIMITROFI



1. APP
possibilità di sviluppare un'applicazione dedicata per gestire le prenotazioni e gli itinerari, integrata ai servizi di trasporto pubblico già presenti su tutto il territorio

2. ARREDO URBANO INCLUSIVO
acquistare pensiline, panchine, cartellonistica inclusive ed accessibili a tutti

3. SERVIZIO PUBBLICO
far diventare il servizio a chiamata un servizio pubblico, non basato sul solo volontariato, ma capace di autosostenersi tramite fondi pubblici e il pagamento delle singole corse e/o di abbonamenti speciali per determinati utenti

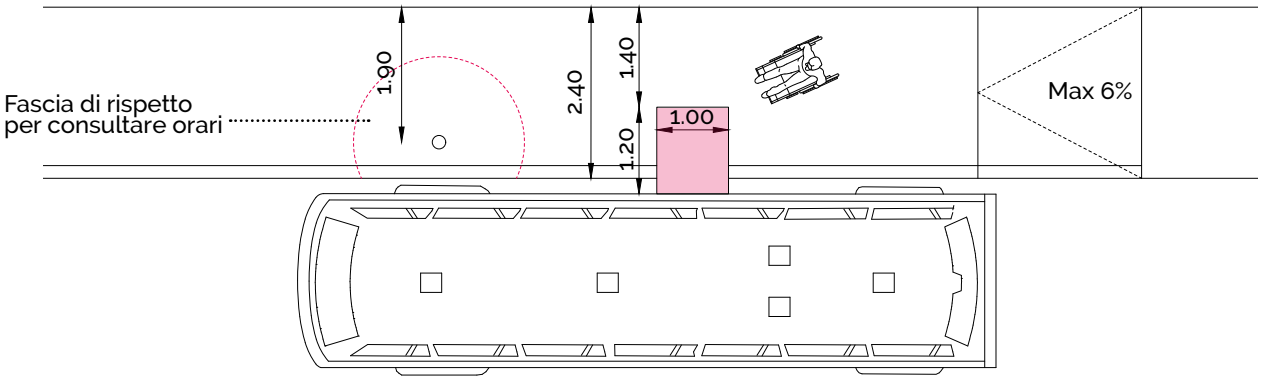
FERMATE E PENSILINE

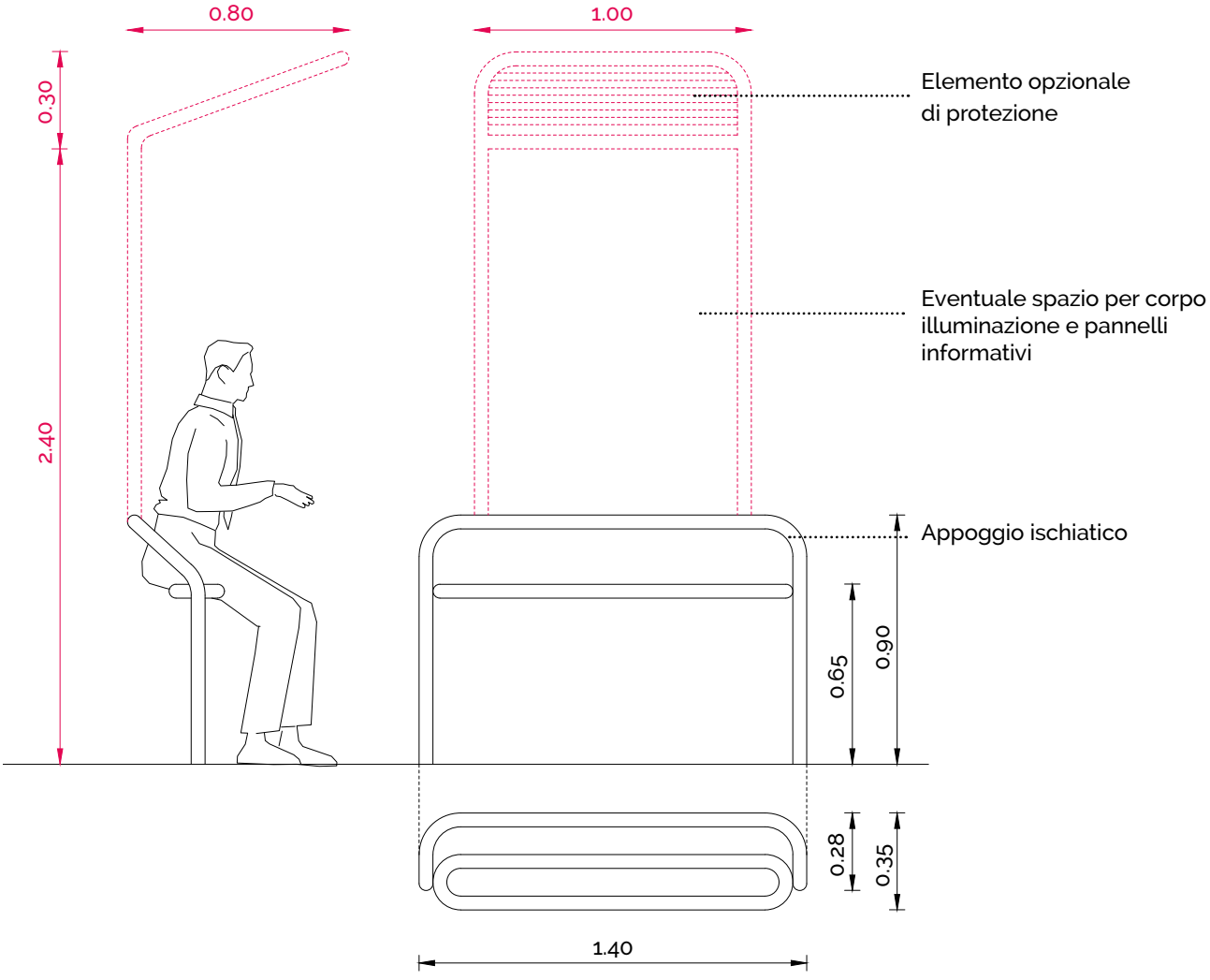
Tematiche d'intervento: Fermate e pensiline, dispositivi tecnologici e sensoriali

REQUISITI	NORMATIVA	SPECIFICHE	DISABILITÀ
Fermate dei mezzi di trasporto adeguate	Art. 10 DPR 503/96 Artt. 120, 149 e 381 DPR 495/92	• Pensilina per la protezione dagli agenti atmosferici • Adeguato spazio per lo stazionamento delle persone su sedia a ruote	
Dislivello tra fermata e pianale del veicolo	Art. 26.2 DPR 503/96 art 3.4.6 Allegato VII alla proposta d Direttiva Parlamento europeo in GU Comunità Europea del 20.01.1998 All.III al DLgs 45/2000 art. 6 LR 47/91	Autobus: • dIslivello tra banchina o marciapiede e dispositivo del sistema di accesso meccanico 2.5cm • Pendenza rampa retraibile 12% Tram, funivie e funicolari : • dIslivello tra banchina o marciapiede e pianale del veicolo 2.5cm • Pendenza rampa retraibile 12%	
Fermate dei mezzi di trasporto sono facilmente individuabili	Art. 10 DPR 503/96 Artt. 120, 149 e 381 DPR 495/92	• Chiara segnaletica • Adeguata illuminazione notturna • Identificabili	
Adeguate informazioni sulle linee di trasporto sono	Art. 10 DPR 503/96 Artt. 120, 149 e 381 DPR 495/92	• Informazione su orari e percorsi delle linee • Informazione si posizione della fermata in rapporto al percorso • Informazione adeguate sui tempi di attesa, coincidenze, tariffe, ritardi e soppressione corse	

Ambiti di applicazione: Fermate del trasporto pubblico

SCHEMI, DISEGNI E FOTO

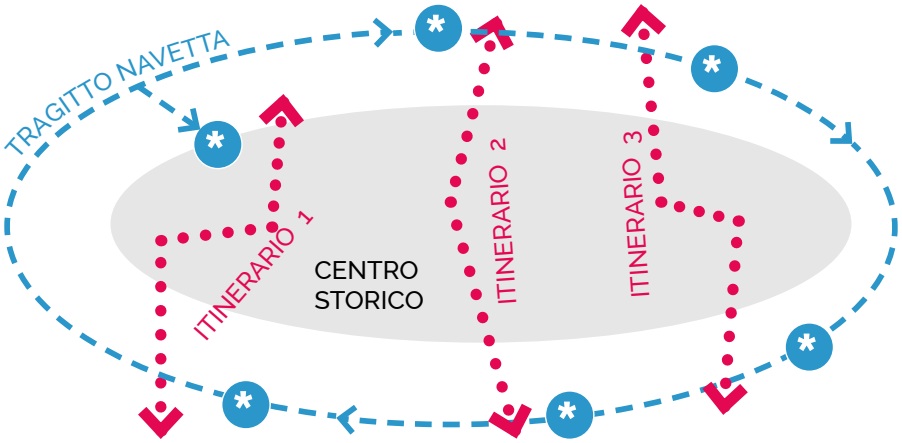




Caso applicativo: ACQUAVIVA PICENA

AMBITO	Anello intorno al Centro Storico di Acquaviva Picena (AP)
CRITICITÀ RISCONTRATA	Il centro storico di Acquaviva presenta forti dislivelli e pendenze eccessive, che rendono **irrealistico un sistema di accessibilità diffusa**. Inoltre, l'assenza di collegamenti intermedi e di fermate accessibili impedisce a persone con disabilità motorie o fragilità di accedere ai principali luoghi d'interesse. Mancano anche spazi riconoscibili, attrezzati e protetti per l'attesa del trasporto.
STRATEGIA	Implementare un sistema di **accessibilità spot** basato su **navetta bus accessibile**, con **fermate strategiche** posizionate in punti chiave del borgo. Le fermate sono trattate come **dispositivi architettonici in corten**, **coerenti con il linguaggio materico del resto del progetto** e perfettamente **integrate nel paesaggio urbano**.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intervento prevede la realizzazione di due **nuove fermate bus accessibili**, posizionate in corrispondenza degli ingressi principali al borgo: quattro sul versante sud, in prossimità delle principali area parcheggio di Via Leopardi o della nuova scuola, e due a nord, nei pressi del parcheggio retrostante la Porta di Piazza del Forte e in Via Boreale nei pressi di Porta da Bora. Tutte le fermate saranno progettate con strutture in **acciaio corten**, materiale scelto per la sua **coerenza con gli altri dispositivi architettonici previsti nel centro storico** (come rampe, ascensori e cordoli guida), oltre che per la sua **durabilità e compatibilità estetica con il contesto vincolato**. Le fermate saranno dotate di pavimentazioni accessibili, sedute ergonomiche, aree di manovra per carrozzine e segnaletica inclusiva. Oltre a essere funzionali, saranno pensate come **dispositivi urbani riconoscibili**, che raccontano visivamente la presenza di un **sistema di accessibilità e accoglienza diffusa**.
LIMITI DI APPLICAZIONE	• Richiesta di **coordinamento con il servizio di trasporto pubblico locale**; • Necessità di garantire **visibilità e riconoscibilità** senza impattare negativamente sul paesaggio urbano storico; • **Manutenzione regolare** per preservare materiali, segnaletica e funzionalità degli spazi di attesa.
INTERVENTI COORDINATI	• Attivazione del **servizio navetta accessibile** con orari coordinati ai flussi turistici e locali, o gestito da associazioni di categorie fragili; • Miglioramento della **segnaletica urbana** per indicare i percorsi pedonali tra le fermate e i principali luoghi d'interesse; • **Adeguamento della viabilità pedonale** e dei percorsi verso le fermate con sottofondi accessibili e orientamento visivo e tattile.
STRATEGIE INTEGRATE	Le fermate si inseriscono in un sistema più ampio che combina **mobilità accessibile**, **micro-infrastrutture architettoniche** e **percorsi mirati**. Ogni elemento (rampe, ascensore, pavimentazioni, segnaletica) è parte di una **rete coerente e integrata** che mira a rendere accessibili i luoghi chiave del borgo, senza snaturarne il carattere storico e paesaggistico.
RISULTATI ATTESI	• Attivazione di sei **accessi accessibili** al centro storico ben attrezzati e riconoscibili; • Facilitazione della **mobilità autonoma** per persone con disabilità e ridotta mobilità; • Potenziamento dell'immagine del **centro storico come luogo inclusivo**, accogliente e culturalmente evoluto; • Incremento della **qualità e della continuità dell'esperienza di visita**, anche per l'utenza più fragile. [SDO]

STRATEGIA DI MOBILITÀ ACCESSIBILE:



La strategia per rendere accessibile il centro storico di Acquaviva Picena prevede un sistema di navetta con tragitto ad anello e fermate in punti strategici per poter garantire un'accessibilità "spot", ma comunque in grado di rendere accessivi i principali attrattori.



Itinerari strategici trasversali proposti per l'accessibilità del centro storico di Acquaviva Picena

RIFERIMENTO:



PROPOSTA DI PROGETTO:



Esempi di arredo urbano in commercio, in particolare pensiline per la fermata del bus in corten, materiale principale degli elementi "aggiunti" rispetto alla proposta di intervento per l'accessibilità del centro storico di Acquaviva Picena

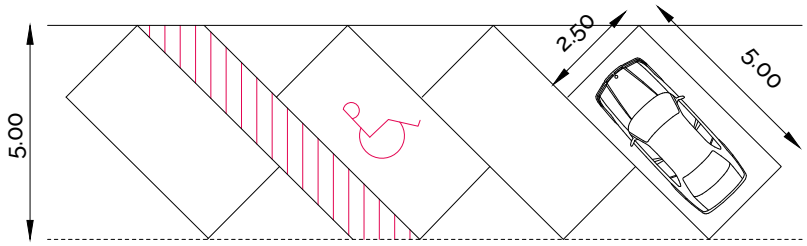
STALLI AUTO

Tematiche d'intervento: Parcheggi, dispositivi tecnologici e sensoriali

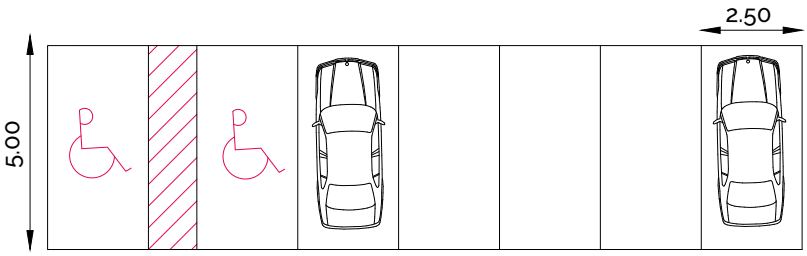
REQUISITI	NORMATIVA	SPECIFICHE	DISABILITÀ
Individuazione stalli auto riservati	Art. 10 DPR 503/96 Artt. 120, 149 e 381 DPR 495/92	• Segnaletica verticale con cartello • Segnaletica orizzontale con striscia gialla di delimitazione del posto auto e strisce gialle diagonali di segnalazione fascia di trasferimento laterale	
Posti auto collocato in prossimità di un percorso pedonale	Art. 10 DPR 503/96 Art. 8.2.3. DM 236/89	• Posto auto contiguo al percorso pedonale	
Accessibilità tra posto e percorso pedonale	Art. 10 DPR 503/96 Art. 4.2.3. DM 236/89	• Dislivello <15cm • Scivolo di raccordo tra posto auto e percorso pedonale pendenza scivolo 15%	
Percorso di collegamento tra posto auto riservato e attrattore	Art. 4 e 10 DPR 503/96	• Percorso di collegamento tra stallo riservato e edificio pubblico di lunghezza 30m • Percorso di collegamento privo di scalini e con dislivelli raccordati con pendenza 15%	
Pavimentazione del posto auto		• Pavimentazione adeguata con giunti chiusi • Pavimentazioni drenanti devono essere compatte e uniformi	
Numero adeguato di stalli auto riservati	Art. 10 DPR 503/96 Art. 8.2.3. DM 236/89	• 1 posto riservato ogni 50 (o frazioni di 50) posti auto	
Dimensioni dei posti	Art. 10 DPR 503/96	• Larghezza complessiva 3.20m • Lunghezza complessiva 6m se parallelo al senso di marcia • Fascia di trasferimento laterale larga 1.20-1.30m	
Manovra di trasferimento tra auto-sedia a ruote		• Area di manovra non esposta al traffico veicolare • Area complanare allo stallo auto, priva di dislivelli e con [pendenza 2%	

Ambiti di applicazione: Parcheggi, sosta auto lungo strada

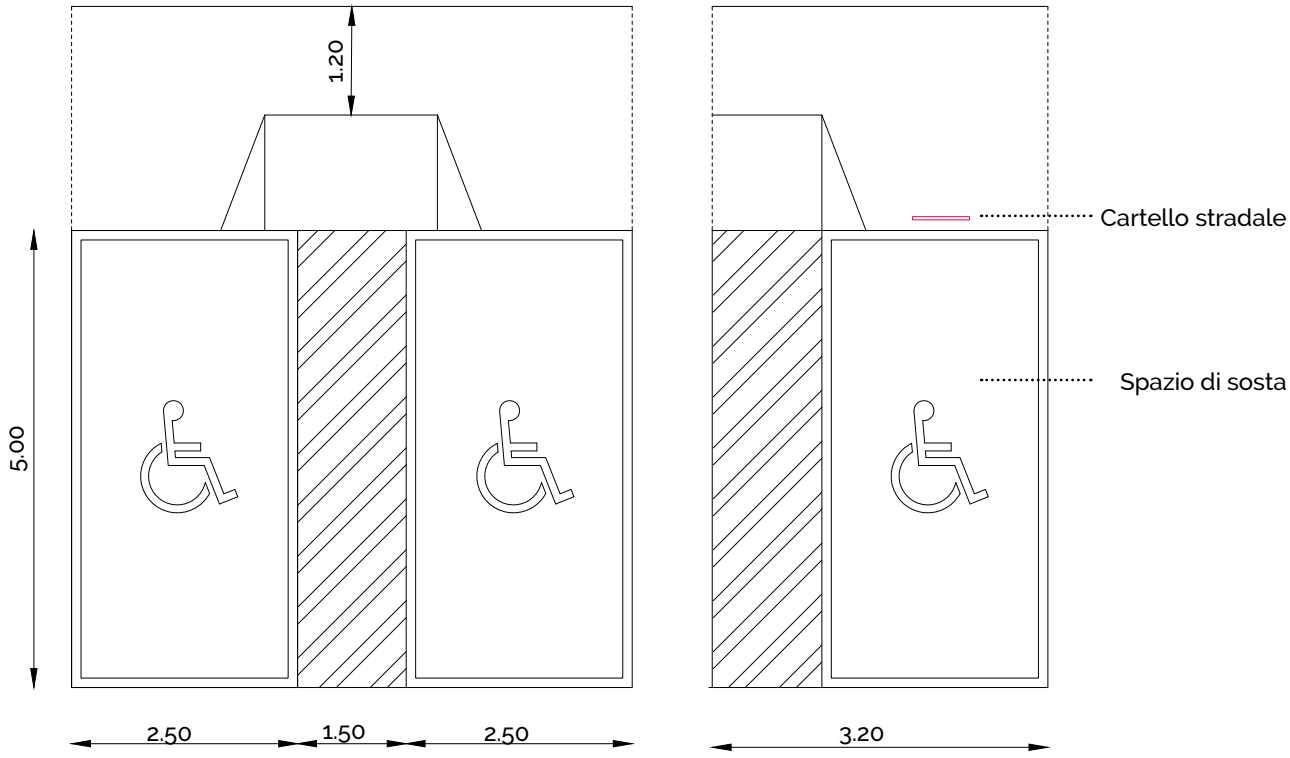
SCHEMI, DISEGNI E FOTO



Per i parcheggi a spina di pesce con posto disabile singolo

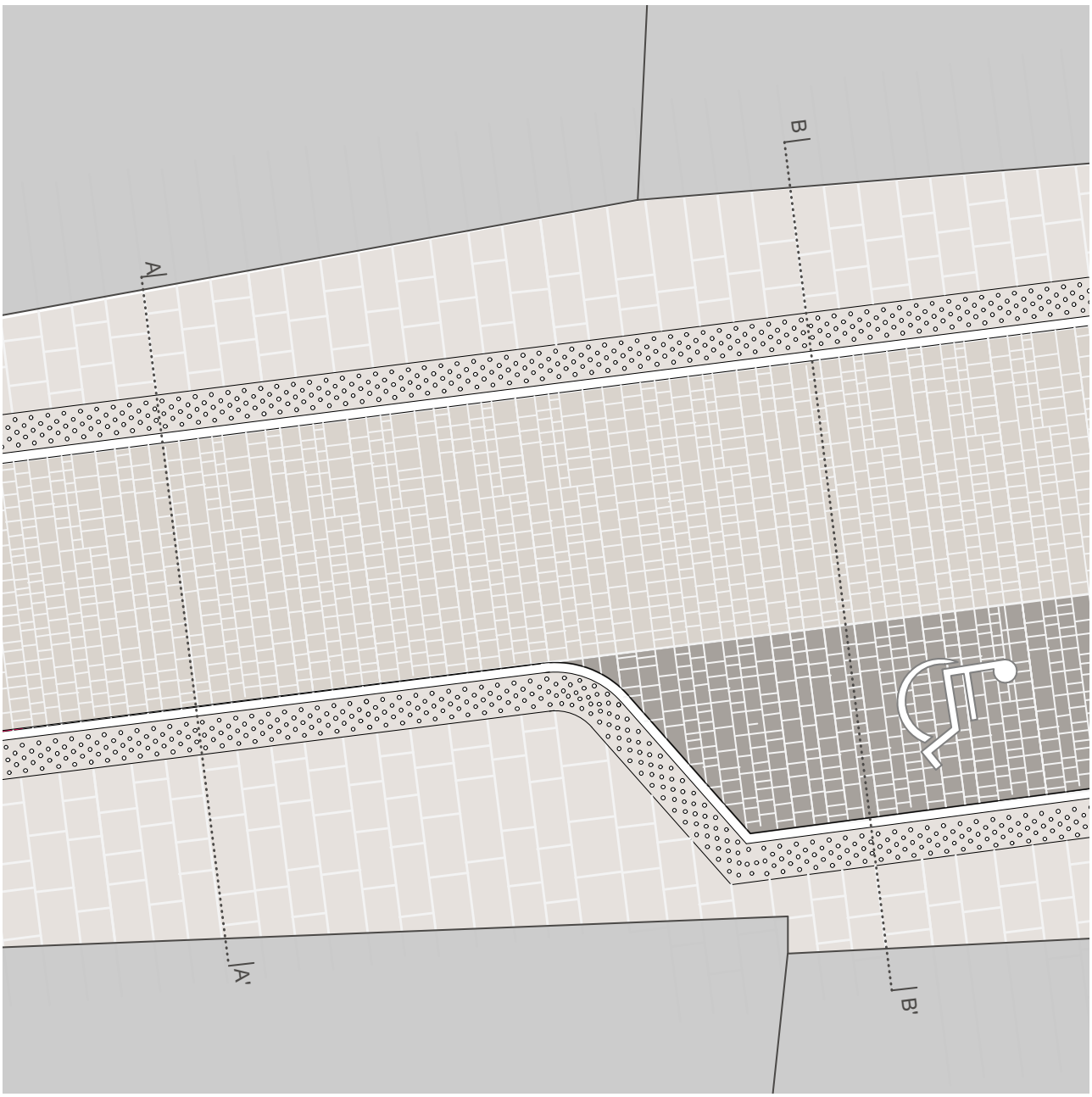


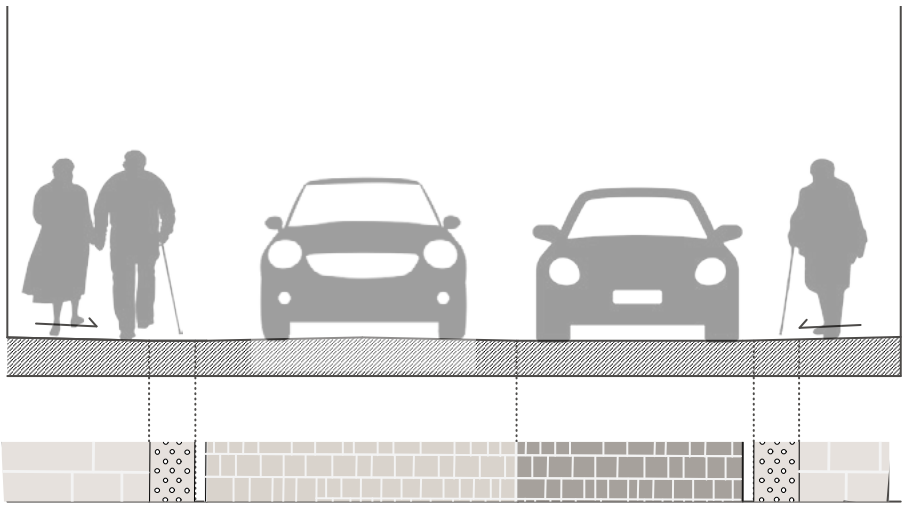
Parcheggi in linea con posti disabili che condividono un'unica fascia di uscita laterale



Caso applicativo: PERGOLA

AMBITO	Corso Matteotti
CRITICITÀ RISCONTRATA	Corso Matteotti è fiancheggiato da una serie di parcheggi a linea lungo tutta la carreggiata che **limitano la percezione del centro e dei suoi palazzi** e la visibilità delle poche attività commerciali presenti. I parcheggi limitano lo spazio dedicato ai **percorsi pedonali,** spingendo spesso le persone a camminare in mezzo alla carreggiata, piuttosto che nello spazio a bordo strada tra i parcheggi e i palazzi.
STRATEGIA	La strategia prevede la **riorganizzazione dei parcheggi esistenti** al margine del centro storico, potenziando quello della protezione civile e di fronte ai giardini. Lungo il corso verranno **garantiti parcheggi per la breve sosta**, **per il carico e scarico e parcheggi per disabili** con proporzioni ben superiore rispetto al rapporto 1 a 50 suggerito dalla normativa. Questi saranno posizionati nei punti più larghi del corso, scandendo e intervallando una serie di slarghi destinati all'espansione delle attività commerciali
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	Lungo corso Matteotti, si procederà alla **definizione**, mediante le pavimentazioni, di **due assi complanari**: quello carrabile e quello pedonale. La delimitazione dei due percorsi è affidata a degli elementi puntuali a rilievo che costituiscono anche una guida per l'orientamento sensoriale. **I parcheggi fanno parte dell'asse strada** ed essendo posti lungo la carreggieta avranno lunghezza di 6m complessivi con 1.2m di spazio destinato alla discesa sul retro
LIMITI DI APPLICAZIONE	Riduzione dei parcheggi necessiterà la messa in atto di **politiche di sensibilizzazione** verso la cittadinanza e interventi coordinati di potenziamento di quelli esistenti
INTERVENTI COORDINATI	Parcheggi Pavimentazione Percorsi
STRATEGIE INTEGRATE	Trasporto pubblico locale Rigenerazione urbana
RISULTATI ATTESI	Con la riduzione dei parcheggi lungo il corso e la conseguente realizzazione di percorsi ampi e sicuri, ci si attende un **incremento della mobilità pedonale** e una **riduzione della congestione del traffico** nelle strette vie del centro storico. La liberazione del corso dalle auto, a favore dello spazio pubblico, punta alla **rivitalizzazione del centro**. L'extra spazio disponibile, destinato ad attività a prezzi agevolati, mira a **incentivare lo sviluppo di piccole imprese enogastronomiche**, capaci di **animare il centro storico e attrarre turismo**. [LV]





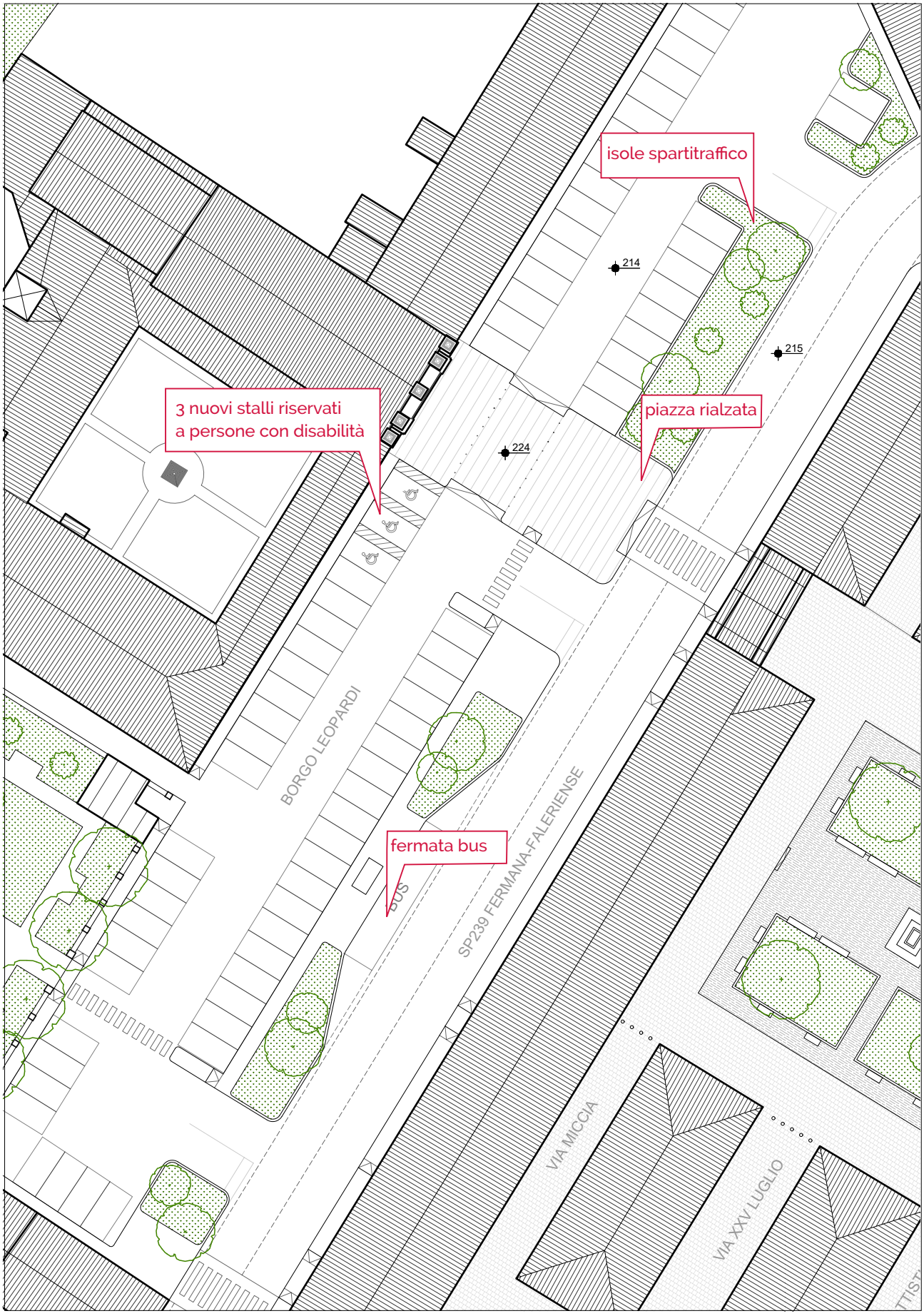
SEZIONE B'B'

Pergola - Proposta di progetto dei parcheggi lungo Corso Matteotti, posti lungo la carreggiata con lunghezza di 6m complessivi con 1.2m di spazio destinato alla discesa sul retro. I parcheggi lungo il corso saranno riservati per la breve sosta, per il carico e scarico e parcheggi per disabili

Caso applicativo: SERVIGLIANO

AMBITO	Borgo Leopardi, SP239 Fermana-Faleriense
CRITICITÀ RISCONTRATA	L'attuale sistema di parcheggio in prossimità della Chiesa di Santa Maria del Piano presenta una serie di criticità che compromettono l'accessibilità e la fruizione dello spazio pubblico. In alcuni tratti, la totale **assenza di marciapiedi** costringe i pedoni a camminare lungo la carreggiata, **esposti al traffico**. La presenza della fermata del trasporto pubblico, collocata su uno spartitraffico privo di collegamenti sicuri, aggrava ulteriormente il quadro, generando situazioni di pericolo per chi desidera usufruirne. In generale, lo spazio adibito a parcheggio si presenta disorganizzato e privo di una chiara separazione tra la sosta veicolare e percorsi pedonali, limitando sia la sicurezza che la qualità d'uso dell'intera area.
STRATEGIA	L'intervento proposto ha come obiettivo principale la **riorganizzazione funzionale** dell'area di parcheggio, affinché diventi uno spazio accessibile, sicuro e integrato nel tessuto urbano. La strategia si basa sull'introduzione di una nuova distribuzione degli stalli e sul ridefinire i rapporti tra viabilità veicolare e percorsi pedonali, migliorando la qualità dell'accesso alla chiesa, alla **nuova piazza** e alla **fermata del trasporto pubblico**.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	L'intera area parcheggio sarà ridisegnata secondo una logica di razionalizzazione e accessibilità: **gli stalli saranno redistribuiti in modo ordinato**, con una chiara definizione dei percorsi carrabili e pedonali, e con la creazione di tre **stalli riservati a persone con disabilità**, posizionati in maniera strategica vicino alla nuova piazza. La viabilità principale (SP239) sarà separata dallo spazio di sosta tramite una fascia di rispetto, che ospiterà elementi di verde urbano, una **nuova fermata** del trasporto pubblico e una piccola **piazza rialzata**. Quest'ultima accompagerà in modo naturale il nuovo attraversamento pedonale in asse con Porta Clementina, garantendo continuità e sicurezza nei percorsi, senza tuttavia ostacolare il regolare passaggio dei veicoli lungo la carreggiata.
LIMITI DI APPLICAZIONE	La presenza della strada provinciale SP239 comporta vincoli tecnici e normativi inerenti alla viabilità extraurbana.
INTERVENTI COORDINATI	Piazza rialzata e attraversamento pedonale accessibile Nuova fermata del trasporto pubblico Fascia di rispetto con spazi verdi
STRATEGIE INTEGRATE	Trasporto pubblico locale Rigenerazione urbana
RISULTATI ATTESI	L'intervento restituirà alla cittadinanza uno **spazio di sosta efficiente**, ordinato e pienamente accessibile, capace di rispondere alle necessità di mobilità di tutte le persone, senza esclusioni. La nuova configurazione garantirà **maggiore sicurezza per pedoni e automobilisti**, migliorando la connessione con il centro storico e con i servizi di trasporto pubblico, e rafforzerà la qualità urbana dell'area, trasformandola da luogo puramente funzionale a spazio pubblico accogliente e inclusivo. La fruizione autonoma dell'area da parte di persone con disabilità, anziani e famiglie rappresenta il principale obiettivo e indicatore di efficacia dell'intervento. [YH]

Progetto Servigliano: Zoom1 | Fase 3 |Scala 1:500



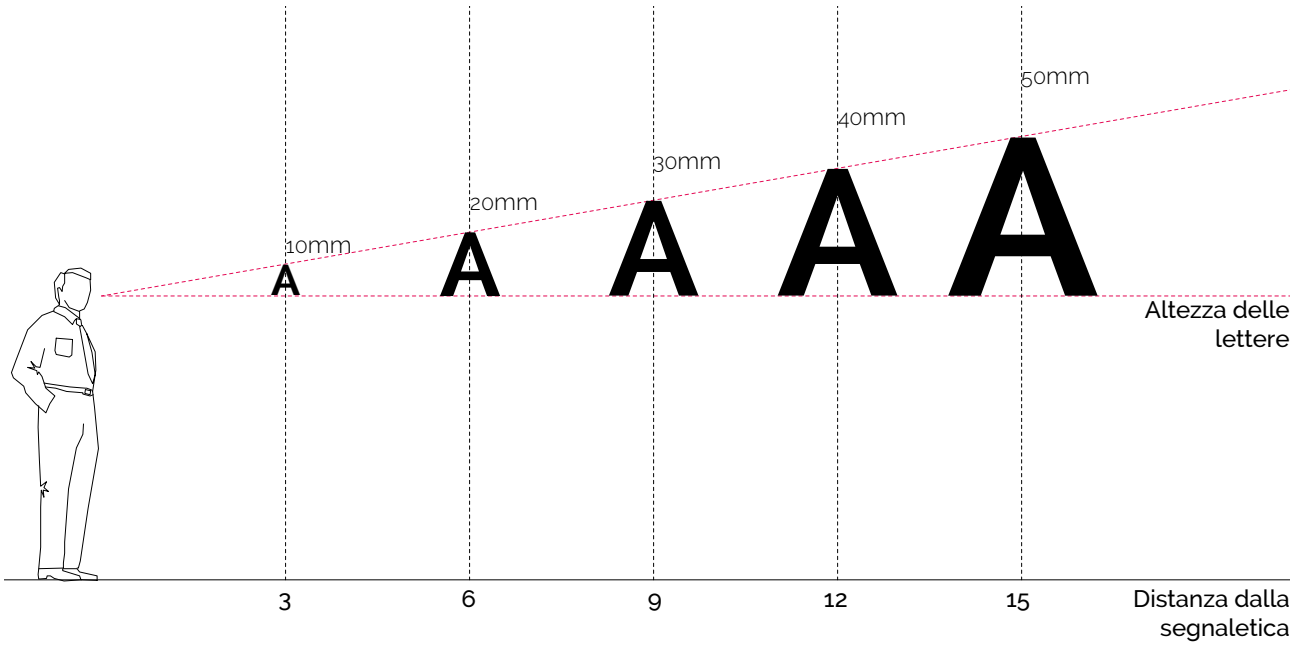
SEGNALETICA

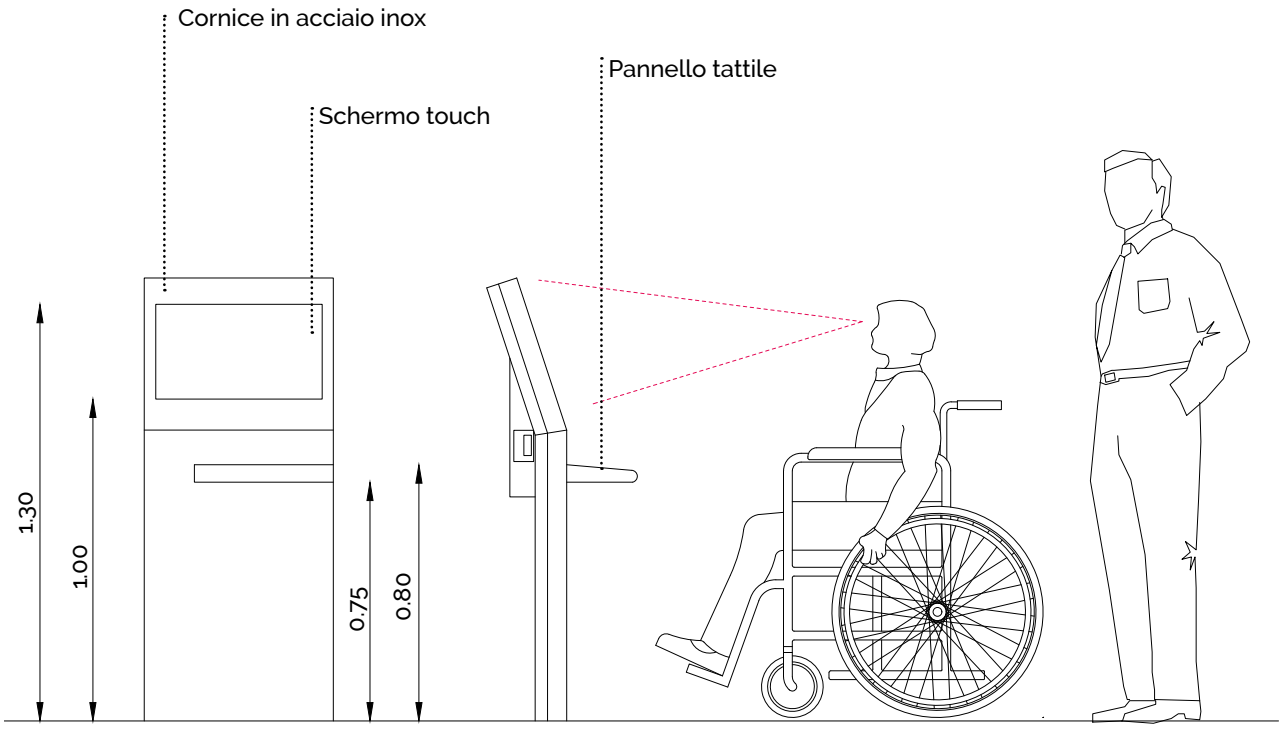
Tematiche d'intervento: Percorsi attraversamenti e rampe, sistemi di trasporto, edifici pubblici piazze e spazi aperti, parchi e giardini, parcheggi, dispositivi tecnologici e sensoriali

REQUISITI	NORMATIVA	SPECIFICHE	DISABILITÀ
Cartelli di indicazione in posizioni visibili	Art. 2 L.13/1989 Art. 3 D.M. 236/1989	• I cartelli devono essere posizionati in modo visibile e con contrasto di colore per garantirne la leggibilità • I colori devono essere scelti con un contrasto visibile, facilmente distinguibile anche da persone con daltonismo. • L'altezza dei caratteri deve essere proporzionata alla distanza di lettura, le lettere minuscole sono più facili da leggere rispetto a quelle maiuscole • I cartelli non devono essere realizzati in materiali trasparenti o semitrasparenti	
Mappe tattili per orientamento in ambienti pubblici	Art. 3 D.M. 236/1989 UNI 8207	• Le mappe devono essere integrate al percorso tattile, collocate ad un altezza di circa 1.40m e devono segnalare la presenza dei servizi • Per i segni tattili la distanza minima tra linee di testo o simboli è di 5 mm e l'altezza delle lettere a rilievo va dai 0.9 e 1.3mm • Mappe realizzate con materiali durevoli, posizionate a un'altezza accessibile, con informazioni chiare.	
Utilizzo di simboli e pittogrammi standardizzati per l'indicazione di servizi	Art. 3 D.M. 236/1989	• I simboli devono essere standardizzati, di dimensioni adeguate e facilmente comprensibili per tutti.	
Contrassegni orizzontali per percorsi pedonali accessibili	Art. 3 D.M. 236/1989	• I contrassegni devono essere ben visibili, applicati a pavimentazioni scorrevoli per non ostacolare il passaggio in sedia a rotelle.	
Segnaletica sonora per percorsi e ostacoli	Art. 3 D.M. 236/1989	• I dispositivi devono essere chiari, udibili anche in ambienti rumorosi, e posizionati tra 75 e 140 cm dal piano.	
Dispositivi di segnalazione luminosa per percorsi	Art. 3 D.M. 236/1989	• Le luci devono essere facilmente visibili in tutte le condizioni di luce e posizionate per garantire una visibilità ottimale. • Luci bianche posizionate ogni 15 m, per spazi ampi fino ai 30m	

Ambiti di applicazione: percorsi, sistemi d'informazione, mappe della città', spazi esterni di pertinenza di edifici, attraversamenti

SCHEMI, DISEGNI E FOTO

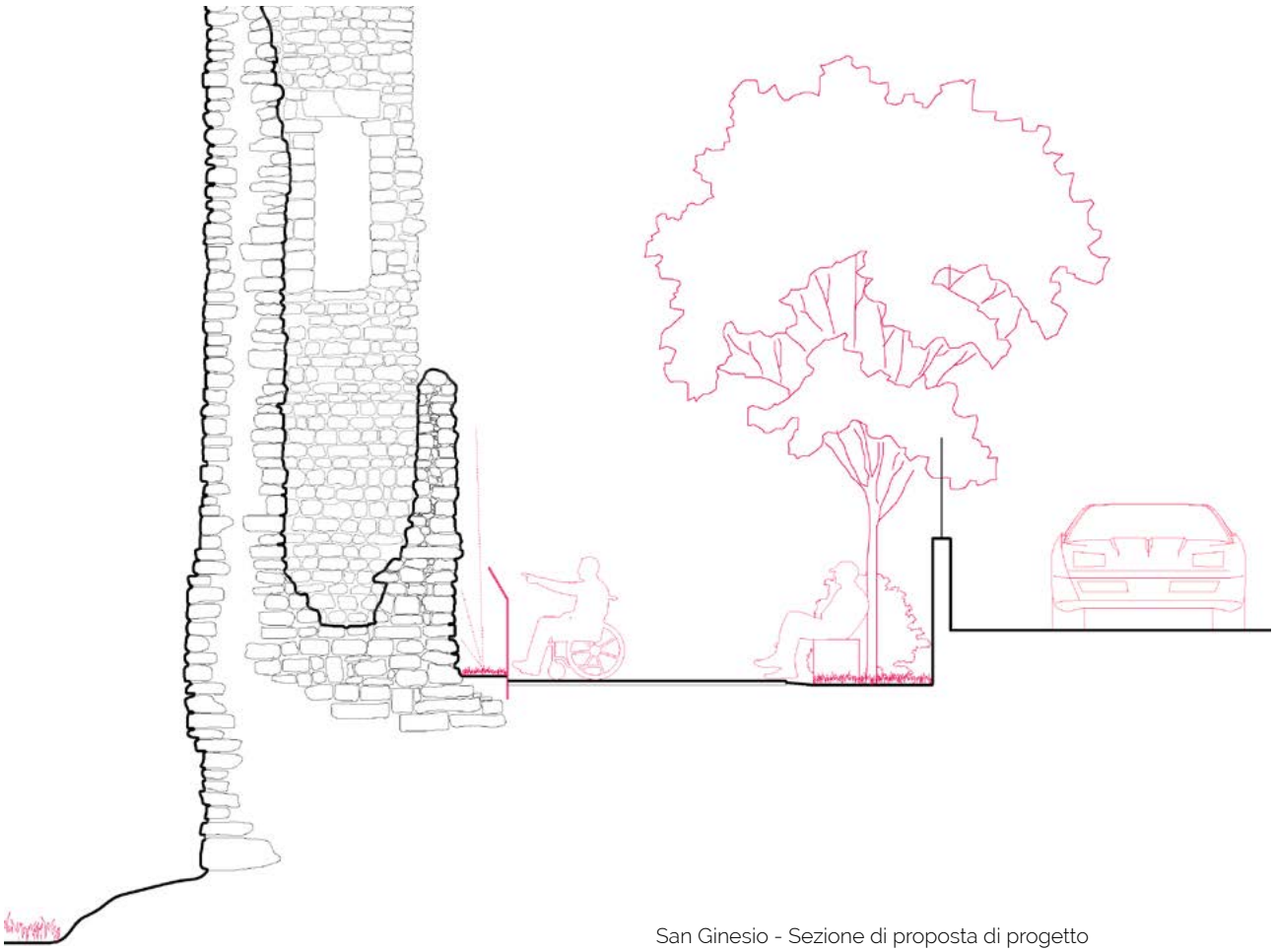




note: Per esempi e approfondimenti aggiuntivi, consultare il capitolo **XX** a cura di UNIMC sull'**accessibilità culturale**

Caso applicativo: SAN GINESIO

AMBITO	Tratto di passeggiata lungo le mura est di San Ginesio (MC)
CRITICITÀ RISCONTRATA	L'intero tratto della passeggiata lungo le mura è attualmente **privo di sistemi di comunicazione inclusiva**, con **assenza totale di cartellonistica accessibile** per persone con disabilità sensoriali, culturali o motorie. I pochi pannelli presenti non rispettano i criteri di leggibilità, accessibilità fisica (altezza, orientamento) né sono dotati di supporti tattili o digitali. In un contesto ad alto valore culturale e paesaggistico, questa mancanza rappresenta una **barriera alla piena fruizione e comprensione del luogo** per ampie categorie di utenti.
STRATEGIA	Integrare la cartellonistica all'interno del **cordolo in corten** multifunzionale già previsto lungo il percorso pedonale, così da realizzare un **sistema coerente, continuo e non invasivo per l'informazione accessibile**. L'obiettivo è garantire accessibilità cognitiva, sensoriale e fisica, senza introdurre elementi estranei al **paesaggio storico-naturalistico delle mura**.
BREVE DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO	Il progetto prevede che il **cordolo in corten**, installato lungo il margine della passeggiata per proteggere le mura e guidare gli utenti ipovedenti, in alcuni punti si alzi, si pieghi e si trasformi in **supporto per pannelli informativi inclusivi**. Questi pannelli sono progettati con **altezza e inclinazione idonee per essere consultati anche da utenti in carrozzina**, con attenzione all'ergonomia e alla leggibilità. I contenuti prevedono: • **mappe tattili** per l'orientamento spaziale delle persone cieche e ipovedenti; didascalie in **Braille** accanto ai testi principali; • versioni semplificate dei testi secondo i criteri **Easy to Read**, per utenti con disabilità culturali o difficoltà di lettura; • **QR code** che rimandano ad applicazioni mobili capaci di leggere ad alta voce i contenuti, offrire traduzioni, approfondimenti o **percorsi audio-guidat**i personalizzati. Il tutto è realizzato con materiali resistenti e finiture sobrie, in continuità con il **linguaggio architettonico della passeggiata**, senza impattare negativamente sul paesaggio ma anzi contribuendo a rafforzarne l'identità contemporanea e inclusiva.
LIMITI DI APPLICAZIONE	• Necessaria **validazione** da parte della **Soprintendenza** per l'inserimento dei pannelli nel contesto storico-paesaggistico delle mura; • Richiede **attenta progettazione** grafica e multilingua dei contenuti per garantire la piena efficacia comunicativa; • Manutenzione periodica dei pannelli (pulizia, integrità dei supporti, **aggiornamento digitale dei QR code**).
INTERVENTI COORDINATI	• Installazione del cordolo in corten continuo lungo il tracciato, da cui i pannelli si sviluppano in punti selezionati; • Percorsi accessibili e stabilizzati lungo la passeggiata, per permettere l'**accesso autonomo ai punti informativi** anche a chi è in carrozzina; • **Sistema di illuminazione** discreta integrata al cordolo, che valorizza sia la lettura notturna dei pannelli sia le mura stesse.
STRATEGIE INTEGRATE	L'inserimento della cartellonistica accessibile rientra in una visione progettuale che unisce **accessibilità e valorizzazione del patrimonio**, evitando soluzioni invasive o standardizzate. Il sistema informativo si integra fisicamente, matericamente e visivamente nel paesaggio delle mura e **dialoga con altri dispositivi inclusivi** (cordolo-guida, arredi per la sosta, pavimentazione in terra stabilizzata), costruendo un'**esperienza di visita ricca, stratificata e adatta a tutti**.
RISULTATI ATTESI	• Creazione di **punti informativi realmente accessibili**, fruibili da persone con disabilità motorie, visive, cognitive e sensoriali; • Aumento della **comprensione e della qualità dell'esperienza di visita**, con contenuti multicanale e multisensoriali; • **Integrazione armonica dell'informazione nel paesaggio storico**, senza impatti visivi negativi; • Contribuzione alla **narrazione culturale inclusiva di San Ginesio**, in linea con gli obiettivi di rigenerazione urbana e valorizzazione turistica sostenibile. [SDO]



San Ginesio - Sezione di proposta di progetto

RIFERIMENTI PROGETTUALI:





sopra: Cartellonistica Belvedere, Città di Imperia [fonte:cyria.net]
sotto: Cartellonistica inclusiva con mappa tattile a Villa Torlonia, Roma.

PROPOSTA DI PROGETTO:



San Ginesio - La cartellonistica inclusiva fa parte dell'elemento cordolo in corten che accompagna tutta la passeggiata lungo le mura e rende il percorso veramente inclusivo per tutti gli utenti.



Pergola, Chiesa di San Francesco



SEZIONE B

ACCESSIBILITÀ AI LUOGHI DELLA CULTURA

A cura dell'Università di Macerata

Di
Mauro Saracco (Responsabile scientifico della ricerca),
Diana Lapucci, Ottavia Lavinia Turi

E con contributi di
Noemi Del Bianco e Tommaso Santilli

Premessa



L'accessibilità ai luoghi della cultura ha attraversato un'evoluzione paradigmatica profonda che riflette trasformazioni concettuali più ampie, avvenute nel campo della progettazione inclusiva e della conservazione del patrimonio. Questa trasformazione ha condotto al superamento di una visione meramente prescrittiva e settoriale volgendosi verso l'adozione di approcci olistici ispirati ai principi dell'Universal Design ed alla centralità del "funzionamento dell'individuo".

Conservazione versus Accessibilità

Il dialogo tra disciplina del restauro e tema dell'accessibilità ha preso avvio soltanto dalla fine degli anni Ottanta del Novecento, in concomitanza con l'approvazione della legge 13/89 e del relativo regolamento di attuazione D.M. 236/89. Questa tardiva convergenza disciplinare risulta particolarmente significativa se si considera che già dal 1971 esistevano in Italia precise disposizioni normative in materia di superamento delle barriere architettoniche. L'iniziale diffidenza del settore della tutela verso le istanze dell'accessibilità derivava da una concezione riduttiva che interpretava il problema delle barriere architettoniche come mera ottemperanza normativa, spesso percepita in contrasto con le esigenze conservative.

L'innovazione introdotta dai provvedimenti del 1989 si caratterizzava attraverso l'estensione esplicita delle norme sull'accessibilità agli edifici esistenti sottoposti a ristrutturazione, con particolare attenzione agli immobili vincolati dalle leggi di tutela. La previsione di procedure semplificate, rappresentava un primo tentativo di conciliazione tra istanze conservative e requisiti di accessibilità. Più significativa ancora risultava l'introduzione di una normativa a carattere prestazionale, successivamente estesa agli edifici pubblici con la legge 104/92 e il D.P.R. 503/96, che avrebbe costituito il fondamento teorico per una riflessione più articolata sul tema dell'accessibilità nel restauro.

Il superamento della dicotomia Conservazione - Accessibilità

L'evoluzione disciplinare ha condotto al riconoscimento di principi fondamentali che collocano l'accessibilità all'interno del progetto di restauro, compreso nel più ampio concetto di "conservazione integrata". Questa trasformazione si basa sulla consapevolezza dello stretto legame tra monumento e uso, ribadito non soltanto come migliore garanzia per la conservazione del patrimonio, ma come condizione intrinseca dell'architettura, per la quale non possono valere esclusivamente istanze di "pura contemplazione". Come osservato da Antonio Bellini, *"la pura contemplazione non appartiene all'architettura*".

Il restauro viene così concepito come intervento che non deve sottrarre al godimento le opere, ma ha lo scopo di salvarle consentendo che sussistano il più a lungo possibile come parti esteticamente e storicamente vive della società. La maturazione di questa consapevolezza ha permesso di superare l'approccio riduttivo iniziale per comprendere il tema dell'accessibilità nel più complesso ambito del rapporto tra conservazione e

Servigliano, museo "La casa della memoria"

fruizione del patrimonio architettonico. Elemento determinante di questa evoluzione è stata la constatazione che non esistono elementi aprioristici di incompatibilità tra la salvaguardia degli immobili vincolati e il loro adeguamento alla normativa per una fruizione generalizzata degli spazi.
Come sottolineato da Andrea Pane, il *"richiamo al carattere collettivo della coscienza, e alla necessità che l'esperienza del riconoscimento si ripeta nuovamente in altri fruitori, sembra mostrare chiaramente come il problema di una completa accessibilità si manifesti – almeno sul piano teorico – molto prima dell'intervento di restauro, fin dal primo contatto con un bene di interesse culturale"* .

La rivoluzione del concetto di "disabilità".

Parallelamente all'evoluzione disciplinare del restauro, si è verificata una trasformazione radicale nella percezione della condizione di disabilità. Il passaggio da evento "eccezionale" a fenomeno comune e diffuso ha comportato un significativo ampliamento del concetto stesso di disabilità, esteso oggi anche a situazioni transitorie come la gravidanza, la convalescenza, la temporanea immobilizzazione di un arto, ma anche la più semplice necessità di trasportare oggetti pesanti.
La "Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute" (ICF - Classification of Functioning, Disability and Health) elaborata nel 2001 dall'Organizzazione Mondiale della Sanità ha sancito il passaggio dal modello medico a quello bio-psico-sociale, spostando l'attenzione dalle limitazioni individuali alle barriere ambientali. I termini *menomazione, disabilità e handicap* delle precedenti classificazioni sono stati sostituiti con quelli di funzione, attività e partecipazione, evidenziando come l'ambiente possa presentare barriere che creano l'eventuale handicap, o viceversa facilitatori ambientali che annullano le limitazioni e favoriscono la piena partecipazione sociale.
Questa rivoluzione concettuale è stata consolidata dalla "Convenzione dei Diritti delle persone con disabilità" delle Nazioni Unite , che definisce la disabilità come *"il risultato dell'interazione tra persone con menomazioni e barriere comportamentali ed ambientali, che impediscono la loro piena ed effettiva partecipazione alla società sulla base di uguaglianza con gli altri"*.
La Convenzione evidenzia che non è sufficiente garantire diritti alle persone, ma è necessario assicurare che le persone possano fattibilmente accedere e fruire di ciò che è garantito da tali diritti.

Evoluzione del concetto di barriera architettonica

L'ampliamento concettuale ha interessato anche la definizione di "barriera architettonica", spesso fraintesa e interpretata nel senso limitativo dell'ostacolo fisico. Con l'emanazione della legge 13/89 e del D.M. 236/89, il significato del termine è stato notevolmente ampliato, giungendo a definire le barriere architettoniche come ostacoli fisici fonte di disagio per la mobilità di chiunque, ostacoli che limitano l'utilizzazione di parti e attrezzature, e mancanza di accorgimenti che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi.
Il concetto risulta quindi molto più esteso e articolato, comprendendo elementi della più svariata natura che possono essere causa di limitazioni percettive oltre che fisiche. Sono barriere architettoniche non solo i gradini o i passaggi angusti, ma anche i percorsi con pavimentazione sdrucciolevole, le scale prive di corrimano, le rampe con forte pendenza, i luoghi d'attesa privi di sistemi di seduta, i terminali degli impianti mal posizionati, la mancanza di indicazioni per l'orientamento.
Fondamentale è il principio che le barriere architettoniche costituiscono un ostacolo per "chiunque", quindi non solo per particolari categorie di persone in condizioni di disabilità, ma per tutti i potenziali fruitori di un bene. Questo approccio universalistico richiede l'analisi delle esigenze non solo di eventuali utenti esterni, ma anche di tutti coloro che si trovano a dover utilizzare spazi non prettamente frequentati dal pubblico.

Dalla "rivoluzione copernicana" al Design for All

Il superamento del mero concetto di eliminazione delle barriere fisiche ha dato origine a quella che è stata definita dal prof. architetto Fabrizio Vescovo - padre della legislazione italiana in tema di progettazione universale - una *"rivoluzione copernicana"* nella concezione dei luoghi della cultura. Questa trasformazione è derivata dalla consapevolezza che la mancanza di una visione progettuale nei siti culturali costituisce un limite alla fruizione

del patrimonio. Non sono le persone ad essere dis-abili, ma sono i luoghi della cultura che, privi di azioni e di necessaria capacità di progettazione, dis-abilitano i pubblici alla fruizione.

L'adozione dei principi del Design for All ha permesso di realizzare interventi di grande spessore senza interferire sui valori funzionali ed estetici dei luoghi considerati, anzi enfatizzandoli. L'accessibilità e la fruizione ampliata, attraverso una progettazione intelligente, sensibile e sapiente, possono costituire un valore aggiunto per i siti di riferimento, dimostrando come la progettazione universale non rappresenti un vincolo ma un'opportunità di miglioramento qualitativo.

Verso una nuova definizione dei luoghi della cultura

Questa evoluzione concettuale ha trovato compiuta espressione nella nuova definizione di museo approvata da ICOM (International Council of Museum) il 24 agosto 2022 nella Assemblea Generale Straordinaria, tenutasi a Praga, che definisce il museo come istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, aperto al pubblico, accessibile e inclusivo, che promuove la diversità e la sostenibilità. Questa definizione rappresenta la sintesi di un lungo processo evolutivo che ha condotto al riconoscimento dell'accessibilità e dell'inclusività come caratteristiche costitutive e non accessorie dei luoghi della cultura.

I luoghi della cultura vengono così concepiti come "spazi" materiali e immateriali, strumenti per ampliare i funzionamenti della persona intesa come sistema complesso.

L'accessibilità non è più un dato cristallizzato, ma un processo continuo in cui formazione e ricerca sono aspetti fondamentali, processo che è in grado di incidere sulle possibili mutazioni dei "funzionamenti delle persone" che visitano i luoghi culturali ed anche di coloro che questi luoghi li progettano.

La trasformazione paradigmatica ha spostato l'attenzione dall'ottemperanza normativa alla progettazione di esperienze culturali autenticamente inclusive, che valorizzino la diversità umana e promuovano la partecipazione attiva di tutti i cittadini alla vita culturale della società. I luoghi della cultura sono chiamati oggi a configurarsi come architetture su cui investire per ampliarne i livelli di funzionamento e di accoglienza, nella prospettiva di una fruizione ampliata che estende il concetto di barriera agli ostacoli senso-percettivi, culturali e cognitivi.

Questa evoluzione rappresenta il risultato di un processo culturale che sta tentando di integrare principi teorici consolidati, innovazioni tecnologiche emergenti e sensibilità culturale contemporanea, aprendo nuove prospettive per la progettazione inclusiva del patrimonio culturale.

[MS]

.



1. Background

1.1 Concetti base e Universal Design

L'evoluzione metodologica e applicativa concernente l'inclusività nei contesti culturali ha sperimentato storicamente una progressione articolata in tre momenti distinti:
la fase iniziale si è caratterizzata per lo sviluppo di interventi progettuali basati su un modello di riferimento antropometrico convenzionale, simbolicamente incarnato dalla celebre raffigurazione leonardesca dell'essere umano inscritto nella circonferenza geometricamente perfetta.

Il secondo periodo evolutivo coincide con l'emergere delle prime disposizioni legislative specifiche e ha introdotto l'orientamento della "progettazione finalizzata alle limitazioni funzionali": malgrado l'intenzione di proporre innovative concezioni teoriche, persiste una marcata separazione tra ciò che viene concepito per individui con funzionamenti tipici e quanto viene realizzato per persone con limitazioni, attraverso approcci ancora, in parte, vincolati a preconcetti categoriali.

La fase contemporanea fa riferimento al paradigma dell'"utenza diversificata", ovvero un insieme di fruitori caratterizzato da singolarità e continue trasformazioni, che considera l'intera gamma anagrafica, i differenti profili socio-culturali e le molteplici esigenze psico-fisiche.

Il riferimento non è più l'ideale e inarrivabile modello rinascimentale, ma l'ecosistema antropologico nella sua articolata complessità, riconoscendo la possibilità che le soluzioni progettuali possano risultare non sempre universalmente soddisfacenti.

Il fondamento della progettazione inclusiva non poggia più sull'intenzione di "rimuovere ostacoli", quanto piuttosto sulla volontà di "incrementare la qualità" dello spazio esperito, coinvolgendo l'intera gamma percettiva dell'individuo.

Questa rinnovata concezione richiede di affrontare un maggiore grado di articolazione progettuale e l'adesione ai sette principi fondamentali del **Universal Design (progettazione universale).**

La denominazione **"Universal Design"** venne coniata nel 1985 dal progettista statunitense Ronald L. Mace dell'Università Statale della Carolina del Nord per designare "la progettazione di prodotti e ambienti fruibili da tutte le persone, nella misura più ampia possibile, senza necessità di adattamenti o di progettazione specialistica".

Nel 1997 la Progettazione Universale è stata ulteriormente specificata attraverso la formulazione dei sette principi elaborati dal Centro per la Progettazione Universale per incentivare i progettisti a valutare le questioni legate all'inclusività fin dalle fasi iniziali.
I principi fondamentali sono:

Primo principio - Fruizione paritaria: la progettazione deve garantire una funzione d'uso identica, o quantomeno equivalente in caso di impossibilità tecnica, per l'intera utenza, evitando separazioni e classificazioni d'impiego. Deve inoltre possedere le medesime caratteristiche di privacy, protezione, incolumità e un design esteticamente gradevole per tutti i fruitori.

Secondo principio - Adattabilità funzionale: la progettazione deve conformarsi a un'estesa gamma di preferenze e capacità operative individuali, anche attraverso la previsione di una modificabilità temporale. Specificamente, deve diversificare le opzioni metodologiche d'uso e favorire la maneggevolezza, l'accuratezza, la precisione e l'abilità di ciascun utilizzatore.

Terzo principio - Impiego immediato e comprensibile: gli ambienti progettati devono risultare facilmente comprensibili indipendentemente dall'esperienza, dalle competenze e dalla capacità linguistica e attentiva dei destinatari. Ciò richiede l'eliminazione delle complessità superflue, rendendo l'utilizzo intuitivo e corrispondente alle aspettative del fruitore.
La progettazione, inoltre, deve considerare un'ampia gamma di competenze linguistiche e percettive, consentire di gestire l'informazione anche in base alla sua rilevanza, fornendo indicazioni efficaci e riscontri durante e dopo l'azione d'uso.

Quarto principio - Percettibilità delle informazioni: la progettazione deve rendere l'ambiente capace di veicolare contenuti, indipendentemente dai diversi funzionamenti degli utenti e dall'eventuale impiego di strumenti e dispositivi sensoriali. In particolare, la presentazione dell'informazione essenziale deve essere trasmessa attraverso codici comunicativi diversificati (visivi, verbali, tattili), differenziata rispetto alle informazioni secondarie, leggibile e descrittiva relativamente a istruzioni e indicazioni.

Quinto principio - Resilienza agli errori: la progettazione deve essere concepita minimizzando i rischi e le conseguenze negative anche in caso di azioni involontarie, attraverso segnalazioni di pericolo ed elementi di protezione contro eventuali malfunzionamenti.

Sesto principio - Contenimento dell'impegno fisico: la progettazione deve prevedere un utilizzo efficace e confortevole degli spazi, per ottenere un massimo benessere con il minimo dispendio energetico e un uso ragionevole della forza motoria per operare. A tal fine, è necessario permettere all'utilizzatore di mantenere una posizione corporea neutrale e minimizzare le azioni ripetitive o che richiedono uno sforzo prolungato.

Settimo principio - Requisiti dimensionali per approccio e utilizzo: gli spazi attrezzati e realizzati devono considerare parametri dimensionali minimi per: l'impiego di ausili; la presenza di personale di supporto; l'avvicinamento, la manipolazione e la manovrabilità dell'utilizzatore in posizione seduta o eretta, indipendentemente dalle sue capacità motorie. A tal fine, è necessario che gli elementi siano chiaramente visibili, comodamente raggiungibili e utilizzabili indipendentemente dalle dimensioni della mano e dal tipo di presa dell'utente.

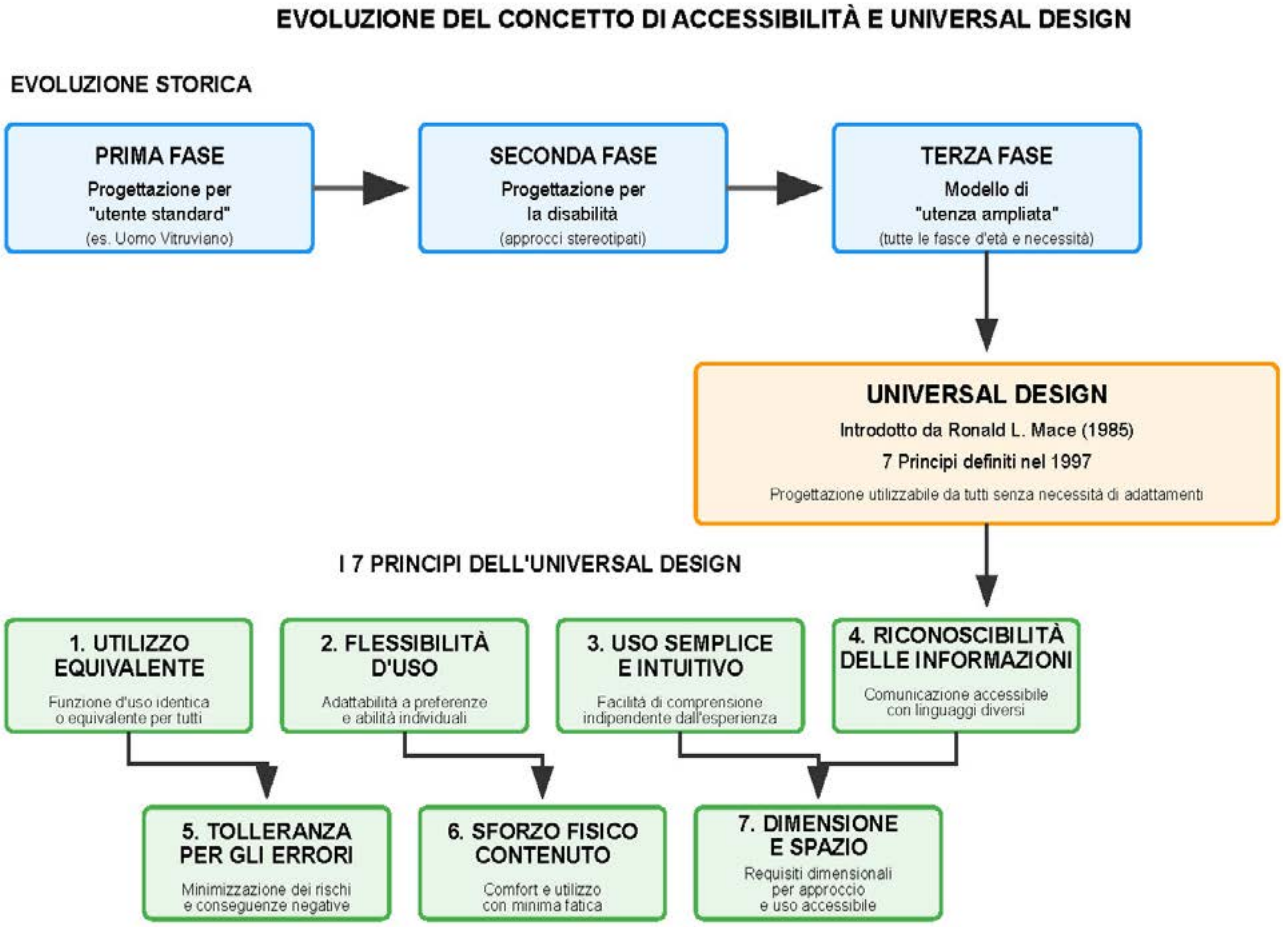




Figura 1: Simboli identificativi per l'Accessibilità fisica, visiva, uditiva



Figura 2: Esempio di spazi urbani accessibili



Figura 3: Esempio di contenitore culturale accessibile

1.2 Un approccio metodologico alla progettazione dell'inclusività spaziale

Un contesto culturale per essere autenticamente integrativo non può essere considerato esclusivamente un ambiente fisico da rendere raggiungibile, ma è indispensabile che esso sia utilizzabile da ogni visitatore. L'intera utenza deve poter assumere un ruolo attivo nell'esperienza culturale e di fruizione. In questa interpretazione l'accessibilità è acquisita e compresa come un procedimento basato su capacità e competenze interdisciplinari, che si inserisce in qualsiasi azione progettuale.
La dimensione integrativa della progettazione deve mirare a costruire spazi dinamici e stimolanti della collettività, idonei a far sì che i pubblici possano riappropriarsene e possederli traendo così reciproco beneficio.
Questa finalità richiede un approccio metodologico che superi le grandezze dimensionali e di proporzione e riservi la medesima attenzione sia al più piccolo elemento contenuto all'interno del contesto culturale, sia all'ampio ecosistema relazionale di cui costituisce parte integrante.
Il fondamento dell'efficacia progettuale coincide proprio con la qualità delle soluzioni adottate per garantire la possibilità di accedere all'ambiente fisico e di fruirlo in tutti i suoi aspetti, a partire dall'acquisizione del titolo di ingresso fino alla completa esperienza culturale, emotiva ed estetica.

Tale consapevolezza affida alla progettazione dello spazio costruito il compito di relazionarsi con i funzionamenti delle persone attraverso elementi materiali tangibili (l'insieme delle componenti del costruito) e intangibili (relazione, comunicazione, accoglienza), offrendo soluzioni tecnico-progettuali aggiuntive e accrescitive delle possibilità di fruizione, affinché il contesto arrivi a esprimersi al massimo delle sue potenzialità.
Dal punto di vista tecnico e operativo, questo significa progettare secondo le seguenti fasi:

Fase di analisi del "livello di accessibilità potenziale"
La valutazione del "livello di raggiungibilità potenziale" del contesto culturale, ovvero la possibilità che si possa ancora conseguire un incremento della fruibilità del sito attraverso interventi mirati, risultante dal confronto tra la condizione esistente (che potrebbe già risultare soddisfacente) e le necessità degli utenti.
Durante la fase di analisi, è necessario:

- Conoscere e approfondire ogni aspetto della progettazione attraverso un gruppo multidisciplinare che evidenzi peculiarità e potenzialità dello spazio culturale; considerare le esigenze degli utilizzatori al fine di abbreviare le distanze tra necessità reali e fruizione dello spazio;
- Tenere conto del contesto esterno al luogo per raccordare e migliorare le condizioni dell'ambiente interno, attraverso il dialogo con amministrazioni, enti ed associazioni;
- Ricercare informazioni relative a esperienze già realizzate.

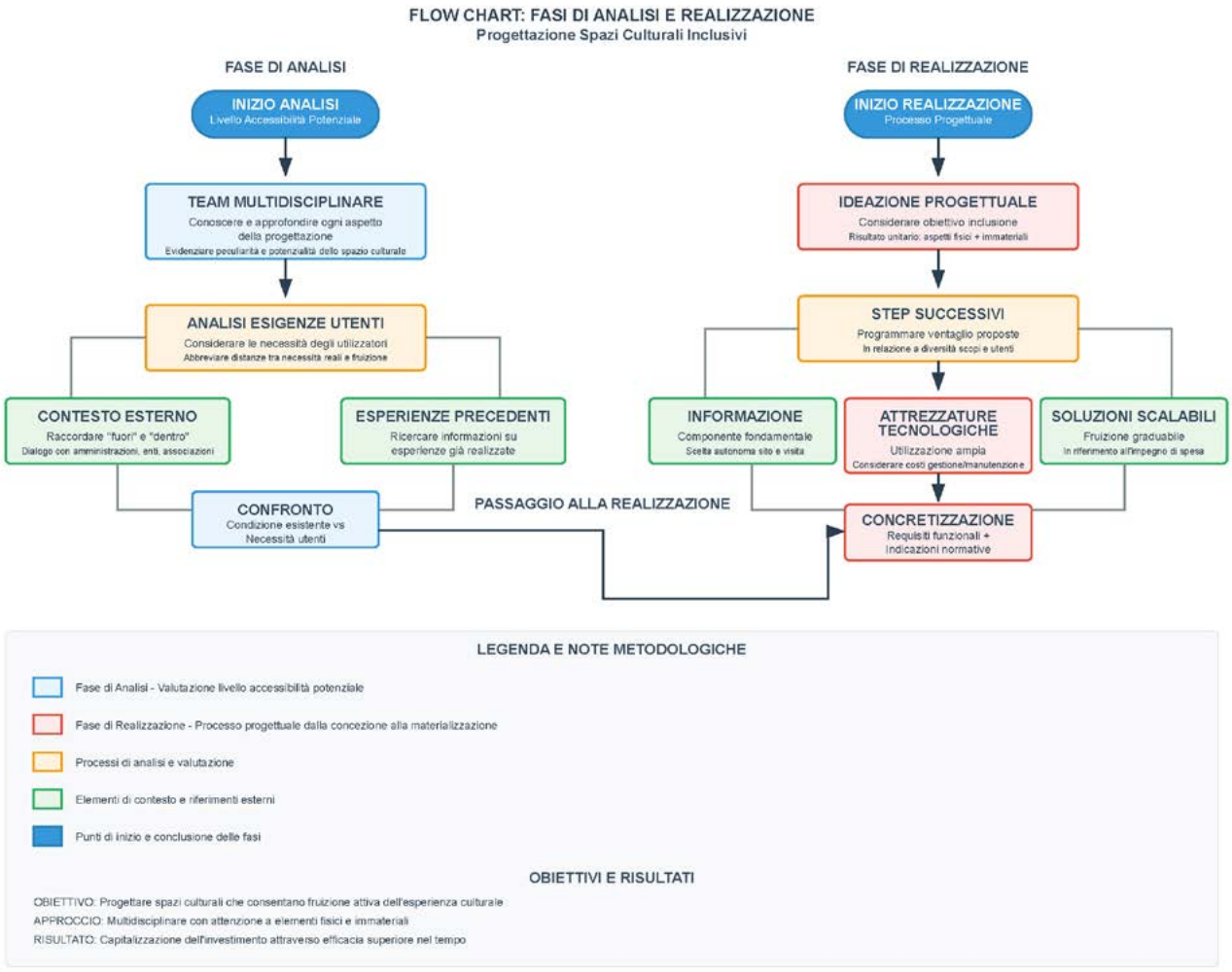
Fase di realizzazione del progetto
La concretizzazione del progetto, ovvero un procedimento progettuale che inizia con la sua concezione e termina con la sua materializzazione, per il quale è necessario adottare requisiti funzionali e indicazioni normative nel rispetto della sua tutela e conservazione.
Durante questa fase, è necessario:

- Considerare l'obiettivo dell'integrazione già nel momento della concezione progettuale per conseguire un risultato unitario nell'ottica della compresenza di aspetti fisici e immateriali;
- Predisporre fasi successive, finalizzate a programmare un ventaglio di proposte e di contenuti in relazione alla diversità degli scopi progettuali e degli utenti
- Rendere l'informazione una componente fondamentale della progettazione, al fine di consentire all'utente di scegliere autonomamente il sito culturale e il tipo di visita da effettuare;
- Prediligere attrezzature e supporti tecnologici per un'utilizzazione estesa, considerando i costi di gestione e di manutenzione degli stessi;
- Prevedere soluzioni per la fruizione in modo graduabile, anche in riferimento all'impegno economico.

Fase di verifica e misurazione della qualità progettuale
La valutazione e la misurazione della qualità progettuale in base agli obiettivi raggiunti in termini di fruibilità, sicurezza, gradimento, comfort, attraverso:

- il monitoraggio dell'efficacia degli interventi, da attuare anche con il coinvolgimento dei portatori d'interesse;
- la vigilanza sulla conservazione e sulla sicurezza degli elementi deteriorabili, in particolare nei siti all'aperto.
- la condivisione dell'esperienza con altri professionisti;
- la predisposizione di valutazioni in corso d'opera.

Con questo approccio metodologico i costi che potrebbero apparentemente risultare eccessivi, in termini di tempi e di interventi, costituiscono in realtà una vera capitalizzazione dei risultati: potenziano e producono nel tempo un'efficacia di gran lunga superiore a un approccio più limitato e tradizionale che non tenga conto degli aspetti dell'integrazione sociale.
[MS]



LEGENDA E NOTE METODOLOGICHE

- Fase di Analisi - Valutazione livello accessibilità potenziale
- Fase di Realizzazione - Processo progettuale dalla concezione alla materializzazione
- Processi di analisi e valutazione
- Elementi di contesto e riferimenti esterni
- Punti di inizio e conclusione delle fasi

OBIETTIVI E RISULTATI

OBIETTIVO: Progettare spazi culturali che consentano fruizione attiva dell'esperienza culturale
APPROCCIO: Multidisciplinare con attenzione a elementi fisici e immateriali
RISULTATO: Capitalizzazione dell'investimento attraverso efficacia superiore nel tempo



2.
Criteri per la progettazione

2.1 Accessibilità ai luoghi della cultura - Dispositivi e soluzioni

Accessibilità fisica

L'accessibilità fisica di un percorso espositivo riguarda l'organizzazione fisica degli spazi designati all'esperienza di visita. Pertanto, l'accessibilità fisica è direttamente legata alla libertà di movimento nell'accesso, uscita, transito e circolazione all'interno di un determinato spazio. L'accessibilità fisica assume una rilevanza centrale nell'esperienza di visita, in quanto è direttamente collegata alla possibilità di fruire degli spazi destinati al percorso espositivo e interagire con i contenuti in esso presenti.

1. Ampiezza degli spazi fisici
Per garantire un buon livello di accessibilità fisica, è opportuno assicurare che entrate, uscite, passaggi e aree di interesse abbiano un'ampiezza adeguata per il passaggio di persone che utilizzano ausili alla mobilità come sedie a rotelle. In questo senso, l'ampiezza degli spazi deve essere predisposta anche alla luce di una stima del numero di persone previsto per il transito e la circolazione al loro interno.

2. Ostacoli e supporti alla mobilità
Si evidenzia, inoltre, l'importanza di rimuovere ostacoli alla mobilità per garantire passaggi liberi, fornire dispositivi per il superamento di dislivelli (come rampe), garantire la presenza di appoggi ischiatici e zone di riposo distribuite equamente lungo tutto il percorso espositivo. Per garantire la sicurezza nella mobilità, le superfici di transito dovrebbero essere quanto più omogenee possibile e realizzate in un materiale aderente e antiscivolo.

3. Servizi complementari
In ultimo, si suggerisce di attenzionare la dimensione di accessibilità fisica anche in riferimento a tutti i servizi offerti al pubblico e complementari all'esperienza di visita, come la biglietteria, i servizi igienici e i servizi di parcheggio e di accesso all'edificio.

A tal fine, si raccomanda il rispetto delle norme e degli standard progettuali previsti dalla legislazione italiane ed europea in materia di abbattimento delle barriere architettoniche (D.M. 236/1989; legge 13/1989; legge 104/1992; D.P.R. 503/1996; D.P.R. 380/2001).

Accessibilità per persone con disabilità sensoriali visive

Garantire l'accessibilità di un percorso espositivo per visitatori con disabilità visive richiede l'adozione di canali sensoriali e mezzi di rappresentazione alternativi per consentire esiti di qualità nella percezione e comprensione delle informazioni relative al contesto di riferimento da parte di persone con ipovisione o cecità. Questo aspetto richiama non solo la presentazione e lo storytelling relativi ai contenuti culturali, ma anche la strutturazione di supporti all'autonomia e all'orientamento all'interno dello spazio espositivo.

1. Regolazione illuminotecnica e contrasto
Rispetto alla presentazione dei contenuti culturali, è opportuno attenzionare la regolazione illuminotecnica e il contrasto dei colori relativi all'esposizione degli artefatti. In questo senso, gli artefatti dovrebbero essere situati in posizioni chiaramente visibili, in assenza di ombre o riflessi causati da eventuali teche trasparenti, e in contrasto cromatico con lo sfondo su cui sono posti.

2. Storytelling tramite audiodescrizioni
In riferimento alla costruzione di storytelling accessibili per visitatori con disabilità sensoriali visive, è possibile progettare e sviluppare contenuti di Audio Description (AD) a supporto dell'esperienza museale, fornendo una narrazione verbale delle informazioni e degli artefatti esposti nel percorso. I materiali in AD possono fornire una moltitudine di informazioni rispetto ai contenuti esposti, come contesto espositivo e dimensioni dell'artefatto, tecniche di realizzazione e materiali, soggetti ed elementi presenti, sensazioni ed emozioni, informazioni storiche sulla sua realizzazione.

3. Storytelling tramite supporti tattili
In parallelo alle narrazioni audio, è possibile fornire supporti tattili per l'interazione con i contenuti informativi e culturali. In questa direzione, si evidenzia la possibilità di fornire didascalie in formato Braille, riproduzioni tattili (a tutto tondo o ad altorilievo) ed altri supporti di tiflodidattica (come schede tattili che uniscono informazioni in Braille a riproduzioni in scala). Tali supporti possono essere realizzati attraverso la prototipazione virtuale e Stampa 3D o, in assenza di tali risorse, attraverso il contributo di fornitori esterni specializzati.



Figura 1. Esempio di riproduzioni tattili (sx) e didascalie in Braille (dx) all'interno di un percorso espositivo (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj")

4. Formati stampa e digitali accessibili

Si evidenzia la necessità, qualora si predisponga del materiale informativo in formato stampa o digitale ad integrazione dell'esperienza di visita, di progettare lo stesso secondo formati accessibili. Nei formati stampa, è opportuno garantire adeguate dimensioni per il font e sufficiente contrasto cromatico tra testo, elementi grafici, immagini e sfondi. Nelle risorse online, è necessario offrire possibilità di personalizzare la navigazione della pagina web attraverso la regolazione del font, il contrasto dei colori ed altre funzioni di accessibilità integrate, rispettando le indicazioni fornite dalle Web Content Accessibility Guidelines. In entrambi i casi, si suggerisce l'adozione di font ad alta leggibilità. Si evidenzia, inoltre, la necessità di abbassare il carico percettivo delle risorse fornite, promuovendo modularità, gerarchia e semplicità nell'organizzazione visiva dei contenuti.

5. Orientamento spaziale

Per quanto riguarda i supporti all'autonomia e all'orientamento nella visita, in prima istanza è necessario attenzionare il contrasto visivo e l'illuminazione degli spazi. A tal fine, è opportuno preferire pareti e background omogenei, assicurare il contrasto cromatico tra pavimentazione, pareti e contenuti esposizione, così come evidenziare la presenza di gradini o altri eventuali ostacoli. In secondo luogo, si suggerisce di installare presso gli ingressi dello spazio espositivo una Mappa Tattile di orientamento basata sulla planimetria dello stesso, recante le principali informazioni relative al percorso di visita (ingressi, uscite, orientamento del percorso, punti di interesse) (Fig. 2). Per supportare un'esperienza di visita autonoma e sicura, in ottemperanza alla normativa di riferimento, è altresì rilevante strutturare e installare percorsi orizzontali tattili, predisponendo l'apposizione di un sistema di segnaletica tattile a terra per la mobilità autonoma, fornendo informazioni direzionali rispetto al percorso di visita. Nello specifico, la realizzazione di percorsi orizzontali tattili prevede l'ubicazione di piastrelle a rilievo corrispondenti a codici prestabiliti (direzione rettilinea, pericolo valicabile, attenzione-servizio, svolta obbligata a 90°, incrocio a X o T) e l'installazione di strisce tattili rimovibili per la segnalazione su eventuali scale e su corrimani (Fig. 3). Lo studio e progettazione di tali supporti avviene attraverso il supporto di un fornitore esterno specializzato, e segue le Linee Guida LOGES (Linea di Orientamento Guida E Sicurezza).



Figura 2. Esempio di planimetria e mappa tattile di orientamento del percorso espositivo (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj", Tolentino)

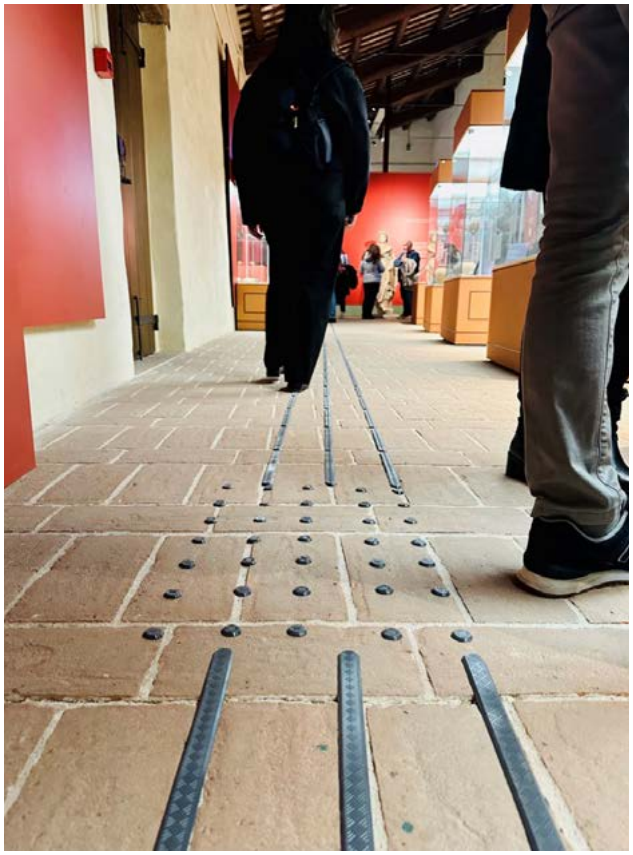


Figura 3. Esempio di percorso orizzontale tattile (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj")

Accessibilità per persone con disabilità sensoriali uditive

La predisposizione di soluzioni accessibili per visitatori con disabilità uditive richiama una strutturazione di contenuti informativi e culturali basata su molteplici canali sensoriali e mezzi di rappresentazione, garantendo un'esperienza di visita inclusiva e sicura da parte di persone con ipoacusia o sordità. Le aree di intervento legate all'accessibilità dell'esperienza di visita coinvolgono la costruzione di storytelling accessibili per l'interazione con i contenuti culturali e la predisposizione di spazi adeguati da un punto di vista sensoriale.

1. **Storytelling tramite contenuti in Lingua dei Segni Italiana (LIS)**

Al fine di garantire modalità inclusive per la rappresentazione e presentazione dei contenuti culturali afferenti all'esperienza di visita, si evidenzia la possibilità di fornire percorsi di storytelling in Lingua dei Segni Italiana (LIS). Gli stessi possono essere resi disponibili in via diretta, attraverso il servizio di operatori museali formati e specializzati, o in via indiretta, attraverso la predisposizione di display tramite cui riprodurre le narrazioni in LIS. In entrambi i casi (presenza fisica o formato digitale), si raccomanda di attenzionare la visibilità dei gesti e dei movimenti attraverso un posizionamento e un'illuminazione adeguati. Risulta opportuno dettagliare come la costruzione dei contenuti in LIS non costituisca una mera traduzione del parlato orale: in questo senso, è opportuno che un esperto si occupi della costruzione degli storytelling adottando format e modalità di organizzazione comunicativa specifici alla LIS.

2. **Storytelling tramite Closed-Captions (CC)**

In riferimento alla costruzione di storytelling accessibili per visitatori con disabilità sensoriali uditive, è inoltre rilevante fornire la sottotitolazione di materiali audiovisivi attraverso Closed-Captions (CC). Tale linea di intervento prevede l'inserimento di versioni testuali delle narrazioni audio presenti all'interno di contenuti multimediali in modalità integrata e sincrona, attivabili o disattivabili a seconda delle preferenze del visitatore. Nella costruzione delle Closed-Captions, è opportuno ricevere un feedback da figure professionali e specializzate.

3. **Regolazione acustica**

Rispetto alla costruzione di percorsi di vista accessibili, risulta opportuno curare la regolazione acustica degli spazi espositivi. In questa direzione, si suggerisce di attenzionare la presenza di eventuali ambienti eccessivamente rumorosi o con riverberi per intervenire sugli stessi. A tal fine, è possibile utilizzare materiali fonoassorbenti per ridurre il rumore di fondo ed utilizzare sistemi di amplificazione o trasmissione del suono compatibili con dispositivi acustici.

Accessibilità per persone con disabilità intellettive

La dimensione dell'accessibilità culturale pertiene le modalità attraverso cui la conoscenza, la cultura e le informazioni vengono trasmesse, richiamando la comprensibilità degli strumenti e format comunicativi implementati per supportare l'esperienza di visita, nello specifico, di visitatori con disabilità intellettive. Questa area di intervento comprende, dunque, la strutturazione di storytelling in formati accessibili e comprensibili ai visitatori, nonché la predisposizione di materiali a supporto della visita.

1. Storytelling in Easy-to-Read

Al fine di garantire la comprensibilità dei materiali informativi in formato stampa e/o digitale, si suggerisce l'adozione delle linee guida Easy-to-Read, promosse da Inclusion Europe, nella costruzione degli storytelling legati al percorso espositivo. Le linee guida in oggetto promuovono un insieme di regole che hanno lo scopo di semplificare concetti e informazioni, rendendo i contenuti accessibili anche alle persone con disabilità intellettive. Risulta opportuno specificare che l'applicazione delle linee guida Easy-to-Read prevede una fase di validazione da parte degli utenti finali, che possono indicare le necessarie modifiche e ottimizzazioni in un'ottica di co-progettazione. Tra le principali linee guida è possibile indicare le seguenti:

- il font del carattere deve essere chiaro e facile da leggere;
- il testo deve essere allineato a sinistra;
- l'eventuale presenza di immagini deve essere facilmente associabile al testo a cui fa riferimento, quindi devono essere vicini;
- le immagini devono essere facili da capire;
- non usare numeri romani;
- evitare i sinonimi, ovvero utilizzare sempre lo stesso termine all'interno del documento che si sta semplificando;
- evitare le metafore;
- non usare abbreviazioni;
- costruire frasi brevi;
- le informazioni su uno stesso argomento devono stare vicine nel documento;
- usare, quando possibile, lo stesso tempo verbale per l'intero documento;
- porre i verbi nella forma attiva, evitare quella passiva;
- è corretto ripetere le informazioni più importanti, come pure spiegare parole difficili più di una volta.
- effettuare una validazione attraverso il coinvolgimento fattivo di un gruppo di persone con disabilità intellettiva e di alcuni loro educatori per l'ottimizzazione dei testi.

2. Storytelling in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA)

Al fine di garantire la comprensibilità dei materiali informativi in formato stampa e/o digitale, è inoltre consigliato di fornire risorse in Comunicazione Aumentativa e Alternativa attraverso l'utilizzo di pittogrammi standardizzati o personalizzabili volti a supportare l'esperienza di visita. In questa direzione, si suggerisce la consultazione del repository di pittogrammi fornito dall'Aragonese Center of Augmentative and Alternative Communication.

3. Formati stampa e digitali accessibili

Si evidenzia la necessità, qualora si predisponga del materiale informativo in formato stampa o digitale ad integrazione dell'esperienza di visita, di progettare lo stesso secondo formati accessibili. Nei formati stampa, è opportuno garantire adeguate dimensioni per il font e sufficiente contrasto cromatico tra testo, elementi grafici, immagini e sfondi. Nelle risorse online, è necessario offrire possibilità di personalizzare la navigazione della pagina web attraverso la regolazione del font, il contrasto dei colori ed altre funzioni di accessibilità integrate, rispettando le indicazioni fornite dalle Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.1). In entrambi i casi, si suggerisce l'adozione di font ad alta leggibilità. Si evidenzia, inoltre, la necessità di abbassare il carico percettivo delle risorse fornite, promuovendo modularità, gerarchia e semplicità nell'organizzazione visiva dei contenuti.

4. Dispositivi di anticipazione alla visita

I contenuti realizzati in Easy-to-Read o CAA possono essere utilizzati anche nella costruzione di materiali pre-visita. Tra questi è possibile menzionare, in primo luogo, le storie sociali (Fig. 4). Questi dispositivi, realizzabili in formato stampa e/o digitale, consistono in storie illustrate che anticipano l'esperienza di visita e supportano la preparazione alla stessa quale situazione inedita e fuori dalla routine ordinaria. Descrivendo gli ambienti e le situazioni inerenti alla visita, permettono alla persona di familiarizzare con i relativi ambienti, regole e comportamenti attesi in forma anticipata. In secondo luogo, è possibile, a seguito dell'individuazione di spazi a basso e alto carico sensoriale all'interno dello spazio espositivo, costruire una mappa sensoriale. Questo dispositivo supporta i visitatori nell'anticipazione e preparazione alla visita, mappando le aree sensory–friendly e quelle che possono generare un sovraccarico sensoriale (Fig. 5). Nella progettazione di una mappa sensoriale, è opportuno fornire indicazioni rispetto a rumori, odori, illuminazione, temperatura e affollamento di tutte le aree del percorso espositivo attraverso una legenda (Fig. 6).



Figura 4. Esempio di storia sociale in CAA (Museu de Prehistòria de València)



Figura 5. Esempio di mappa sensoriale (British Museum)

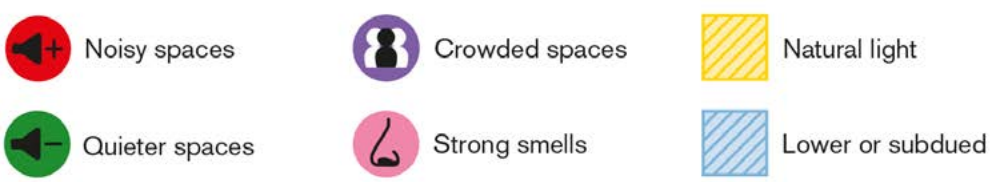


Figura 6. Esempio di legenda per una mappa sensoriale (British Museum)

2.2 Dispositivi tecnologici per l'accessibilità

Nel merito delle soluzioni impiegate per promuovere l'accessibilità del beni culturali, le nuove tecnologie emergono come potenziali facilitatori per la fruizione del patrimonio, offrendo nuovi format per l'accessibilità delle informazioni e dei contenuti grazie al proprio potenziale innovativo. Pertanto, l'applicazione delle più recenti tecnologie, laddove informata dai principi e dalle pratiche dell'Universal Design, può garantire a tutti i visitatori esperienze culturali in grado di abbattere le barriere all'accessibilità degli spazi e dei contenuti, promuovendo la costruzione di ambienti inclusivi.

1. Tecnologie di eXtended Reality

In questa cornice, è opportuno menzionare l'utilizzo di tecnologie di eXtended Reality (XR) per l'accessibilità, le quali consentono di integrare la realtà fisica con quella computer-generated (o virtuale) secondo vari livelli di interattività, immersività e operabilità, offrendo ai visitatori esperienze di visita inedite, coinvolgenti e altamente personalizzabili. Queste comprendono le tecnologie di Augmented Reality (AR), le tecnologie di Virtual Reality (VR) ed, infine, le tecnologie di Mixed Reality (MR). Tali supporti consentono di integrare molteplici tipologie di mediatori e format comunicativi, offrendo una vasta gamma di supporti per la rappresentazione e interazione con i contenuti culturali del contesto espositivo attraverso considerevoli margini di flessibilità e adattabilità alle esigenze del visitatore. Nello specifico, l'utilizzo di supporti in AR consente la creazione di ambienti compositi in cui informazioni computer-generated sono sovrapposte alla realtà concreta, offrendo modalità per la fruizione dei contenuti culturali basate sulla multisensorialità e la personalizzazione. Questi supporti permettono di offrire a visitatori con o senza disabilità una molteplicità di mezzi per vivere l'esperienza di visita, integrando diversi canali sensoriali per rispondere ai bisogni specifici di ciascun utente senza generare un eccessivo carico percettivo. L'utilizzo di supporti in VR può consentire l'esperienza di contenuti e artefatti autentici con un alto livello di immersività e coinvolgimento, aumentando la partecipazione attiva nella scelta dei percorsi e nell'acquisizione delle informazioni relative all'esperienza culturale. Le tecnologie consentono l'interazione anche laddove i contenuti originali non possono essere fruiti tramite un'esperienza diretta. In aggiunta, questa tecnologia permette di costruire modelli anticipatori per supportare la visita rispetto all'esplorazione dello spazio espositivo e comprensione di contenuti, codici e simboli specifici al contesto (basandosi, ad esempio, sulla raccolta di foto sferiche e la costruzione di ambienti tridimensionali navigabili virtualmente). Le tecnologie di eXtended Reality possono supportare, dunque, lo sviluppo di ambienti innovativi e immersivi per l'interazione multimodale con il contesto espositivo.

2. Tecnologie di intelligenza artificiale

La creazione di format comunicativi accessibili può essere supportata dall'utilizzo di sistemi semi-automatici basati su algoritmi di Intelligenza Artificiale (IA), come i Large Language Models (LLMs). Questi strumenti possono, difatti, processare informazioni testuali o di altro formato secondo modelli di addestramento personalizzabili. In tale direzione, ad esempio, è possibile strutturare dei processi di semplificazione automatica del testo seguendo le linee guida Easy-to-Read, supervisionando il sistema di IA nella produzione di testi semplificati dal punto di vista del contenuto e della struttura, pur mantenendone i significati originali, secondo una logica di adattamento e ottimizzazione.

3. Dispositivi per l'interazione multimodale

Le tecnologie di XR e IA possono essere integrate all'interno dei percorsi espositivi attraverso la progettazione e lo sviluppo di dispositivi tecnologici per l'accessibilità e l'interazione multimodale. Questi dispositivi consentono un'esperienza di visita inclusiva e informativa per tutti i visitatori, in particolar modo per persone con disabilità, avvalendosi dell'integrazione sistemica di molteplici contenuti e format per l'esperienza del patrimonio, quali tecnologie aptiche, audiodescrizioni, formati digitali in Easy-to-Read e contenuti in AR e VR, al fine di rendere l'esperienza museale più accessibile e coinvolgente.

Tra questi, è possibile menzionare, in primo luogo, l'utilizzo di dispositivi aptici all'interno del percorso espositivo per l'interazione con oggetti e contenuti virtuali (Fig. 7). La tecnologia aptica, infatti, consente di simulare la sensazione del tatto all'interno di ambienti virtuali, fornendo informazioni circa la forma, la tipologia di superficie, la texture e la consistenza degli oggetti virtuali al loro interno. In questa direzione, l'utilizzo di tecnologie aptiche consente di interagire con reperti ricostruiti digitalmente mantenendo un alto livello di personalizzazione, immersività e interattività, supportando l'accessibilità del patrimonio anche laddove, per ragioni di conservazione e sicurezza, non è possibile interagire con lo stesso in maniera diretta. L'utilizzo di assistenti vocali basati su LLMs possono integrare l'interazione con l'oggetto virtuale attraverso un'audiodescrizione che fornisce informazioni circa il reperto che si sta manipolando ed esplorando (come le sue caratteristiche). L'implementazione di tali soluzioni può offrire numerosi benefici per la realizzazione di esperienze accessibili sulla base di sistemi automatizzati, personalizzabili e sostenibili.



Figura 7. Esempio di dispositivo aptico e reperto virtuale (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj", Tolentino)

In secondo luogo, di particolare rilevanza sono le recenti applicazioni di Virtual Museum, fruibili attraverso dispositivi fissi o mobili (come computer, tablet e smartphones), le quali permettono di aumentare l'accessibilità dell'esperienza di visita attraverso supporti interattivi, flessibili nell'utilizzo e personalizzabili secondo le caratteristiche e i bisogni degli utenti (Fig. 8). Tali applicazioni sono sviluppate seguendo requisiti di accessibilità e usabilità, garantendo:

- Interfacce utente facilitate e intuitive
- Impostazioni personalizzabili secondo le proprie esigenze di accessibilità (zoom di schermo; assistenza vocale; inversione dei colori; modalità notturna; modifica di luminosità/contrasto)
- Contenuti testuali in formato Easy-to-Read;
- Contenuti audio in alternativa ai testi;
- Contenuti in AR e VR;
- Contenuti personalizzabili secondo i propri interessi (scelta dei percorsi e delle esperienze).

Tali dispositivi, dunque, consentono di realizzare percorsi espositivi integrati, in cui le soluzioni di accessibilità precedentemente descritte possono essere combinate secondo un approccio coeso e organico, offrendo ai visitatori strumenti inediti per un'esperienza di visita su misura rispetto al proprio profilo di funzionamento e alle proprie esigenze (Fig. 9). Le principali funzionalità degli applicativi, sono dunque le seguenti:

1. Scelta del percorso tra quelli offerti dallo spazio espositivo, selezionando punti di interesse e reperti;
2. Guida museale all'utente, attraverso la condivisione di informazioni per l'orientamento e la navigazione dei punti di interesse selezionati;
3. Selezione dei contenuti informativi, attraverso la scelta di fruizione tra descrizioni testuali, descrizioni audio e contenuti interattivi in AR o VR.

[TS] [NDB]

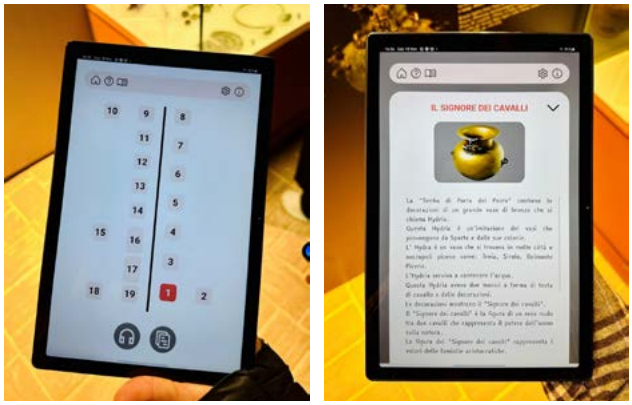


Figura 8. Esempio di applicativo di Virtual Museum (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj")

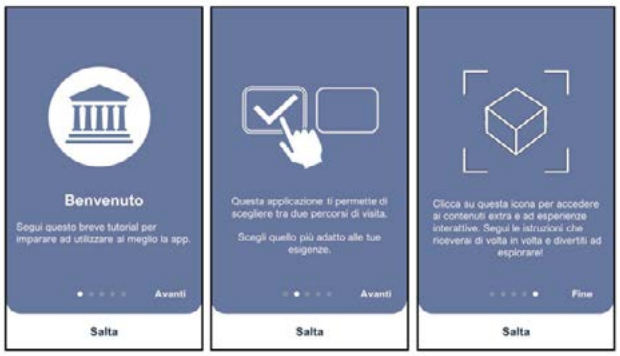


Figura 9. Esempio di interfaccia iniziale di un applicativo di Virtual Museum (Museo Archeologico "A. Gentiloni Silverj")



3.
Esplorazione e acquisizione dei dati

L'approccio integrato all'accessibilità del patrimonio culturale si è articolato in una sequenza di azioni conoscitive, partecipative e operative che costituiscono il cuore della presente fase di lavoro.
Il patrimonio architettonico e culturale è stato indagato non solo come insieme di emergenze materiali, ma come sistema complesso, interdipendente da fattori sociali, territoriali, percettivi e comunicativi.

La riflessione sull'accessibilità è stata affrontata attraverso tre assi complementari:

- Un**'indagine esplorativa sul campo**, volta a mappare e valutare lo stato di accessibilità fisica, sensoriale e culturale dei principali contenitori culturali dei borghi;

- La costruzione e la somministrazione di un **questionario operativo**, ne costituisce il completamento, finalizzato a raccogliere dati strutturati e standardizzati direttamente da gestori e responsabili delle strutture, offrendo una griglia applicabile e replicabile per monitorare e valutare i livelli di accessibilità;

- L'**analisi di best practices**, rappresenta un repertorio di soluzioni concrete, da cui trarre modelli e orientamenti per l'adeguamento o la progettazione di spazi culturali più inclusivi..

Questo impianto metodologico ha consentito di restituire un quadro conoscitivo solido, articolato e condiviso, utile alla definizione delle Linee guida per l'accessibilità ai luoghi della cultura, presentate nel capitolo successivo.

Questa struttura riflette la volontà di unire conoscenza e azione, teoria e pratica, offrendo strumenti utili non solo alla valutazione, ma soprattutto alla trasformazione.

Apecchio, teatro G. Perugini, palazzo Ubaldini

[OLT]

3.1 Esplorazione

La fase di Esplorazione si basa su un lavoro di **indagine sul patrimonio architettonico e culturale di borghi selezionati,** finalizzato a valutarne il livello di accessibilità fisica, sensoriale e culturale. Tale attività ha coinvolto l'analisi di edifici e spazi rappresentativi della vita culturale locale, tra cui **palazzi storici, musei, biblioteche, teatri, siti archeologici e percorsi ipogei**, con l'obiettivo di rilevare **criticità, buone pratiche e potenzialità inespresse,** in un'ottica di inclusione e valorizzazione.

Ogni contenitore è stato valutato in base a quattro dimensioni di accessibilità:

- **Motoria**: come presenza di rampe, ascensori, servizi igienici accessibili
- **Uditiva**: come presenza di sistemi di amplificazione sonora, dispositivi LIS, segnaletica visiva integrativa
- **Visiva:** come contrasti cromatici, informazioni tattili, mappe in rilievo, guida vocale
- **Culturale:** come linguaggi semplificati, supporti visivi, personale formato, pannelli illustrativi comprensibili

L'analisi si è sviluppata lungo due direttrici complementari:

- **Qualitativa**: basata su sopralluoghi, osservazioni dirette e fonti documentali per valutare lo stato fisico e funzionale degli edifici e la presenza (o assenza) di dispositivi e soluzioni inclusive;
- **Quantitativa**: attraverso l'attribuzione di punteggi su una scala standardizzata per ciascuna forma di accessibilità rispetto a ciascuna tipologia di contenitore culturale analizzato.

A ogni struttura è stato quindi assegnato un **punteggio** secondo una griglia che tiene conto della fruibilità per pubblici con esigenze differenti. Questo sistema di scoring ha permesso di costruire una mappa comparativa tra i borghi, utile a definire priorità e strategie d'intervento.

Comune	*Palazzi pubblici*	*ACC. MOTORIA*		*ACC. UDITIVA*		*ACC. VISIVA*		*ACC. CULT.*		*Musei e Pinacoteche*	*ACC. MOTORIA*		*ACC. UDITIVA*		*ACC. VISIVA*		*ACC. CULT.*		*Biblioteche*	*ACC. MOTORIA*		*ACC. UDITIVA*		*ACC. VISIVA*
Apecchio	SI									SI									SI					
	- Palazzo Ubaldini	D	2	ND	7	ND	7	S	3	Museo dei fossili e dei minerali	B	1	NA	4	S	3	D	2	- Biblioteca comunale	S	3	ND	7	ND
Pergola	SI									SI									SI					
	Palazzo comunale	B	1	ND	7	ND	7	S	3	Museo dei Bronzi dorati	B	1	NA	4	NA	4	B	1	- Biblioteca Comunale Enrico Giuppi	B	1	ND	7	ND
	Palazzo Malatesta	I	6	I	6	I	6	NA	4	Sala dell'abbondanza	B	1	ND	7	ND	7	NA	4						
Arcevia	SI									SI									SI					
	- Palazzo Comunale	B	1	ND	7	ND	7	NA	4	Museo Archeologico Statale (collegiata di San Francesco)	B	1	B	1	B	1	B	1	Biblioteca comunale "Rocca"	B	1	ND	7	ND
	- Palazzo Pianetti Mannelli	C	5	C	5	C	5	C	5	Raccolta civica di arte contemporanea	B	1	ND	7	ND	7	NA	4						
	- Palazzo Anselmi	C	5	C	5	C	5	C	5	Collegiata San Medardo	B	1	ND	7	ND	7	NA	4						
										Museo di arte contemporanea	B	1	ND	7	ND	7	NA	4						
										Museo del giocattolo	D	2	D	2	ND	7	NA	4						
San Ginesio	SI									SI									SI					
	Palazzo comunale	I	6	I	6	I	6	I	6	Museo dell'Oratorio dei Lumi	B	1	ND	7	ND	7	ND	7	Biblioteca comunale (piazza A. Gentili, agibile in parte)	I	6	I	6	I
	Palazzo Morichelli D'Altemps	I	6	I	6	I	6	I	6	Museo e Pinacoteca "S.Gentili"	I	6	I	6	I	6	I	6						
	Palazzo Onofri	I	6	I	6	I	6	I	6	Pinacoteca Auditorium "S. Agostino"	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4						
Sarnano	SI									SI									SI					
	Palazzo comunale	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4	Polo museale: Pinacoteca e Museo dei Martelli	B	1	ND	7	ND	7	D	2	Biblioteca comunale	NA	4	NA	4	NA
	Antico Palazzo Sulpizi dal Pero	ND	7	ND	7	ND	7	ND	7	Polo museale: Museo dell'Arte Sacra, Museo delle Armi Antiche e Moderne, Museo dell'Avifauna dei Sibillini	C	5	C	5	C	5	C	5						
	Palazzo del Popolo	I	6	I	6	I	6	I	6															
	Palazzo dei Priori	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4															
	Palazzo del Podestà	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4															
Servigliano	SI									NO									NO					
	Palazzo comunale	B	1	ND	7	ND	7	ND	7	La casa della Memoria	S	3	ND	7	ND	7	S	3						
Acquaviva Picena	SI									SI									SI					
	Palazzo Chiappini (Municipio)	B	1	ND	7	ND	7	ND	7	Museo della fortezza	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4	Biblioteca comunale (presso Palazzo Chiappini)	B	0	ND	7	ND
	Palazzo Sciarra (sede Banca Picena Truentina)	B	1	ND	7	ND	7	ND	7	Museo della Paiarola	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4						

Si riportano in tabella i risultati delle indagini sui sei centri storici analizzati

Le voci "inagibile", "non accessibile" e "nessun dato" sono state identificate come elementi critici, mentre punteggi alti sono stati assegnati a realtà con soluzioni inclusive già operative o facilmente implementabili.
La restituzione dei dati ha quindi permesso di:

- **Rilevare situazioni di eccellenza**, dove sono già presenti dispositivi inclusivi o allestimenti aggiornati;
- **Individuare criticità diffuse**, in particolare negli edifici storici, dove le barriere architettoniche e la mancanza di tecnologie assistive risultano evidenti;
- **Evidenziare lacune informative**, legate all'assenza di dati generali sul patrimonio stesso o su specifiche forme di accessibilità.

Questa fase costituisce la base conoscitiva per l'elaborazione delle linee guida operative illustrate nel capitolo successivo; l'analisi condotta ha infatti permesso di mappare in modo puntuale le criticità più ricorrenti, come la carenza di dotazioni per l'accessibilità sensoriale e l'assenza di informazioni chiare e inclusive

[OLT]

GIUDIZIO QUALITATIVO		PUNTEGGIO
BUONO		1
DISCRETO		2
SUFFICIENTE		3
NON ACCESSIBILE		4
CHIUSO		5
NESSUN DATO		6
INAGIBILE		7

	ACC. CULT.		Teatri / Cinema	ACC. MOTORIA		ACC. UDITIVA		ACC. VISIVA		ACC. CULT.		Percorsi ipogei	ACC. MOTORIA		ACC. UDITIVA		ACC. VISIVA		ACC. CULT.		Siti archeol.	ACC. MOTORIA		ACC. UDITIVA		ACC. VISIVA		ACC. CULT.	
			SI									NO									NO							
7	D	2	- Teatro comunale	B	1	ND	0	ND	7	S	3																	
			SI									NO									NO							
7	B	1	- Teatro Angel dal Fuoco	B	1	ND	7	ND	7	S	3																	
			SI									NO									NO							
7	D	2	Teatro Misa	B	1	ND	7	ND	7	S	3																	
			SI									NO									NO							
6	I	6	Teatro comunale G. Leopardi	I	6	I	6	I	6	I	6																	
			SI									NO									NO							
4	S	3	Teatro della Vittoria (in Palazzo del Popolo)	I	6	I	6	I	6	I	6																	
			NO									NO									SI							
																					Teatro romano (Falerone)	ND	7	ND	7	ND	7	ND	7
			NO									SI									NO							
7	ND	7										Il Trabucco	NA	4	NA	4	NA	4	NA	4								

[OLT, DL]

3.2 Questionario di autovalutazione

Il presente questionario nasce con **l'obiettivo di fornire uno strumento operativo e standardizzato** per l'analisi del livello di accessibilità dei contenitori culturali, siano essi musei, biblioteche, teatri o aree archeologiche. La rilevazione si basa su una **lettura multidimensionale** del concetto di accessibilità, includendo aspetti fisici, sensoriali, difficoltà culturali e digitali.

La scheda è pensata per supportare enti e operatori nella raccolta di informazioni puntuali e omogenee, con lo scopo di:

- **individuare criticità e punti di forza** nei diversi ambiti dell'accessibilità;
- costruire una base tecnica solida per **progettare interventi migliorativi** coerenti e sostenibili;
- **monitorare nel tempo i progressi** verso l'accessibilità universale, valutando gli effetti delle azioni messe in campo.

Grazie alla sua struttura modulare, la scheda può essere utilizzata in diversi ambiti:

- come **strumento di autovalutazione interna** per le singole istituzioni;
- come strumento di **supporto alla redazione dei P.E.B.A**;
- come **strumento di controllo nel tempo**, favorendo la progressiva implementazione delle linee guida e l'attuazione di pratiche inclusive, in un'ottica di miglioramento continuo dell'offerta culturale per tutte e tutti.
- come **base per costruire una mappatura condivisa** delle condizioni di accessibilità del patrimonio culturale locale.

La compilazione può essere effettuata da tecnici, funzionari pubblici, responsabili delle strutture culturali o figure incaricate. In linea con un **approccio inclusivo e partecipato**, si raccomanda, ove possibile, il coinvolgimento diretto delle persone con disabilità, delle loro famiglie e delle associazioni di riferimento, al fine di integrare la rilevazione tecnica con una lettura esperienziale e di contesto.

Un estratto del questionario viene riproposto in questo capitolo e la versione integrale è disponibile e scaricabile gratuitamente dal sito del GAL capofila "Colli Esini": www.colliesini.it

I dati raccolti attraverso il questionario hanno permesso di verificare e ridefinire la precedente tabella di valutazione qualitativa del patrimonio culturale, consolidando i risultati dell'indagine esplorativa e restituendo un quadro più preciso, condiviso e rappresentativo delle reali condizioni di accessibilità dei luoghi analizzati.

[OLT]

unimc UNIVERSITÀ DI MACERATA — DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA FORMAZIONE, DEI BENI CULTURALI E DEL TURISMO

ACCESSIBILITÀ AI LUOGHI DELLA CULTURA - SCHEDA DI RILEVAMENTO

(per: Musei, Biblioteche, Archivi, Aree archeologiche)

ANAGRAFICA COMPILATORE

- Compilatore della scheda (Indicare nome cognome e ruolo presso la struttura di riferimento)
- E-mail del compilatore (Indicare l'indirizzo e-mail da contattare per eventuali chiarimenti in merito)

INFORMAZIONI GENERALI ISTITUTO CULTURALE

- Tipologia di Istituto Culturale
  - Museo (domanda successiva)
  - Area o Parco Archeologico
  - Biblioteca
  - Archivio
  - Altro
- Tipologia di Museo:
  - Arte
  - Archeologia
  - Etnografia
  - Storia e scienze naturali
  - Scienza e tecnica
  - Storia
  - Territoriale
  - Specializzato

- Esistono riproduzioni tridimensionali di oggetti importanti che non possono essere fruiti tattilmente per chiare ragioni di conservazione?
  - Sì
  - No
- Esistono audioguide con tasti percepibili tattilmente?
  - Sì
  - No
- Dove sono collocate traduzioni tattili di dipinti o immagini bidimensionali di particolare importanza?
  - vicino all'originale
  - Altro
- Dove sono collocate riproduzioni tridimensionali di oggetti importanti che non possono essere fruiti tattilmente per chiare ragioni di conservazione?
  - vicino all'originale
  - Altro
- Le sale o i diversi spazi del museo sono descritti per le persone con disabilità visiva:
  - Non vi sono ausili
  - Con pannelli in Braille
  - Con pannelli a caratteri ingranditi
  - Con schede in Braille
  - Con schede a caratteri ingranditi
  - Con audio fruibile tramite NFC
  - Con audio fruibile tramite QR CODE
  - Altro
- Gli oggetti fruibili tattilmente sono dotati di:
  - pannelli in Braille
  - pannelli a caratteri ingranditi
  - schede in Braille
  - schede a caratteri ingranditi
  - audio fruibile tramite NFC
  - audio fruibile tramite QR CODE
  - Altro
- Esistono pubblicazioni inerenti all'istituto adatte alle persone con disabilità visiva?
  - No, non esistono pubblicazioni
  - Sì, in Braille
  - Sì, a caratteri ingranditi
  - Sì, con disegni a rilievo
- Le pubblicazioni possono essere:
  - Consultate nel museo
  - Acquistate
  - Ricevute gratuitamente
- Indicare come si è tenuto conto delle esigenze degli ipovedenti nell'illuminazione degli oggetti esposti (lasciare il campo vuoto se non si è tenuto conto di tali esigenze):
- Sono stati realizzati interventi volti a migliorare l'accessibilità per persone con disabilità visiva negli ultimi 10 anni?

estratto del questionario di autovalutazione

3.3 Studio di casi esemplari per l'accessibilità del patrimonio culturale

Lo studio delle best practices relative all'accessibilità nei contenitori culturali, musei, biblioteche, teatri, siti archeologici e spazi ipogei, ha permesso di individuare soluzioni efficaci, adattabili e replicabili in altri contesti, anche in presenza di vincoli di tutela e complessità strutturali.

La raccolta dei casi studio si è focalizzata su progetti che sono riusciti a **coniugare accessibilità e valorizzazione del patrimonio**, sperimentando approcci innovativi, tecnologie assistive, strategie inclusive e forme di mediazione culturale pensate per diversi tipi di disabilità: motorie, sensoriali e culturali.
Particolare attenzione è stata dedicata agli aspetti legati alla fruizione autonoma, alla semplificazione dei contenuti, all'accessibilità digitale, alla formazione del personale e alla qualità degli spazi.

L'obiettivo non è stato solo quello di documentare soluzioni tecniche già applicate, ma di ricostruire un repertorio di **dispositivi, strategie e approcci utili** a guidare nuove progettualità, sia in fase di adeguamento di contenitori esistenti sia nella pianificazione di nuovi spazi culturali. Le esperienze analizzate, infatti, offrono una pluralità di spunti: dai plastici tattili e modelli tridimensionali alle app mobili personalizzabili, dai percorsi multi-sensoriali alle pratiche di accoglienza che prevedono il coinvolgimento diretto delle persone con disabilità o delle loro famiglie.

Questo patrimonio conoscitivo ha fornito le basi per la definizione di criteri, raccomandazioni operative e priorità d'intervento articolati nel corpo delle Linee guida (Capitolo 4), costruite per essere **strumenti concreti a disposizione di istituzioni, progettisti, operatori culturali e amministratori pubblici**. Le best practices si configurano quindi come tessuto di riferimento a partire dal quale generare modelli più inclusivi, sostenibili e consapevoli, capaci di rispondere alle esigenze di un pubblico sempre più eterogeneo.

[OLT]

Servizi:

- Modelli 3D
- Testi ad alto contrasto e Braille
- Tour guidati personalizzati
- Diffusione selettiva con altoparlanti direzionali
- Interprete LIS
- Vetrine ad altezza accessibile
- Eventi interattivi e mostre immersive
- Materiale preparatorio
- Tour virtuale interattivo
- Guide Easy to Read
- Workshop
- Assistenza dedicata

in progetto:

- Sistema di localizzazione per visita autonoma
- Schermi interattivi e tablet

a titolo esemplificativo lo studio del Museo tattile Omero di Ancona, Italia





4.
Accessibilità dei luoghi di interesse culturale



Le presenti linee guida sono state elaborate con l'obiettivo di fornire un supporto concreto alla progettazione dell'accessibilità nei principali contenitori culturali: musei, palazzi storici, teatri, biblioteche, siti archeologici e percorsi ipogei. Luoghi che custodiscono memoria, trasmettono conoscenza e costruiscono relazioni, e che pertanto devono essere pienamente accessibili a ogni persona, senza discriminazioni.

Le linee guida non si configurano come un semplice elenco prescrittivo, ma come uno strumento operativo e flessibile, in grado di accompagnare progettisti, enti gestori e istituzioni culturali nel definire soluzioni coerenti con la tutela dei beni e, al tempo stesso, con i principi dell'inclusione.

Queste linee guida possono essere utilizzate:

- **come strumento di diagnosi,** per verificare cosa è già presente e cosa manca in un determinato contenitore culturale, in un determinato territorio;
- **come strumento di monitoraggio**, per valutare nel tempo il miglioramento dell'accessibilità, verificando se e in che misura le azioni proposte sono state implementate, aggiornate e consolidate.

Le linee guida riguardano sei tipologie di spazi, affrontate in sezioni distinte per rispondere alle specificità funzionali e percettive di ciascun contesto:

- **Musei:** si affrontano i temi dell'accesso ai contenuti (visivi, uditivi, testuali) e della mediazione culturale, con soluzioni quali percorsi multisensoriali, supporti LIS, audioguide descrittive, testi semplificati, pannelli in Easy-to-Read e materiali tattili.
- **Palazzi storici:** l 'accento è posto sull'equilibrio tra accessibilità e tutela, promuovendo interventi leggeri, reversibili e compatibili, come segnaletica inclusiva, mappature sensoriali e narrazioni adattate al contesto storico-architettonico.
- **Teatri:** vengono affrontate le esigenze specifiche legate alla fruizione dello spettacolo dal vivo, con strategie per la comprensione del testo scenico (sottotitoli, interpreti LIS, audio-descrizioni), l'orientamento all'interno degli spazi e l'organizzazione di relaxed performance per pubblici fragili.
- **Biblioteche:** si analizzano le modalità di accesso ai contenuti e agli spazi di studio e lettura, con attenzione alla semplessità delle interfacce, alla leggibilità della segnaletica e alla disponibilità di materiali multiformato, dispositivi assistivi e kit sensoriali.
- **Siti archeologici:** per questi contesti a forte valenza paesaggistica e spesso privi di infrastrutture permanenti, le linee guida suggeriscono dispositivi mobili, storytelling accessibile, modellini tattili, percorsi alternativi semplificati e strategie di pre-visita.
- **Percorsi ipogei:** si propongono soluzioni per ambienti con luce ridotta, acustica difficile e orientamento complesso, come mappe tattili, LED a basso voltaggio, dispositivi aptici, descrizioni ambientali strutturate e materiali di preparazione visiva.

L'attenzione è rivolta soprattutto alle **dimensioni sensoriali, comunicative e cognitive dell'accessibilità**, spesso meno normate ma decisive per una fruizione pienamente autonoma, sicura e significativa. Le presenti linee guida non trattano in modo sistematico il tema dell'**accessibilità fisica**, in quanto già ampiamente regolato dalla normativa vigente (DM 236/1989, DPR 503/1996, L. 13/1989, Codice dei Beni Culturali D.Lgs. 42/2004, ecc.).

Tuttavia, il quadro di riferimento teorico e normativo alla base di queste schede è ampio e articolato: comprende non solo la normativa sull'accessibilità fisica, ma anche quella relativa all'accessibilità sensoriale e culturale. Tutti i riferimenti normativi consultati, nazionali, internazionali e regionali, sono riportati in modo sistematico nel **Capitolo B dell'Annex**, a cui si rimanda per un approfondimento completo.

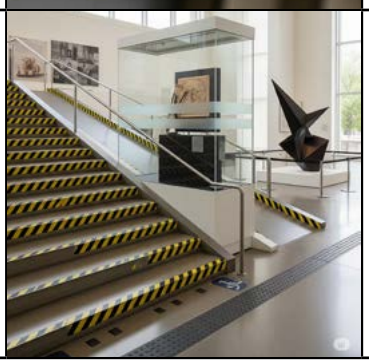
Museo archeologico statale di Arcevia

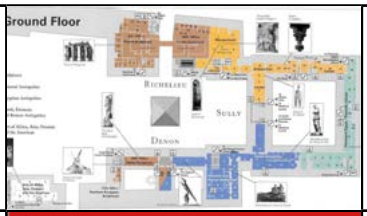
[OLT]

4.1
Musei e palazzi pubblici

ACCESSIBILITA' VISIVA

1.1. PERCORSI E ORIENTAMENTO

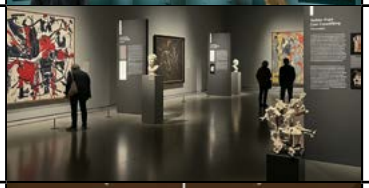
1.1.1.		**PERCORSI GUIDA TATTILI** Installare percorsi tattili plantari (LOGES - Linea di Orientamento, Guida e Sicurezza) che colleghino l'ingresso con i principali servizi e aree del sito.
1.1.2.		**MAPPE TATTILI** Posizionare mappe tattili o modelli tattitili all'ingresso e nei punti strategici, con 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.

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.
1.1.8.		**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.

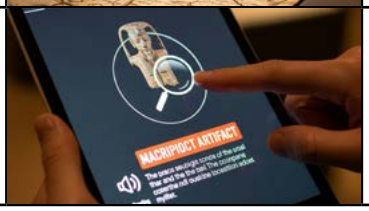
1.2 VISITE GUIDATE

1.2.1.		**VISITE CON ESPLORAZIONE TATTILE** Organizzare visite guidate tattili dedicate a persone con disabilità visiva.
1.2.2.		**DESCRIZIONI VERBALI EFFICACI** Formare il personale per fornire descrizioni verbali dettagliate ed evocative delle opere.
1.2.3.		**ASSISTENZA SPECIFICA** Prevedere personale formato per accompagnare i visitatori con disabilità visive.
1.2.4.		**PERCORSI SENSORIALI** Creare percorsi che coinvolgano altri sensi (udito, tatto, olfatto) per arricchire l'esperienza.
1.2.5.		**STORYTELLING** Utilizzare tecniche di narrazione per coinvolgere emotivamente i visitatori.
1.2.6.		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non vedenti e ipovedenti nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva.

1.3. ILLUMINAZIONE

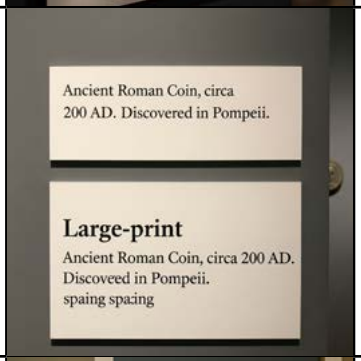
1.3.1.		**LIVELLI DI ILLUMINAZIONE** Garantire un'illuminazione adeguata e uniforme, evitando zone d'ombra e abbagliamenti.
1.3.2.		**ILLUMINAZIONE PUNTUALE** Prevedere illuminazione mirata sulle opere esposte e sui testi informativi.
1.3.3.		**RIDUZIONE DEI RIFLESSI** Utilizzare materiali opachi o anti-riflesso per didascalie, pannelli informativi e teche espositive.
1.3.4.		**TRANSAZIONE GRADUALI** Prevedere transizioni graduali tra zone con diversi livelli di illuminazione
1.3.5.		**ILLUMINAZIONE DI SICUREZZA** Garantire un'adeguata illuminazione dei percorsi di emergenza.

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.
1.4.2.		**MATERIALI TATTILI** Realizzare riproduzioni tattili di opere d'arte selezionate, plastici degli edifici, oggetti da toccare.
1.4.3.		**LENTI DI INGRANDIMENTO** Mettere a disposizione lenti di ingrandimento o dispositivi elettronici di ingrandimento.
1.4.4.		**APP E GUIDE MULTIMEDIALI** Sviluppare app con funzionalità di ingrandimento, alto contrasto e lettura vocale.

1.4.5		**OCCHIALI INTELLIGENTI** Sperimentare l'uso di dispositivi wearable per fornire informazioni visive migliorate.
1.4.6.		**SISTEMI DI REALTA' AUMENTATA** Utilizzare dispositivi che possano migliorare la percezione visiva dell'ambiente.
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

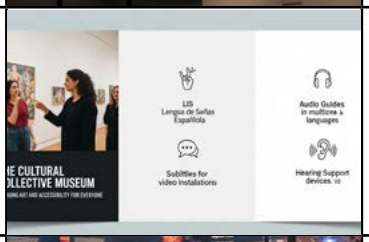
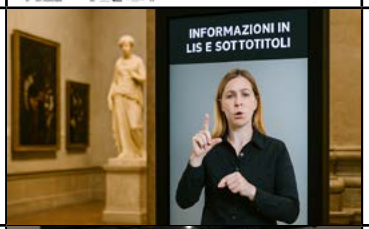
1.5. PANNELLI ESPLICATIVI

1.5.1.		**DIDASCALIE IN BRAILLE** Affiancare alle didascalie standard versioni in Braille.
1.5.2.		**DIDASCALIE A GRANDI CARATTERI** Affiancare alle didascalie standard versioni a caratteri ingranditi. Il testo deve essere letto con ingrandimento fino al 200% senza perdita di contenuto. Consigliato: • Testo standard: 12–14 pt • Versione ingrandita: 18–24 pt • Font: Arial, Verdana, Tahoma, Helvetica (senza grazie, ben leggibili).
1.5.3.		**CONTRASTO TESTO-SFONDO** Garantire un contrasto minimo del 70% tra testo e sfondo nelle didascalie e nei pannelli informativi ed evitare abbinamenti di colori simili o troppo saturi che si annullano a vicenda. Ad esempio: • Testo nero (#000000) su sfondo bianco (#FFFFFF) contrasto 100% • Testo grigio scuro (#333333) su bianco circa 85%. • Testo grigio medio (#666666) su bianco circa 50% NON leggibile
1.5.4.		**QR CODE O BEACON** Utilizzare QR code o dispositivo beacon per accedere a contenuti audio descrittivi.

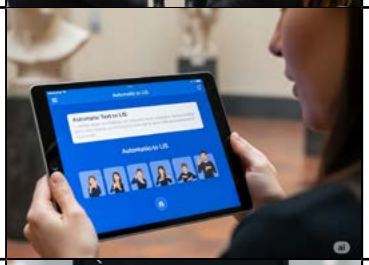
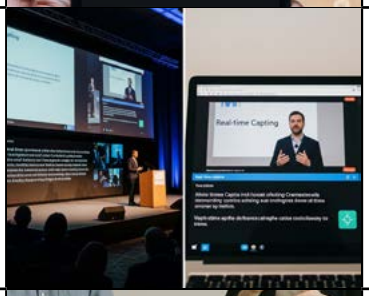
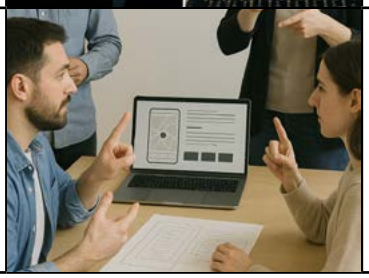
[OLT]

4.1
Musei e palazzi pubblici

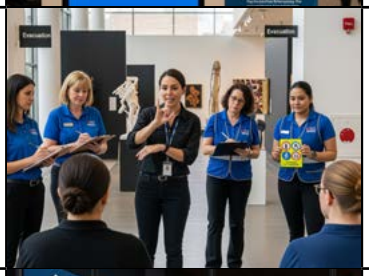
ACCESSIBILITA' UDITIVA

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

2.2. VISITE GUIDATE

2.2.1.		**VISITE CON INTERPRETE LIS** Organizzare visite guidate con interprete LIS
2.2.2.		**SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE** Fornire sistemi di amplificazione portatili (FM) per le visite guidate
2.2.3.		**FORMAZIONE BASE LIS** Formare il personale alla comunicazione di base in LIS
2.2.4.		**TABLET PER TRADUZIONE** Predisporre tablet con applicazioni di traduzione automatica testo-LIS
2.2.5.		**APP E GUIDE MULTIMEDIALI** Sviluppare applicazioni che permettano all'utente di selezionare la modalità di accesso alle informazioni più adatta alle proprie esigenze (testo, audio, video, LIS) Offrire la possibilità di personalizzare dimensione del testo, contrasto e velocità di riproduzione dei contenuti
2.2.6.		**SOTTOTITOLAZIONE IN TEMPO REALE** Utilizzare Sistemi di sottotitolazione in tempo reale durante conferenze e presentazioni .
2.2.7.		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non udenti nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva.

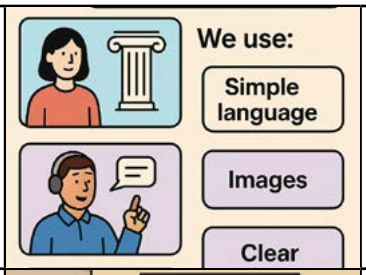
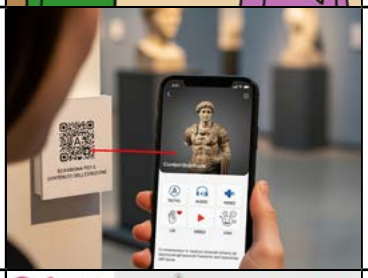
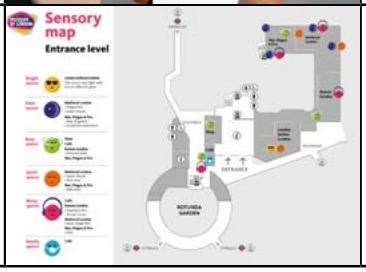
2.4. SISTEMI DI EMERGENZA

2.4.1		**ALLARMI VISIVI** Installare sistemi di allarme visivi (luci lampeggianti) in tutti gli ambienti
2.4.2		**COMUNICAZIONE EMERGENZA ACCESSIBILE** Predisporre sistemi di comunicazione di emergenza accessibili (messaggi testuali)
2.4.3.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare il personale alle procedure di evacuazione per persone con disabilità uditiva
2.4.4		**MONITOR INFORMATIVI** Installare monitor con informazioni di sicurezza in caso di emergenza

[OLT]

4.1
Musei e palazzi pubblici

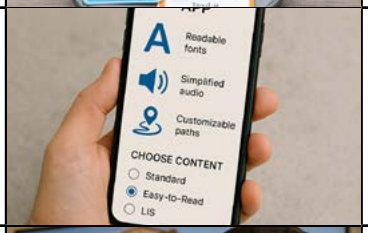
ACCESSIBILITA' CULTURALE

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.		**PITTOGRAMI 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.

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).
3.2.2.		**PERCORSI SEMPLIFICATI** Creare percorsi alternativi con meno stimoli, esposizione ridotta, messaggi chiave. Utili per bambini, persone ipersensibili, con difficoltà di attenzione
3.2.3.		**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.
3.2.4.		**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.
3.2.5.		**ZONE A BASSA STIMOLAZIONE** Allestire spazi calmi, silenziosi, con luci morbide, per chi ha bisogno di una pausa sensoriale.

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.
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.
3.3.3		**ESPERIENZE IMMERSIVE PERSONALIZZABILI** Utilizzare AR e VR per visualizzare reperti in 3D, esplorare ambienti ricostruiti, e anticipare la visita
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.

3.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA

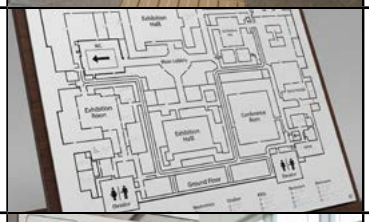
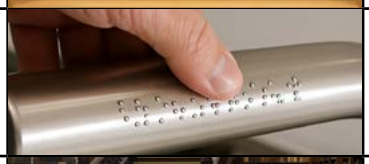
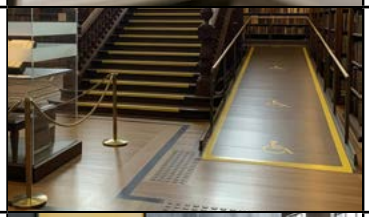
3.4.1.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare addetti all'accoglienza sull'interazione con persone con disabilità cognitive/disturbi del neurosviluppo/barriere linguistiche.
3.4.2.		**COINVOLGIMENTO DI UTENTI NELLA PROGETTAZIONE** Prevedere fasi di co-progettazione e test delle soluzioni con utenti reali (famiglie, persone con disabilità cognitive, educatori). Questo garantisce la reale efficacia e usabilità delle soluzioni
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.
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 culturale

[OLT]

4.2 Biblioteche

ACCESSIBILITA' VISIVA

4.1. PERCORSI E ORIENTAMENTO

4.1.1.		**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. Le superfici devono essere antiscivolo e resistenti. Installare pulsantiere in rilievo per ascensori e porte automatiche.
4.1.2.		**MAPPE TATTILI** L'ingresso principale e nei punti strategici si devono disporre di una mappa tattile dell'edificio, con sezioni, percorsi, ascensori e bagni indicati in rilievo e con scritte in Braille. Il posizionamento deve essere orizzontale o inclinato, all'altezza di accesso facilitato.
4.1.3.		**SEGNALETICA IN BRAILLE E CARATTERI INGRANDITI** Tutti gli spazi funzionali (prestito, sala lettura, emeroteca, servizi igienici, uffici) devono essere segnalati con cartelli ad alto contrasto, caratteri sans serif ≥ 3 cm, pittogrammi universali, eventuale trascrizione Braille. L'altezza deve essere compresa tra 130 e 160 cm dal suolo.
4.1.4.		**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.
4.1.5.		**CORRIMANO CON INDICAZIONI BRAILLE** Lungo scale e percorsi, inserire informazioni in Braille su corrimano e balaustre.
4.1.6.		**SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI** Contrassegnare gradini, rampe, soglie e spigoli con nastri tattili e strisce ad alta visibilità. Segnalare ostacoli, 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.
4.1.7.		**CONTRASTI CROMATICI** Contrasti cromatici per evidenziare porte, maniglie e cambi di direzione
4.1.8.		**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.

4.1.10.		**APP MOBILE PER L'ORIENTAMENTO INDOOR** Le biblioteche di grande dimensione possono implementare app mobili che guidano in tempo reale l'utente agli scaffali o agli spazi tramite interfaccia vocale, feedback audio-tattile, e visualizzazione semplificata.

4.2. CONSULTAZIONE E FRUIZIONE

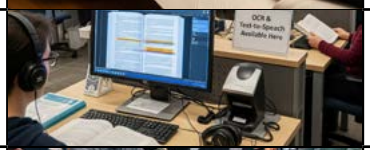
4.2.1.		**CATALOGO ACCESSIBILE** Il catalogo online (OPAC) e i terminali interni devono prevedere una modalità visiva accessibile: ingrandimento, alto contrasto, navigazione da tastiera, supporto screen reader. Si consiglia l'uso di software conformi a WCAG 2.1 livello AA o superiore.
4.2.2.		**POSTAZIONI DI LETTURA CON LUCE REGOLABILE** Ogni tavolo di lettura deve essere dotato di illuminazione individuale a luce calda (2700–3000K) con intensità regolabile, preferibilmente tramite lampade orientabili con paralume opaco. È fondamentale evitare riflessi su libri, schermi o superfici lucide. L'illuminamento deve essere pari ad almeno 500 lux nei punti di consultazione
4.2.3.		**LIBRI IN FORMATO ALTERNATIVO** La biblioteca deve offrire testi in Braille, a caratteri ingranditi (maggiore 16 pt.), audiolibri e formati e-book accessibili
4.2.4.		**NUMERAZIONE ACCESSIBILE** Numerare gli scaffali con caratteri ingranditi e in Braille
4.2.5.		**CONTRASTO CROMATICO SUGLI SCAFFALI** Numerazione e segnatura degli scaffali devono avere caratteri chiari su fondo scuro (o viceversa) e visibilità anche da seduti.

4.3. ILLUMINAZIONE

4.3.1.		**LIVELLI DI ILLUMINAZIONE** Garantire un'illuminazione adeguata e uniforme (almeno 150-200 lux per spazi di circolazione), evitando zone d'ombra e abbagliamenti.
4.3.2		**CONTRASTO TRA ELEMENTI** Creare un contrasto adeguato tra le superfici (75-85% di differenza di Light Reflectance Value tra sfondo e primo piano), illuminare maggiormente le aree di transizione (ingressi, cambi di direzione, scale). Tutti gli spazi devono presentare contrasto visivo tra pavimentazioni, sedute, scaffalature e pareti per favorire l'orientamento degli utenti ipovedenti. Gli scaffali devono avere numerazione a forte contrasto (es. bianco su blu), con etichette leggibili anche da postazione seduta.

4.3.3.		**ILLUMINAZIONE PUNTUALE E REGOLARE** Prevedere illuminazione mirata sulle in presenza di fondi antichi o esposizioni, e sui testi informativi.
4.3.4.		**TRANSAZIONE GRADUALI** Prevedere transizioni graduali tra zone con diversi livelli di illuminazione
4.3.5.		**ILLUMINAZIONE DI SICUREZZA** Garantire un'adeguata illuminazione dei percorsi di emergenza.

4.4. AUSILI SPECIFICI

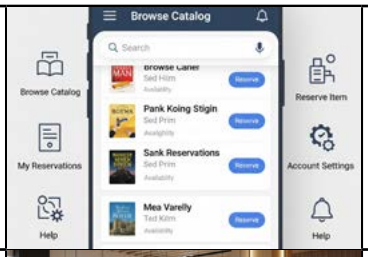
4.4.1.		**MONITOR INFORMATIVI LEGGIBILI E ACCESSIBILI** I display informativi (per eventi, orari, disponibilità posti) devono avere testo statico, ad alto contrasto, dimensione del font ≥ 40pt. Evitare animazioni, testo scorrevole o lampeggiante. Preferibile tecnologia a retroilluminazione soft e colori non saturi.
4.4.2.		**STAMPANTI BRAILLE ON-DEMAND** Installare stampanti Braille che consentano la produzione immediata di materiali informativi su richiesta del visitatore, garantendo l'accesso aggiornato alle informazioni.
4.4.3.		**SCANNER CON OCR E CONVERSIONE BRAILLE** Predisporre dispositivi multifunzione che possano scansionare testi stampati, convertirli tramite OCR (Optical Character Recognition) e stamparli in Braille, permettendo l'accesso a documenti portati dall'utente.
4.4.4.		**LENTI DI INGRANDIMENTO** Mettere a disposizione lenti di ingrandimento o dispositivi elettronici di ingrandimento.
4.4.5.		**EMBOSSER 3D TATTILI** Utilizzare stampanti che possono produrre immagini tattili in rilievo di opere d'arte o mappe, consentendo una comprensione migliore rispetto al solo testo Braille
4.4.6.		**DISPOSITIVI OCR** Installare postazioni con software di sintesi vocale (OCR)
4.4.7.		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non vedenti e ipovedenti nella progettazione di percorsi, segnaletica, strumenti digitali e pannelli informativi all'interno della biblioteca. Il confronto diretto permette di individuare criticità e migliorare la fruibilità reale degli spazi.

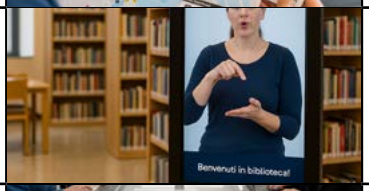
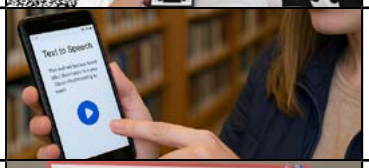
[OLT]

4.2 Biblioteche

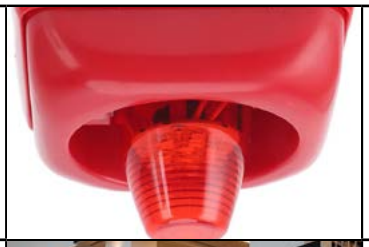
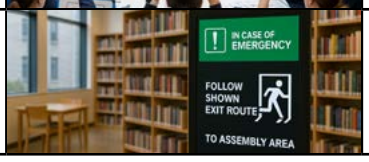
ACCESSIBILITA' UDITIVA

5.1. SISTEMI DI COMUNICAZIONE E ASSISTENZA

5.1.1.		**POSSIBILITÀ DI PRENOTAZIONE ACCESSIBILE ONLINE** Il sistema di prenotazione di sale, postazioni studio e libri deve essere accessibile da mobile, con interfaccia visiva chiara, supporto a lettori vocali e feedback visuale immediato. Utilizzare icone intuitive e linguaggio semplificato.
5.1.2		**SERVIZI IN LINGUA DEI SEGNI (LIS)** La biblioteca deve prevedere almeno uno di questi sistemi: personale formato in LIS, interprete LIS su prenotazione,postazione video LIS per comunicazione remota. È utile segnalare la disponibilità con pittogrammi chiari all'ingresso e sul sito web.
5.1.3.		**AUDIOGUIDE SOTTOTITOLATE PER I TOUR INTERNI** In presenza di fondi antichi o esposizioni, deve essere previsto un supporto video con sottotitoli fissi.
5.1.4.		**SISTEMI A INDUZIONE MAGNETICA** Dotare l'edificio di sistemi di induzione magnetica per portatori di apparecchi acustici
5.1.5.		**CONTROLLO DEL RUMORE DI FONDO** Installare materiali fonoassorbenti (pannelli a parete, controsoffitti acustici, arredi imbottiti, pavimentazioni) per ridurre il riverbero. Separare acusticamente le aree rumorose (caffetteria, aree per bambini) dalle zone di lettura e studio
5.1.6.		**SCHEDE INFORMATIVE CON PITTOGRAMMI E TESTI SEMPLICI** Tutte le regole della biblioteca (prestito, restituzione, uso delle sale, stampa) devono essere semplificate in formato visivo, con pittogrammi e testo Easy to Read. Questo aiuta non solo sordi segnanti, ma anche persone con disabilità culturale.
5.1.7.		**SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE** Fornire sistemi di amplificazione portatili (FM) per le visite guidate e per alcune postazioni studio

5.1.8.		**MAPPE DETTAGLIATE** Fornire mappe e schede informative dettagliate per una visita autonoma
5.1.9		**TOTEM INFORMATIVI** Installare totem informativi con video in LIS e sottotitoli. Possibilità di sviluppare Avatar digitali che forniscono contenuti in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.)
5.1.10.		**GLOSSARI LIS CONTESTUALI** Predisporre glossari LIS contestuali con brevi video che spiegano termini tecnici, accessibili tramite QR code
5.1.11.		**APP VOCALI CON FUNZIONE TESTO-PARLATO** Consentono di leggere facilmente contenuti parlati (es. annunci, descrizioni audio) convertiti in testo sul proprio smartphone.
5.1.12.		**SELEZIONE CULTURA** Creare una sezione dedicata a materiali relativi alla cultura non udente e alla LIS
5.1.13		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere utenti non udenti nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva.

5.2. SISTEMI DI EMERGENZA

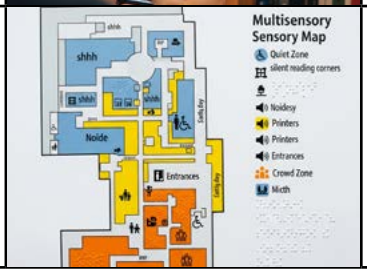
5.2.1.		**SISTEMI VISIVI PER EMERGENZE E AVVISI ISTANTANEI** In caso di emergenza, devono attivarsi luci lampeggianti in tutti gli ambienti frequentati, comprese sale lettura, bagni e corridoi. Gli interruttori di emergenza (es. chiamata nei bagni) devono includere segnalatori visivi.
5.2.2		**AVVISI TESTUALI SU DISPLAY DIGITALI** Ogni informazione trasmessa tramite messaggi sonori (chiusura imminente, emergenza, eventi) deve essere replicata su display testuale ad alta leggibilità, visibili anche dai piani bassi, in sala lettura e all'ingresso.
5.2.3.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare il personale alle procedure di evacuazione per persone con disabilità uditiva
5.2.4.		**MONITOR INFORMATIVI** Installare monitor con informazioni di sicurezza in caso di emergenza

[OLT]

4.2 Biblioteche

ACCESSIBILITA' CULTURALE

6.1. COMUNICAZIONE

6.1.1.		**TESTI EASY-TO-READ** Applicare sistematicamente i principi Easy-to-Read per la redazione di regolamenti, cartellonistica, cataloghi, newsletter e presentazioni eventi. Frasi brevi, lessico semplice, font sans-serif ≥16 pt, immagini accanto ai concetti chiave. Tutti i materiali devono essere validati con utenti reali (studenti con BES, utenti neurodivergenti, adulti con bassa scolarizzazione).
6.1.2.		**PITTOGRAMI E SIMBOLI CAA** Progettare una segnaletica interna unificata, visibile e dotata di simboli standardizzati (es. ARASAAC), associati a testi semplici. Le icone devono essere presenti per: sala lettura, reference, postazioni PC, area bambini, archivio, ascensore, WC, area eventi. Inserire codici colore coerenti, frecce, mappatura gerarchica.
6.1.3		**MATERIALE MULTIFORMATO** Ogni contenuto (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).
6.1.4		**MAPPA SENSORIALE DEGLI AMBIENTI** Realizzare una mappa accessibile con indicazione delle zone a stimolazione ridotta (es. angoli lettura silenziosi), aree rumorose (stampanti, ingressi), zone a rischio affollamento (sale eventi). Prevedere legenda multisensoriale, simboli, Braille, formato ad alta leggibilità e versione navigabile online.

6.2. STRUMENTI DI SUPPORTO

6.2.1.



MATERIALI DI PREPARAZIONE

Distribuire (online e in sede) libretti illustrati che descrivano cosa accade durante una visita in biblioteca: ingresso, interazione col personale, uso degli spazi. Utili per studenti con disturbi del comportamento, persone con ansia sociale, utenti al primo accesso. Le storie sociali possono essere in formato cartaceo o video LIS.

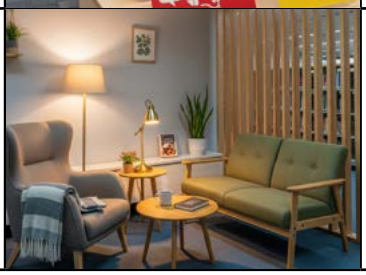
6.2.2.



PERCORSI DI LETTURA ACCESSIBILE

Progettare scaffali tematici con testi facilitati (Easy-to-Read), silent book, libri tattili, libri in simboli (CAA), audiolibri con supporto cartaceo. Etichettare scaffali con pittogrammi e colori coerenti. Fornire bibliografie semplificate e consigli di lettura per pubblici specifici.

6.2.3.



ZONE A BASSA STIMOLAZIONE

Creare uno spazio fisico all'interno della biblioteca (o zona relax) dedicato al recupero: sedute morbide, illuminazione calda, stimoli ridotti. Può essere usato in autonomia o accompagnati, fondamentale per la gestione del sovraccarico cognitivo o sensoriale.

6.3. AUSILI SPECIFICI

6.3.1.



KIT SENSORIALI

Offrire in prestito zainetti con cuffie antirumore, timer visivi, schede CAA, fidget toy e occhiali scuri. Utile per utenti neurodivergenti, bambini con ipersensibilità sensoriale o disturbi dell'attenzione. I kit devono essere disponibili al banco o prenotabili in anticipo.

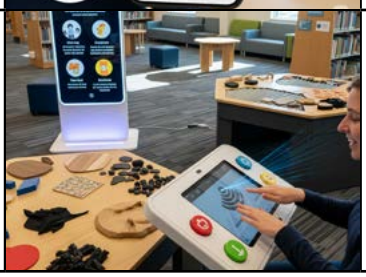
6.3.2.



APP MOBILI ACCESSIBILI

Sviluppare app con interfaccia facilitata, contenuti accessibili (testo semplificato, audio, simboli), possibilità di scegliere tra diverse modalità (Easy-to-Read, LIS, CAA). L'app deve guidare l'utente negli spazi della biblioteca, indicare gli scaffali e suggerire percorsi di lettura personalizzati.

6.3.3



DISPOSITIVI APTICI E INTERATTIVI

Installare stazioni tattili e interattive: totem con storie semplificate attivabili al tocco, dispositivi con risposta sonora, tavole multisensoriali con materiali, forme, elementi visivi e testurizzati. Utili per attività narrative guidate o esplorazioni autonome.

6.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA

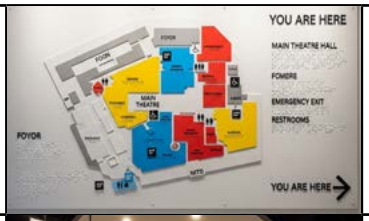
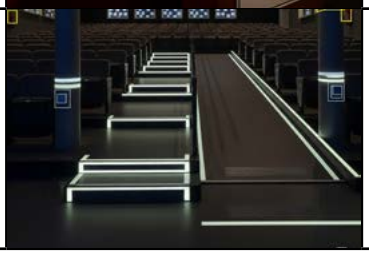
6.4.1.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare guide e addetti all'accoglienza sull'interazione con persone con disabilità cognitive, disturbi del neurosviluppo o barriere linguistiche.
6.4.2.		**COINVOLGIMENTO DI UTENTI NELLA PROGETTAZIONE** Prevedere fasi di co-progettazione e test delle soluzioni con utenti reali (famiglie, persone con disabilità cognitive, educatori). Questo garantisce la reale efficacia e usabilità delle soluzioni proposte.
6.4.3.		**LABORATORI O ATTIVITÀ PARALLELE** 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.
6.4.4.		**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 culturale.

[OLT]

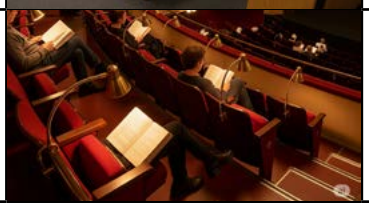
4.3 Teatri

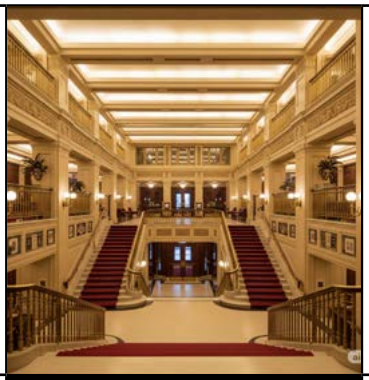
ACCESSIBILITA' VISIVA

7.1. ORIENTAMENTO

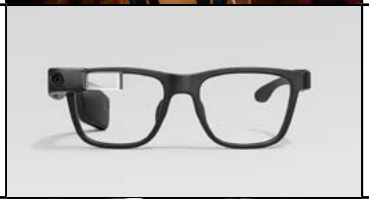
7.1.1.		**MAPPE TATTILI** All'ingresso principale deve essere presente una mappa in rilievo e Braille che riporti l'organizzazione di foyer, sala, uscite, bagni ecc. Questa mappa deve essere posizionata all'altezza utile (120–140 cm) e orientata secondo l'ingresso.
7.1.2.		**PERCORSI GUIDA TATTILI** È necessario predisporre guide tattili a pavimento, realizzate con materiali a rilievo (tipo Loges o Vettore), che conducano dal foyer alle sedute riservate e ai servizi principali.
7.1.3.		**CORRIMANO CON MARCATURA VISIVA E TATTILE** I corrimano di scale e rampe devono riportare il numero della fila o della zona in rilievo e/o Braille.
7.1.4.		**NUMERAZIONE DEI POSTI LEGGIBILE E ACCESSIBILE** Ogni seduta deve riportare il numero in caratteri ad alto contrasto, leggibili anche in penombra. Nelle file accessibili si può integrare una placca con incisione o rilievo tattile sul bracciolo.
7.1.5.		**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

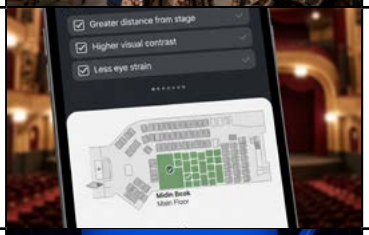
7.2. ILLUMINAZIONE

7.2.1.		**CONTRASTO VISIVO** Le sedute devono avere profili e braccioli in colore a contrasto con il pavimento.
7.2.2.		**POSTAZIONI CON LUCE REGOLABILE PER LA LETTURA** Prevedere almeno una fila di posti con supporto per torce a luce calda destinate a spettatori che usano testi o dispositivi ausiliari.

7.2.3.		**PERCORSI** L'illuminazione nei foyer, ingressi, corridoi, accessi alla platea e bagni deve essere continua e uniforme, senza zone d'ombra né variazioni brusche di intensità. Le luci devono essere schermate per evitare abbagliamenti e riflessi su superfici lucide. Preferibili lampade LED dimmerabili a luce calda (circa 3000K), posizionate in alto e orientate con precisione. I livelli di illuminamento devono garantire almeno 200 lux nei percorsi e 300 lux nei punti di sosta. È fondamentale che siano alimentate da emergenza in caso di blackout.
7.2.4.		**SEGNALAZIONE LUMINOSA** Tutte le uscite di emergenza, i servizi igienici e gli ascensori devono essere dotati di segnaletica retroilluminata, visibile da ogni punto della sala. In caso di blackout, le luci devono attivarsi automaticamente tramite gruppi di continuità (UPS). È utile dotare i punti critici di fascette fotoluminescenti.
7.2.5.		**LUCE RESIDUA** Mantenere una luce minima ambientale che consenta agli utenti ipovedenti di orientarsi senza disturbare la scena. È possibile adottare faretti dimmerabili a pavimento, LED puntuali sotto le sedute o luci a fibre ottiche a intensità variabile.

7.3. AUSILI SPECIFICI

7.3.1.		**INGRANDIMENTO SELETTIVO SU MAXISCHERMO PERSONALE** Tecnologie immersive prevedono la trasmissione di una versione video dell'opera in tempo reale su tablet, con possibilità di zoom o filtri visivi.
7.3.2.		**ASSISTENZA ALL'ACCOMPAGNAMENTO** Il teatro deve prevedere un servizio di accompagnamento per l'utente ipovedente, dal momento dell'ingresso fino al posto assegnato. Il personale deve essere formato per offrire questo supporto in modo rispettoso e non invasivo.
7.3.3.		**INGRANDITORI OTTICI** Occhiali da teatro ingrandenti, dotati di lenti ottiche o digitali (tipo binocolini adattati) per migliorare la visione dei dettagli. Soluzione utile per ipovedenti lievi,
7.3.4.		**APP CON ZOOM E CONTRASTO AUMENTATO IN TEMPO REALE** Tecnologie come Be My Eyes, Seeing AI o soluzioni proprietarie permettono all'utente di usare lo smartphone come "occhio esterno", aumentando il contrasto o la messa a fuoco dell'azione in tempo reale

7.3.5.		**AUDIODESCRIZIONE LIVE CON AURICOLARI PERSONALI** Per chi non può seguire l'azione visivamente, viene offerta una descrizione vocale dal vivo (tramite auricolare wireless), curata da un operatore formato, per descrivere costumi, gesti, scenografie
7.3.6.		**VISITA TATTILE PRE-SPETTACOLO** Prevedere sessioni guidate sul palco prima dello spettacolo per esplorare scenografie, costumi, strumenti o oggetti di scena. La visita permette all'ipovedente o cieco di costruire un riferimento visivo-mentale utile durante lo spettacolo
7.3.7.		**PRENOTAZIONE CON PROFILO VISIVO PERSONALIZZATO** Permettere all'utente, al momento della prenotazione, di indicare esigenze visive (es. maggiore distanza, maggiore contrasto, affaticamento). Il sistema assegna posti più adatti
7.3.8.		**LAYOUT SCENICO ACCESSIBILE** Si possono progettare le scenografie già con materiali opachi, forme nette, colori a forte contrasto, per migliorarne la percezione da parte degli ipovedenti.
7.3.9.		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non vedenti e ipovedenti nella progettazione, test. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva.

7.4. EMERGENZA

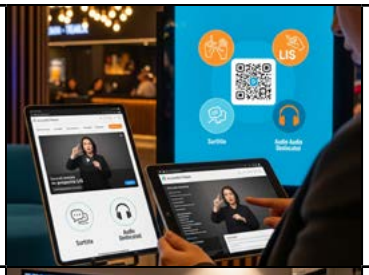
7.4.1.		**SEGNALETICA DI EMERGENZA** Installare segnaletica di emergenza visibile, tattile e con segnali uditivi
7.4.2.		**SEGNALAZIONE LUMINOSA DELLE USCITE E DEI SERVIZI** Tutte le uscite di emergenza, i servizi igienici e gli ascensori devono essere dotati di segnaletica retroilluminata, visibile da ogni punto. È utile dotare i punti critici di fascette fotoluminescenti.

[OLT]

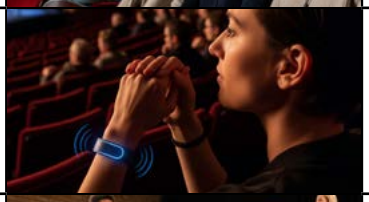
4.3 Teatri

ACCESSIBILITA' UDITIVA

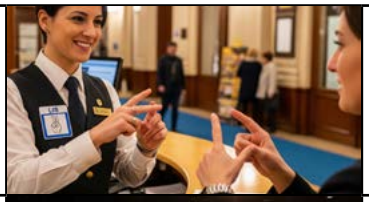
8.1 SISTEMI DI COMUNICAZIONE

8.1.1		**COMUNICAZIONE MULTICANALE ACCESSIBILE** Diffondere informazioni su programmazione, accessibilità, servizi e modalità di prenotazione tramite sito web accessibile (WCAG 2.1), newsletter testuali e video in LIS, social media, locandine con QR code. Indicare con chiarezza la presenza di interprete LIS, sovratitoli, o dispositivi audio dedicati.
8.1.2		**MATERIALI IN LIS E EASY-TO-READ** Produrre brevi video in LIS che spieghino l'accesso al teatro, le regole di comportamento, la durata dello spettacolo, i servizi disponibili. Accompagnare ogni materiale scritto con una versione Easy-to-Read. Inserire mappe visive con i percorsi di ingresso dedicati.
8.1.3		**SCHEDE DI SALA ACCESSIBILI** La sinossi dello spettacolo, il cast e la trama devono essere disponibili in formato cartaceo e digitale con alta leggibilità.
8.1.4		**PRENOTAZIONE FACILITATA PER POSTI ACCESSIBILI** Il sistema di prenotazione online deve consentire la selezione di posti con visibilità LIS o dotati di supporti acustici.
8.1.5		**DISPLAY PER COMUNICAZIONI URGENTI** Tutti gli avvisi (es. ritardo, evacuazione, cambio sala) devono essere replicati anche su schermi testuali.

8. 2 FRUIZIONE DELLO SPETTACOLO

8.2.1		**SPETTACOLI CON INTERPRETE LIS A BORDO PALCO** Integrare la LIS in scena, con interprete visibile e illuminato su una pedana dedicata
8.2.2		**SOTTOTITOLI SU SCHERMI LATERALI O DISPOSITIVI PERSONALI** I testi dello spettacolo devono essere disponibili in tempo reale su schermi laterali o occhiali con sottotitoli integrati, oppure app su smartphone o tablet sincronizzati con lo spettacolo.
8.2.3		**SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE SONORA** Prevedere impianti FM o ad induzione magnetica compatibili con protesi acustiche (sistemi hearing loop) in platea e aree di ascolto. Fornire anche cuffie con audio amplificato e regolabile, distribuite gratuitamente.
8.2.4		**VIBRAZIONE O SEGNALI LUMINOSI PER SUONI SIGNIFICATIVI** Si possono offrire bracciali o sedute con vibrazione che segnalano gli effetti sonori principali.
8.2.5.		**SUPPORTI TATTILI O VISIVI** Per spettacoli per bambini, persone sorde segnanti o pubblico con disabilità multiple, integrare materiali tattili, libretti in simboli, storyboard visivi, segnalazione gestuale dei momenti salienti.
8.2.6.		**SPIEGAZIONE DELLO SPETTACOLO IN LIS E SOTTOTITOLI** Ogni evento accessibile deve disporre di un'introduzione LIS (online e/o in presenza) con sottotitoli chiari e permanenti.

8. 3 ACCOGLIENZA E MEDIAZIONE

8.3.1		**PRESENZA DI PERSONALE FORMATO IN LIS** Garantire in biglietteria e in sala la presenza di operatori formati in LIS, anche solo per il saluto, la spiegazione iniziale o la gestione di emergenze. Inserire badge o simboli che indichino la competenza linguistica.
8.3.2		**CO-PROGETTAZIONE CON LA COMUNITÀ** Coinvolgere utenti non udenti o esperti LIS nella progettazione degli spettacoli accessibili, nella validazione dei materiali promozionali e nella revisione dei testi dei sovratitoli. Favorire l'interazione tra artisti, pubblico e mediatori linguistici.

[OLT]

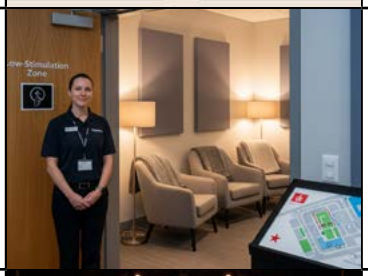
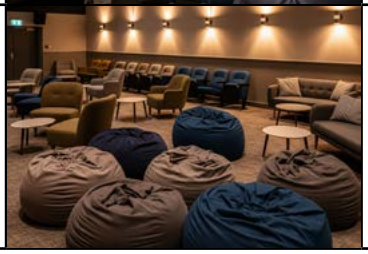
4.3 Teatri

ACCESSIBILITA' CULTURALE

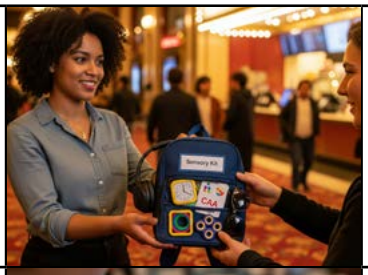
9.1. COMUNICAZIONE

9.1.1.		**TESTI EASY-TO-READ** Predisporre programmi, sinossi, regolamenti e materiali informativi secondo i criteri Easy-to-Read: frasi brevi, parole comuni, struttura lineare, font sans-serif ≥16 pt. Specificare sempre quanto dura lo spettacolo, se ci sono pause, se si può uscire. Usare immagini per spiegare i concetti chiave. Ogni documento deve essere testato con utenti con difficoltà cognitive.
9.1.2.		**PITTOGRAMI E SIMBOLI CAA** La segnaletica interna ed esterna del teatro deve utilizzare simboli (es. ARASAAC), colori e codici visivi chiari. Vanno evidenziati: ingresso, biglietteria, platea, bagni, bar, scale, uscite, punto di decompressione. Layout semplice e coerente.
9.1.3		**MATERIALE MULTIFORMATO** Tutti i contenuti devono essere disponibili in più formati: testo semplificato, audio guida, video LIS, video illustrati o animati, simboli (CAA). I QR code nei programmi o sulla segnaletica devono rimandare a contenuti digitali facilitati.
9.1.4		**MAPPA SENSORIALE DEGLI AMBIENTI** Fornire una mappa che mostri le caratteristiche sensoriali del teatro: zone rumorose, affollate, buie, luci intense, punti di decompressione. Dev'essere disponibile in versione cartacea, simbolica e digitale, accessibile via smartphone.

9.2. FRUIZIONE DELLO SPETTACOLO

9.2.1.		**MATERIALI DI PREPARAZIONE** Distribuire, online e in sede, libretti illustrati o video che descrivano cosa accade durante una visita a teatro: ingresso, controllo biglietti, accesso alla sala, inizio e fine dello spettacolo. Utile per utenti con disabilità cognitive, autismo, ansia sociale o al primo accesso. Le storie sociali devono essere in linguaggio semplificato, con immagini o simboli, e disponibili anche in video LIS sottotitolato.
9.2.2.		**VIDEO ANTICIPATORI ("SOCIAL STORY")** Mostrare in video illustrati cosa succede prima, durante e dopo lo spettacolo, per ridurre l'ansia e aumentare la prevedibilità.
9.2.3.		**ZONE A BASSA STIMOLAZIONE** Allestire uno spazio tranquillo, segnalato, accessibile in ogni momento, dotato di luci soffuse, sedute, materiali rassicuranti e staff formato. Deve essere visibile in mappa, comunicato prima dell'evento e presentato all'arrivo.
9.2.4		**SPETTACOLI RELAXED PERFORMANCE** Programmare spettacoli "relaxed" con regole flessibili: luci soffuse, volume moderato, libertà di entrare e uscire, accoglienza non formale. Ideali per persone con autismo, disabilità cognitive, famiglie con bambini piccoli. Devono essere indicati con chiarezza nei materiali promozionali.
9.2.5.		**SPETTACOLI ADATTATI E STRUTTURATI** Proporre spettacoli specificamente pensati per la fruizione inclusiva: durata breve, linguaggio chiaro, pochi personaggi, narrazione lineare, luci e suoni graduali. Inserire pause narrative, chiarimenti tra le scene e introduzione iniziale dei personaggi
9.2.6.		**EDUCATORI TEATRALI IN SALA** Avere personale formato disponibile a supportare l'esperienza di persone con autismo o disabilità intellettive.
9.2.7.		**POSTAZIONI CON SPAZIO AGGIUNTIVO E SEDUTE ALTERNATIVE** Offrire posti distanziati, sedie morbide o sedute laterali per chi ha bisogno di muoversi o stare più isolato.

9.3. AUSILI SPECIFICI

9.3.1.		**KIT SENSORIALI** Offrire in prestito zainetti con cuffie antirumore, timer visivi, schede CAA, fidget toy e occhiali scuri. Utile per utenti neurodivergenti, bambini con ipersensibilità sensoriale o disturbi dell'attenzione. I kit devono essere disponibili al banco o prenotabili in anticipo.
9.3.2		**APP MOBILI ACCESSIBILI** Applicazioni mobili o tablet con percorsi guidati semplificati, opzioni audio e video, modalità Easy-to-Read, LIS, CAA. Le app possono guidare la persona dentro il teatro e durante lo spettacolo, offrendo supporto costante.
9.3.3		**DISPOSITIVI APTICI E INTERATTIVI** Oggetti di scena da toccare, modelli tridimensionali, tessuti, superfici e strumenti musicali da esplorare. In alcuni casi, offrire libretti tattili o tavole in rilievo legate allo spettacolo.

9.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA

9.4.1.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare tutto il personale su accessibilità culturale, tecniche di comunicazione facilitata, gestione delle emozioni e dell'imprevisto. Coinvolgere anche attori e registi nella progettazione inclusiva delle performance.
9.4.2.		**COINVOLGIMENTO DI UTENTI NELLA PROGETTAZIONE** Realizzare percorsi di progettazione partecipata con persone neurodivergenti, educatori, famiglie e associazioni. Validare contenuti, materiali e ambienti prima della programmazione ufficiale.
9.4.3.		**PARTECIPAZIONE GUIDATA A LABORATORI TEATRALI** Organizzare percorsi teatrali semplificati, giochi simbolici, esercizi guidati sul palco, visite backstage, attività multisensoriali. Gli incontri devono essere condotti con gradualità e mediazione professionale.
9.4.4.		**COMUNICAZIONE MULTICANALE** Comunicare ogni fase dell'esperienza in anticipo: luogo, orario, cosa succederà, quanto durerà, chi ci sarà, come ci si può comportare. Farlo attraverso sito web accessibile, mail, social, video LIS, messaggi vocali.

[OLT]

4.4
Siti archeologici

ACCESSIBILITA' VISIVA

10.1. PERCORSI E ORIENTAMENTO

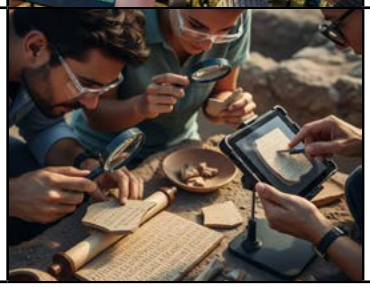
10.1.1.		**PERCORSI VISIVAMENTE GUIDATI** Delimitare i percorsi con cordoli, paletti o guide visive a contrasto. Inserire marcature colorate continue su camminamenti, con frecce e simboli direzionali. Ogni snodo deve essere ben leggibile anche in piena luce.
10.1.2		**MAPPE TATTILI** Fornire mappe tattili in rilievo e ad alto contrasto visivo all'ingresso e nei punti chiave. Indicare percorsi, uscite di sicurezza, aree di sosta e punti informativi. Aggiungere scritte in Braille e rappresentazioni in 3D ove possibile.
10.1.3		**SEGNALETICA IN BRAILLE E CARATTERI INGRANDITI** Utilizzare caratteri grandi (min. 15-16 pt), ad alto contrasto (preferibilmente bianco su nero o nero su bianco), in font senza grazie (come Arial o Helvetica) e in versione Braille
10.1.4.		**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.
10.1.5		**OMBREGGIAMENTO E CONTROLLO LUCE** Prevedere coperture o filtri in punti di esposizione intensa per evitare abbagliamento. Utilizzare tende, frangisole o vegetazione per modulare la luce naturale nei punti di sosta e lettura.
10.1.6		**SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI** Contrassegnare gradini, rampe, soglie, variazioni di quota 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.
10.1.7		**CONTRASTO VISIVO E COLORI** Utilizzare segnaletica ad alto contrasto cromatico resistente agli agenti atmosferici. Sfondi opachi, caratteri grandi (≥30 mm), simboli chiari. Evitare colori confondibili alla luce diretta (es. rosso-verde)

10.1.8		**ILLUMINAZIONE IN CASO DI APERTURA SERALE** In caso di apertura notturna, garantire illuminazione uniforme, con luci segnapasso, LED segnaletici e marcature luminose delle vie di fuga.
10.1.9		**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.

10.2 VISITE GUIDATE

10.2.1.		**COINVOLGIMENTO MULTISENSORIALE** Utilizzare modelli 3D, riproduzioni tattili, superfici materiche, suoni ambientali e, dove possibile, odori evocativi.
10.2.2.		**NARRAZIONE STRUTTURATA E RITMO RALLENTATO** la visita va suddivisa in tappe con brevi pause narrative e riepiloghi. Il ritmo deve adattarsi ai tempi di comprensione e orientamento.
10.2.3.		**GUIDA FORMATA IN ACCOMPAGNAMENTO E MEDIAZIONE ACCESSIBILE** L'operatore deve sapere come orientare verbalmente, segnalare dislivelli, usare linguaggio preciso e supportare in caso di disorientamento
10.2.4.		**ADATTAMENTO DEL GRUPPO E DEL CONTESTO** Preferire gruppi piccoli, percorsi pianificati per evitare ostacoli, briefing iniziale sul tragitto e possibilità di interazione diretta con la guida.
10.2.5.		**STORYTELLING** Utilizzare tecniche di narrazione per coinvolgere emotivamente i visitatori.
10.2.6.		**DESCRIZIONE AMBIENTALE E STORICA DETTAGLIATA** La guida deve descrivere verbalmente ciò che è visibile, con attenzione a dimensioni, materiali, colori, posizione e relazione spaziale tra gli elementi.
10.2.7.		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non vedenti e ipovedenti nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva

10.3. AUSILI SPECIFICI

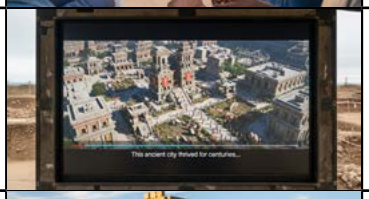
10.3.1.		**AUDIOGUIDE DESCRITTIVE** Fornire audioguide con descrizioni dettagliate delle opere e degli spazi. Creare audiodescrizioni specifiche per opere selezionate, che forniscano dettagli visivi importanti.
10.3.2.		**MATERIALI TATTILI** Realizzare riproduzioni tattili di opere d'arte selezionate, plastici degli edifici, oggetti da toccare.
10.3.3.		**APP ACCESSIBILI E MAPPE DIGITALI** Sviluppare app con percorsi visivi guidati, audio descrizioni, mappe ingrandibili, interfaccia semplice. Compatibilità con screen reader e regolazione contrasto fondamentale
10.3.4.		**SUPPORTI PORTATILI PER L'ESPLORAZIONE VISIVA** Distribuire lenti ingrandenti, occhiali con filtri antiabbagliamento, tablet con zoom e contrasto regolabile. Utili in aree molto illuminate o per la lettura di reperti danneggiati.

[OLT]

4.4
Siti archeologici

ACCESSIBILITA' UDITIVA

11.1. COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE

11.1.1.		**VIDEOGUIDE LIS** Predisporre videoguide in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.) e sottotitoli, mediante l'utilizzo se necessario di avatar
11.1.2.		**SCHERMI CON SOTTOTITOLI** Installare schermi con contenuti sottotitolati chiari e posizionati in modo leggibile
11.1.3		**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.
11.1.4		**SISTEMI FM E AD INDUZIONE MAGNETICA** Dotare i punti informativi e le aree espositive coperte di impianti a induzione magnetica (hearing loop) compatibili con protesi. Segnalare la presenza con pittogrammi specifici.
11.1.5		**MAPPE DETTAGLIATE** Fornire mappe e schede informative dettagliate per una visita autonoma
11.1.6		**TOTEM INFORMATIVI** Installare totem resistenti agli agenti atmosferici con video in LIS, testi semplificati, audio attivabile tramite pulsante o sensore di prossimità.
11.1.7.		**GLOSSARI LIS CONTESTUALI** Predisporre glossari LIS contestuali con brevi video che spiegano termini tecnici, accessibili tramite QR code

11.2. VISITE GUIDATE

11.2.1.



VISITE CON INTERPRETE LIS

Organizzare visite guidate con presenza di interprete LIS, posizionato visibilmente e illuminato correttamente. Garantire la prenotazione anticipata e indicare il servizio nei materiali promozionali.

11.2.2.



SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE

Fornire sistemi di amplificazione portatili (FM) per le visite guidate

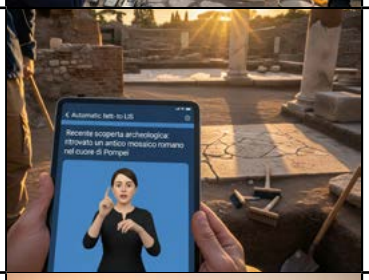
11.2.3.



FORMAZIONE BASE LIS

Il personale di biglietteria, accoglienza e guida deve ricevere formazione su accessibilità uditiva: accoglienza di persone sorde segnanti o oraliste, uso dei dispositivi, strategie comunicative visive. Garantire la presenza o reperibilità di operatori formati in LIS. Utilizzare simboli che ne indichino le competenze, anche per assistenza base.

11.2.4.



TABLET PER TRADUZIONE

Predisporre tablet con applicazioni di traduzione automatica testo-LIS per siti archeologici

11.2.5.



SOTTOTITOLAZIONE IN TEMPO REALE

Utilizzare sistemi di sottotitolazione in tempo reale durante conferenze e presentazioni .

11.2.6.



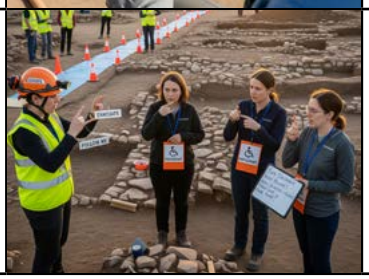
CO-PROGETTAZIONE CON LA COMUNITÀ

Coinvolgere persone non udenti, associazioni, esperti LIS nella progettazione delle attività, nella validazione dei contenuti e nella revisione dei materiali audiovisivi.

11.3. AUSILI SPECIFICI

11.3.1.		**AVATAR LIS** Sviluppare Avatar digitali che forniscono contenuti in diverse lingue dei segni (LIS, ASL, etc.)
11.3.2.		**APP E GUIDE MULTIMEDIALI** Progettare app mobili con possibilità di attivare sottotitoli, testi facilitati, tracce audio amplificate e video LIS. L'interfaccia deve essere semplice, chiara e personalizzabile.

11.4. SISTEMI DI EMERGENZA

11.4.1		**ALLARMI VISIVI** Installare sistemi di allarme visivi (luci lampeggianti) in tutti gli ambienti
11.4.2		**COMUNICAZIONE EMERGENZA ACCESSIBILE** Predisporre sistemi di comunicazione di emergenza accessibili (messaggi testuali)
11.4.3.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare il personale alle procedure di evacuazione per persone con disabilità uditiva

[OLT]

4.4
Siti archeologici

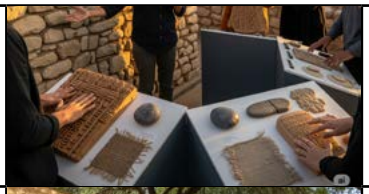
ACCESSIBILITA' CULTURALE

12.1. COMUNICAZIONE

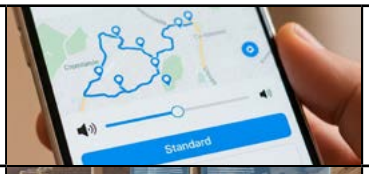
12.1.1.		**TESTI EASY-TO-READ** Per garantire l'accessibilità, i testi devono avere frasi brevi, parole semplici, struttura chiara e font sans-serif di almeno 16 pt. Evitare metafore, abbreviazioni e numeri romani. I contenuti vanno testati con persone con disabilità cognitive o neurodivergenze.
12.1.2.		**PITTOGRAMI 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.
12.1.3.		**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).

12.2. VISITE GUIDATE

12.2.1.		**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).
12.2.2.		**PERCORSI SEMPLIFICATI** Fornire racconti illustrati, in formato cartaceo o video, che mostrino l'esperienza della visita all'aperto: accesso, spazi non coperti, terreno irregolare, rumori ambientali.
12.2.3.		**MATERIALI DI PREPARAZIONE** Fornire libretti illustrati che mostrano cosa aspettarsi durante la visita (ambienti, persone, regole). Fornire online e in loco schede semplificate con foto reali dei luoghi, parole chiave, simboli e spiegazioni semplici. Le schede devono descrivere anche la possibile presenza di animali, vegetazione, rumori improvvisi e durata complessiva della visita.

12.2.4.		**STORYTELLING MULTISENSORIALE** Integrare descrizioni orali semplificate, suoni evocativi, materiali da toccare (reperti riprodotti, superfici, modelli tattili) per stimolare più canali sensoriali e rendere l'esperienza più memorabile e inclusiva.
12.2.5		**ZONE A BASSA STIMOLAZIONE** Creare zone ombreggiate, delimitate e con sedute mobili, pensate come "punti di decompressione" lungo il percorso. Fondamentali per persone con disabilità cognitive, ma utili anche per famiglie, anziani e bambini.

12.3. AUSILI SPECIFICI

12.3.2		**APP MOBILI ACCESSIBILI** Creare app con font leggibili, audio semplificati, percorsi personalizzabili. Possibilità di scegliere tra contenuti standard, Easy-to-Read o LIS.
12.3.3		**ESPERIENZE IMMERSIVE PERSONALIZZABILI** Utilizzare tecnologie di realtà aumentata (AR) o realtà virtuale (VR) per offrire esplorazioni semplificate o simulate dei luoghi, adattabili al livello cognitivo dell'utente. Le app devono prevedere scelta della modalità: testo standard, semplificato, audio o LIS.
12.3.4		**DISPOSITIVI APTICI E INTERATTIVI** Inserire stazioni con oggetti riproducibili da toccare, mappature tattili, modelli in rilievo o con feedback sonori al tocco. Favoriscono la comprensione dello spazio e la memoria.

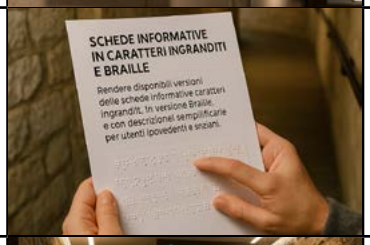
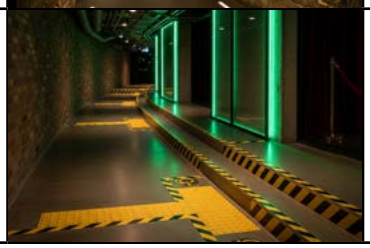
12.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA

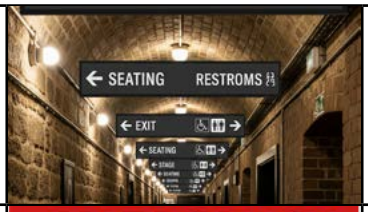
12.4.1.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare guide e addetti all'accoglienza sull'interazione con persone con disabilità cognitive, disturbi del neurosviluppo o barriere linguistiche.
12.4.2.		**COINVOLGIMENTO DI UTENTI NELLA PROGETTAZIONE** Prevedere fasi di co-progettazione e test delle soluzioni con utenti reali (famiglie, persone con disabilità cognitive, educatori). Questo garantisce la reale efficacia e usabilità delle soluzioni proposte.
12.4.3.		**LABORATORI O ATTIVITÀ PARALLELE** Oltre alla visita, offrire attività pratiche (es. modellazione, giochi di ruolo, esperienze tattili guidate) adatte a tutti, da svolgere prima o dopo il percorso nel sito, per rafforzare la comprensione dei contenuti.
12.4.4.		**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).

[OLT]

4.5
Percorsi ipogei

ACCESSIBILITA' VISIVA

13.1. PERCORSI E ORIENTAMENTO		
13.1.1.		**PERCORSI VISIVAMENTE GUIDATI** Delimitare i percorsi con cordoli tattili e visivi, paletti o guide luminose a LED a basso voltaggio. Utilizzare colori ad alto contrasto e superfici antiscivolo per orientarsi anche in spazi con luce ridotta.
13.1.2		**MAPPE TATTILI** Fornire all'ingresso mappe tattili ad alto contrasto con rilievo e Braille. Indicare aree chiave, dislivelli, vie di fuga e zone di sosta. Utili anche durante la visita in formato portatile o scaricabili via QR code.
13.1.3		**SEGNALETICA IN BRAILLE E CARATTERI INGRANDITI** Applicare scritte in Braille e caratteri ≥16 pt ad alto contrasto per indicare punti d'interesse, numeri delle sale, scale e ascensori. Preferire bianco su nero o viceversa. Usare font sans-serif (es. Arial).
13.1.4.		**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.
13.1.5		**CONTROLLO LUCE E ABBAGLIAMENTO** Garantire illuminazione omogenea e non abbagliante con luci indirette o diffuse. Evitare cambi di intensità bruschi. Utilizzare superfici opache per pannelli e materiali visivi.
13.1.6		**SEGNALAZIONI DI PERICOLO E DI ELEMENTI CRITICI** Evidenziare gradini, variazioni di livello, muretti bassi, basi di colonne, pavimentazioni sconnesse. ostacoli sospesi o trasparenti con strisce colorate, nastri tattili, bande LED. Le soglie devono essere ben visibili anche in caso di luce minima. Dove possibile, prevedere protezioni visive o tattili senza compromettere la conservazione.

13.1.7		**CONTRASTO VISIVO E COLORI** Utilizzare segnaletica ad alto contrasto cromatico resistente agli agenti atmosferici. Sfondi opachi, caratteri grandi (≥30 mm), simboli chiari. Evitare colori confondibili alla luce diretta (es. rosso-verde)
13.1.8		**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.
13.1.9		**CO-PROGETTAZIONE E TEST CON UTENTI REALI** Coinvolgere persone non vedenti e ipovedenti nella progettazione, test e verifica di pannelli, percorsi e strumenti digitali. Raccogliere feedback prima della messa in opera definitiva.

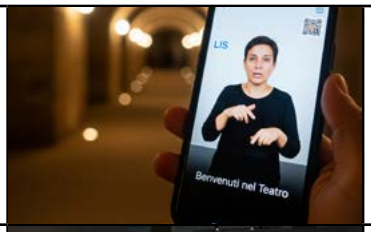
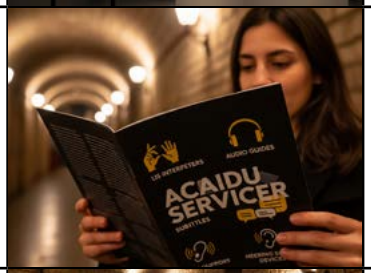
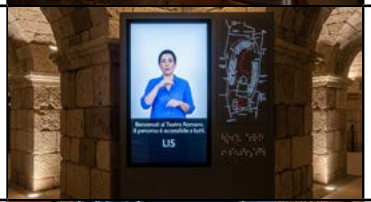
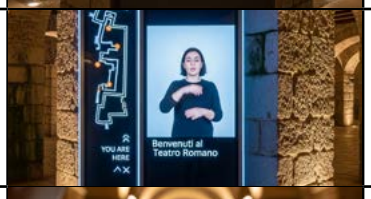
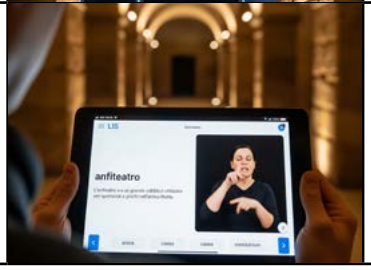
13.2 VISITE GUIDATE

13.2.1.		**COINVOLGIMENTO MULTISENSORIALE** Integrare la visita con modellini tattili, superfici da esplorare, suoni ambientali e narrazione guidata. Utile per rafforzare l'orientamento e facilitare la comprensione in ambienti scarsamente illuminati.
13.2.2.		**NARRAZIONE STRUTTURATA E RITMO RALLENTATO** Organizzare visite con tappe lente, pause frequenti e linguaggio descrittivo. Ogni ambiente deve essere presentato partendo dalla sua forma, posizione e collegamento spaziale.
13.2.3.		**GUIDA FORMATA IN ACCOMPAGNAMENTO E MEDIAZIONE ACCESSIBILE** Le guide devono saper descrivere ciò che non si può vedere, utilizzare riferimenti spaziali chiari e supportare il visitatore con strumenti visivi o tattili se necessario

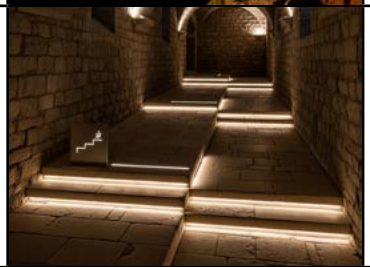
[OLT]

4.5
Percorsi ipogei

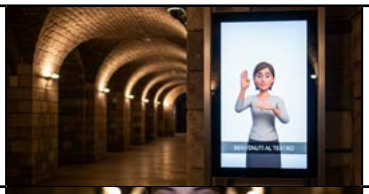
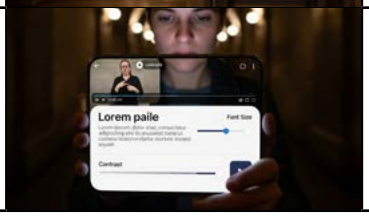
ACCESSIBILITA' UDITIVA

14.1. COMUNICAZIONE E INFORMAZIONE		
14.1.1.		**VIDEOGUIDE LIS** Predisporre videoguide LIS scaricabili o fruibili via QR code, che accompagnino il visitatore lungo il percorso, illustrando i contenuti storici, artistici o naturali del sito.
14.1.2		**SCHERMI CON SOTTOTITOLI** Dove tecnicamente possibile (es. all'ingresso, in aree di sosta o ristoro sotterranee), installare schermi che proiettino contenuti informativi con sottotitoli sincronizzati.
14.1.3		**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.
14.1.4		**SISTEMI A INDUZIONE MAGNETICA** Per le aree ipogee dotate di spazi per eventi o presentazioni, installare impianti a induzione magnetica compatibili con apparecchi acustici.
14.1.5		**MAPPE TATTILI E VISIVE SEMPLIFICATE** Posizionare totem multimediali con video in LIS e sottotitoli in punti strategici del percorso (inizio, snodi, aree di attesa).
14.1.6.		**TOTEM INFORMATIVI** Posizionare totem multimediali con video in LIS e sottotitoli in punti strategici del percorso (inizio, snodi, aree di attesa).
14.1.7.		**GLOSSARI LIS CONTESTUALI** Fornire glossari in LIS accessibili tramite QR code o tablet, che illustrino in modo visivo e conciso termini tecnici, storici o scientifici ricorrenti.

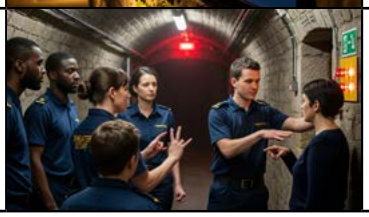
14.2. VISITE GUIDATE

14.2.1.		**VISITE CON INTERPRETE LIS** Organizzare visite guidate con la presenza di interpreti in LIS, in particolare per gruppi o eventi specifici.
14.2.2.		**SISTEMI DI AMPLIFICAZIONE** Fornire dispositivi FM o bluetooth con amplificazione per chi utilizza protesi acustiche o ha difficoltà uditive.
14.2.3.		**FORMAZIONE BASE LIS** Formare il personale alla comunicazione base in LIS per offrire supporto e accoglienza inclusiva fin dall'ingresso.
14.2.4.		**TABLET PER TRADUZIONE** Dotare il sito di tablet o dispositivi mobili con applicazioni di traduzione automatica, per facilitare l'interazione tra utenti e operatori.
14.2.5.		**CO-PROGETTAZIONE CON UTENTI** Coinvolgere persone con disabilità uditiva nella progettazione e nel test degli strumenti di comunicazione lungo il percorso. Raccogliere feedback per miglioramenti continui.
14.2.6.		**ESPERIENZE IMMERSIVE MULTISENSORIALI** Integrare elementi tattili, visivi e olfattivi nel percorso (pannelli da toccare, campioni di materiali, essenze ambientali) per offrire un'esperienza più coinvolgente anche a chi non percepisce la componente audio.
14.2.7.		**SEGNALAZIONE DI OSTACOLI ACUSTICI E AMBIENTALI** Evidenziare con segnaletica visiva o luci eventuali barriere ambientali (gradini, passaggi stretti, pavimenti discontinui) che normalmente sarebbero annunciati oralmente da una guida.
14.2.8.		**LOGICA NARRATIVA ACCESSIBILE** Progettare il percorso con una narrazione visiva e testuale coerente, suddivisa in tappe, per facilitare la comprensione dei contenuti anche a chi non fruisce della narrazione orale.

14.3. AUSILI SPECIFICI

14.3.1.		**AVATAR LIS** Sviluppare avatar digitali che presentino le informazioni principali in LIS o altre lingue dei segni, integrandoli nei totem o nelle app.
14.3.2		**APP E GUIDE MULTIMEDIALI PERSONALIZZABILI** Offrire app scaricabili con percorsi narrativi in modalità testuale, audio, video, LIS. Consentire personalizzazione di font, contrasto, velocità di lettura.

14.4. SISTEMI DI EMERGENZA

14.4.1		**ALLARMI VISIVI** Installare sistemi visivi di allarme (luci lampeggianti, indicatori a LED) in caso di evacuazione o emergenza.
14.4.2		**COMUNICAZIONE EMERGENZA ACCESSIBILE** Integrare nei dispositivi o nei pannelli strumenti per inviare messaggi testuali in caso di emergenza (es. SMS broadcast, pannelli digitali).
14.4.3.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Istruire il personale alle procedure di emergenza per persone con disabilità uditiva, con simulazioni ed esercitazioni periodiche.

[OLT]

4.5
Percorsi ipogei

ACCESSIBILITA' CULTURALE

15.1. COMUNICAZIONE

15.1.1.		**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.
15.1.2.		**PITTOGRAMI 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.
15.1.3.		**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).
15.1.4		**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.

15.2. VISITE GUIDATE

15.2.1.



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).

15.2.2.



PERCORSI SEMPLIFICATI

Creare una versione del percorso ipogeo con esposizione ridotta, pause frequenti, messaggi chiave e durata contenuta. Utile per bambini, persone con DSA, disabilità intellettive, anziani o pubblici fragili.

15.2.3.



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.

15.2.4.



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.

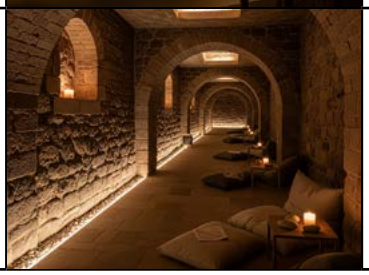
15.2.5.



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.

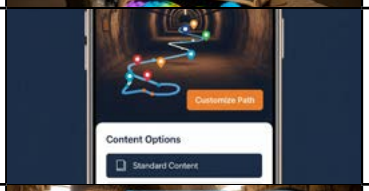
15.2.6



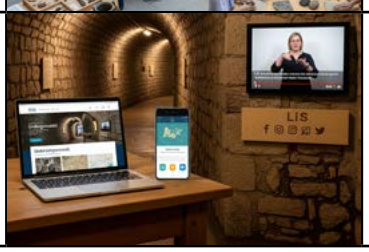
ZONE A BASSA STIMOLAZIONE

Allestire spazi calmi, silenziosi, con luci morbide, per chi ha bisogno di una pausa sensoriale.

15.3. AUSILI SPECIFICI

15.3.1.		**KIT SENSORIALI** Offrire zainetti con cuffie antirumore, timer visivi, schede in CAA, occhiali scuri, fidget toys. Aiutano a gestire l'esperienza in autonomia.
15.3.2		**APP MOBILI ACCESSIBILI** App intuitive con font leggibili, audio semplificati, percorsi personalizzabili. Possibilità di scegliere tra contenuti standard, Easy-to-Read o LIS.
15.3.3		**ESPERIENZE IMMERSIVE PERSONALIZZABILI** Utilizzare app e tecnologie AR/VR per visite guidate o simulate, con: testo semplificato, audio, LIS, Easy-to-Read. Le interfacce devono essere intuitive e personalizzabili.
15.3.4		**DISPOSITIVI APTICI E INTERATTIVI** Installare dispositivi che restituiscono feedback tattili o suoni al tocco. Coinvolgono più sensi e rendono l'esperienza più inclusiva.

15.4. PROGETTAZIONE INCLUSIVA

15.4.1.		**FORMAZIONE DEL PERSONALE** Formare guide e addetti sull'interazione con persone con disabilità cognitive, disturbi del neurosviluppo o barriere linguistiche.
15.4.2.		**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.
15.4.3.		**LABORATORI O ATTIVITÀ PARALLELE** Oltre alla visita, offrire attività pratiche (es. modellazione, giochi di ruolo, esperienze tattili) da svolgere prima o dopo il percorso ipogeo, per rafforzare la comprensione dei contenuti.
15.4.4.		**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 culturale.

[OLT]



5.
Soluzioni progettuali

Nel dialogo tra spazio, storia e persone, gli strumenti informativi assumono un ruolo fondamentale: non solo trasmettono contenuti, ma determinano chi può comprenderli, viverli, farli propri.

In questo capitolo viene presentato un esempio applicativo che mostra come le linee guida per l'accessibilità fisica, visiva, uditiva e culturale possano tradursi in soluzioni progettuali concrete.
Il pannello espositivo e il collegamento digitale tramite QR code rappresentano un modello integrato, replicabile in altri contesti culturali, pensato per garantire l'accesso universale alle informazioni.

Il pannello fisico, qui illustrato, risponde a criteri di accessibilità nella sua struttura grafica, testuale e tattile.

Il biosito accessibile, raggiungibile tramite QR, estende l'esperienza con contenuti digitali multicanale e multiformato: testi ad alta leggibilità, versioni semplificate, traduzioni, audio, video in LIS e materiali per la comunicazione aumentativa.

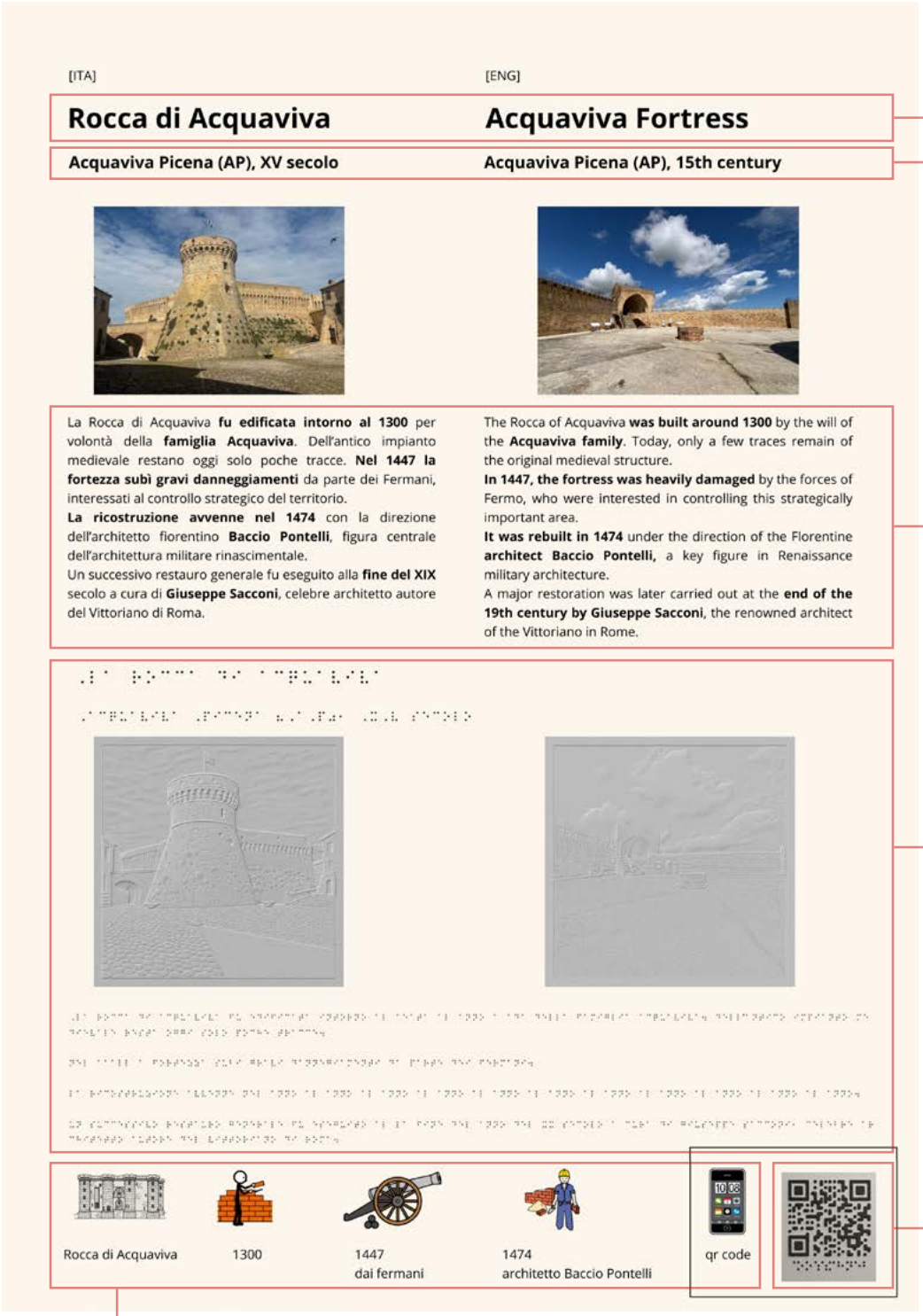
Tutti i contenuti digitali sono realizzati in conformità alle normative nazionali e internazionali in materia di accessibilità (L. 4/2004, WCAG 2.1, UNCRPD), per garantire un'esperienza inclusiva a ogni visitatore, nel rispetto della diversità e della dignità di ciascuno.

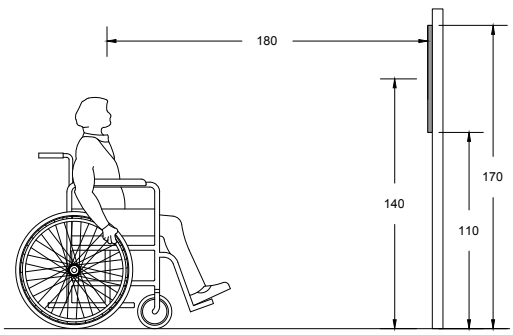
San Ginesio, Chiesa Collegiata di Santa Maria Assunta

[OLT]

5.1 Soluzioni progettuali relative alle tematiche d'intervento

Esempio di pannello espositivo





Posizione pannello espositivo

ELEMENTI TECNICI

- Altezza del pannello: L'altezza che garantisce la visione per i pannelli a parete va dalla quota di 110 cm dal pavimento a 170 cm circa. Nella fascia alta si raccomanda di posizionare titoli e sottotitoli. Le didascalie possono essere posizionate ad un'altezza di circa 140-150 cm da terra.
- Materiali: opachi, antiriflesso, facilmente sanificabili.
- Struttura: evitare bordi spigolosi, prevedere cornici rialzate per la lettura al tatto.

TITOLO

- Stile: Font sans-serif (es. Arial, Open Sans, Tahoma), bold.
- Grandezza: almeno 32–36 pt.
- Contrasto: ≥ 70% rispetto allo sfondo (es. nero su bianco o beige).
- Allineamento: centrato o ben separato dal corpo del testo.
- Traduzione: sempre affiancato da versione in inglese o altra lingua

SOTTOTITOLO

- Stile: Font sans-serif, italico o grigio per distinguersi dal titolo.
- Grandezza: 20–24 pt.

TESTO DESCRITTIVO

- Struttura: Paragrafi brevi, uso di grassetto per parole-chiave e date.
- Font: sans-serif ≥ 18 pt, interlinea 1.5. Deve essere visibile fino a 180 cm di distanza
- Lingue: almeno italiano + inglese, eventualmente altre lingue presenti nel territorio.
- Contrasto: Testo ad alto contrasto (min. 70%) su sfondo opaco e opacizzato.
- Stile inclusivo: uso di frasi brevi, evitare forme passive complesse.

ACCESSIBILITÀ VISIVA

- Braille: Pannello dotato di trascrizione in Braille posizionata a 90–120 cm da terra, in rilievo resistente (acciaio/plastica rigida).
- Immagini tattili: Fotografie o illustrazioni in rilievo e ad alta leggibilità, da esplorare con le mani. Le immagini devono rappresentare la scena generale o dettagli architettonici rilevanti.
- 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

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

Esempio schermata di apertura con QR code



[OLT]

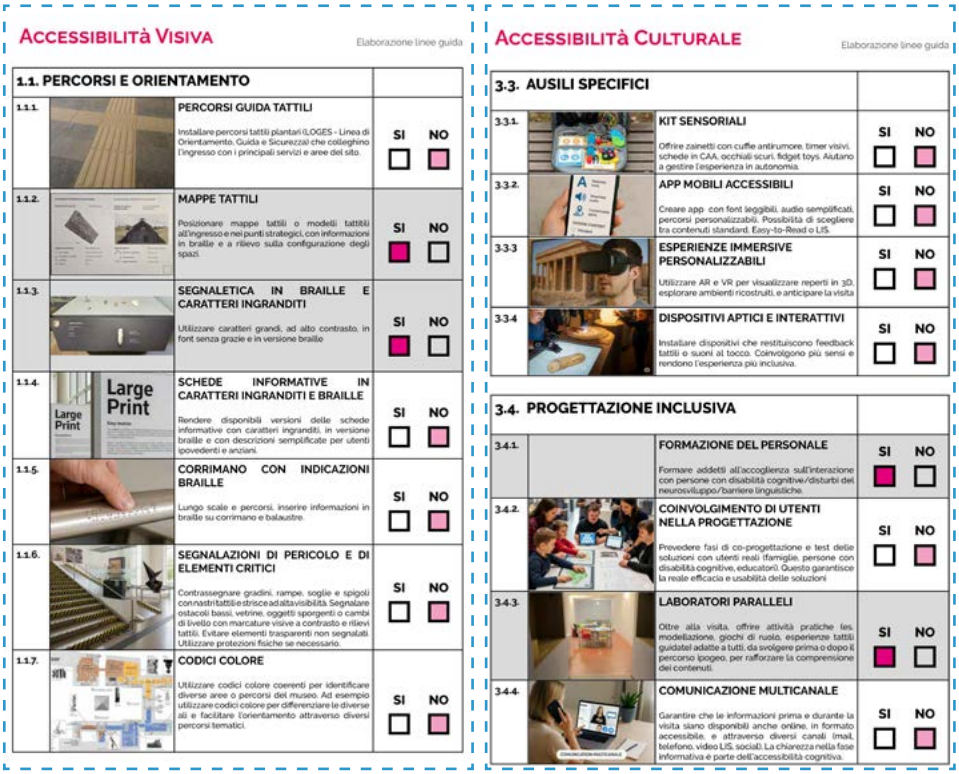


6.
Schede di valutazione delle problematiche

Le **schede tecniche** sono lo **strumento applicativo** delle **Linee Guida dei luoghi di interesse culturale**.

Il progetto nasce dalla necessità di fornire uno strumento di diagnosi e monitoraggio facilmente consultabile e attuabile in ogni ambito culturale. Le sei tipologie di spazi presi in esame sono a loro volta suddivisi in tre sezioni: Accessibilità visiva, uditiva e culturale, attraverso cui ogni complesso museale ha la possibilità di esaminare in maniera intuitiva e speditiva il proprio livello di accessibilità e conoscere quali dispositivi specifici o accorgimenti tecnici possono essere attuati.

Di seguito vengono riportate le anteprime della Scheda tecnica sviluppata sul Museo Archeologico Nazionale di Arcevia, nel quale è possibile verificare lo stato dell'arte e quali sono gli strumenti e i possibili progetti futuri realizzabili, al fine di rendere sempre più accessibile il contenitore culturale e il suo contenuto. [DL]



Le schede tecniche di diagnosi e monitoraggio sono state esplicitate attraverso 4 casi applicativi, nello specifico:
- Apecchio: Museo dei Fossili e Minerali del Monte Nerone
- Pergola: Museo dei Bronzi Dorati e della Città di Pergola
- Arcevia: Museo Archeologico Nazionale
- Servigliano: Casa della Memoria e Parco della Pace

La versione accessibile e scaricabile delle schede tecniche applicate ai casi studio è disponibile e scaricabile gratuitamente dal sito del GAL capofila "Colli Esini": www.colliesini.it

Apecchio, palazzo Ubaldini



Apecchio, Piazza San Martino



SEZIONE C

ASSESSMENT

A cura dell'Università di Macerata

Di
Mauro Saracco (Responsabile scientifica della ricerca),
Diana Lapucci, Ottavia Lavinia Turi

E con contributi di
Mara Cerquetti, Giulia Lapucci

1.
Sistema di monitoraggio e valutazione



Premessa

Il sistema è pensato **per i soggetti titolari e/o gestori dei luoghi della cultura** (musei, teatri, biblioteche, archivi, aree archeologiche, ecc.), ed è uno strumento volto a valutare il **livello di migliormento dell'accessibilità** del luogo in analisi, a partire da un status iniziale rilevato e ritenuto implementabile. È inoltre comprensivo di una sezione apposita dedicata **all'accessibilità urbana** nella quale, in coerenza con quanto sviluppato per i luoghi della cultura, viene proposto un sistema di monitoraggio e valutazione degli **interventi da attuarsi nel tempo** dalle pubbliche amministrazioni **per migliorare l'accessibilità al contesto urbano,** nelle sue diverse declinazioni.

Il sistema, quindi, è corredato di **strumenti** volti a raccogliere e sintetizzare primariamente i dati provenienti:

1. dalle **schede di autovalutazione dell'accessibilità** urbana, (si veda il format proposto in sezione A cap. 8.3) da compilarsi a cura delle pubbliche amministrazioni;
2. dal **questionario di autovalutazione dell'accessibilità** ai luoghi della cultura (si veda il format proposto in sezione B cap. 3.2) da compilarsi a cura all'organizzazione gestore/titolare del luogo;
3. da eventuali fonti esterne: stakeholder d'interesse per la rilevazione (focus group; interviste).

Ha lo **scopo di:**

1. Permettere ai luoghi culturali e ai comuni di valutare il proprio *status* iniziale in termini di accessibilità, sulla base dei dati analitici forniti dalle schede e dal questionario di autovalutazione.
2. Identificare le aree di miglioramento.
3. Definire una scala di priorità per gli interventi necessari.
4. Valutare l'efficacia delle azioni intraprese e il loro stato di avanzamento.
5. Evidenziare come gli interventi sull'accessibilità, realizzati e da realizzarsi, siano integrati nella strategia complessiva del Comune o con singole azioni puntuali.

Lo strumento si basa sull'identificazione di indicatori che coprono differenti dimensioni con un focus sulle **diverse tipologie di accessibilità**:

- Accessibilità fisica/motoria.
- Accessibilità senso-percettiva (visiva e uditiva), includendo aspetti come la segnaletica tattile, l'uso del Braille, l'audiodescrizione, i sottotitoli e i circuiti chiusi per apparecchi acustici.
- Accessibilità culturale, con particolare attenzione alla chiarezza della comunicazione scritta, l'uso di linguaggio facilitato (easy-to-read) e Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), l'inclusione di elementi grafici, e la disponibilità di mappe online per familiarizzare con gli spazi.

Le **due schede di monitoraggio** messe a punto, sono strutturate secondo un analogo impianto, con **informazioni generali** e **scheda di monitoraggio articolata in dimension**i, ma sono rivolte a interlocutori diversi, siano **comuni** o **istituti culturali**.

Nel **caso degli istituti culturali**, come detto, la rilevazione dello stato di fatto, ovvero del livello di accessibilità da implementare avviene attraverso l'elaborazione del questionario di autovalutazione a cura del gestore/titolare dell'istituto, che opportunamente sintetizzato informa la scheda di monitoraggio.

Nella sezione dedicata alle **Informazioni Generali** si raccolgono alcuni dati introduttivi utili per contestualizzare la valutazione. In primo luogo, vengono richiesti i dati anagrafici e i contatti di chi compila la scheda, specificando anche il ruolo ricoperto all'interno dell'organizzazione, dell'ente o dell'istituto culturale di riferimento. Successivamente, si passa alla descrizione dell'istituto culturale: viene chiesto di indicare la tipologia (ad esempio museo, area archeologica, biblioteca, archivio, teatro o altra struttura), con un'ulteriore specificazione nel caso di musei (arte, archeologia, etnografia, scienze naturali, ecc.), la titolarità dell'ente (pubblica o privata), il nome del referente dell'istituto e, se disponibile, quello del referente per il P.E.B.A. (Piano per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche), oltre alla denominazione ufficiale, indirizzo e recapiti. Infine, la scheda prevede una breve sezione sui visitatori, che include il numero complessivo e il numero di visitatori con disabilità registrati nell'anno corrente, la tipologia di disabilità più frequentemente riscontrata tra il pubblico, e l'eventuale presenza di una tariffazione agevolata per persone disabili e loro accompagnatori. Qualora uno o più di questi dati non siano al momento disponibili, è possibile indicarlo e prevederne la raccolta come obiettivo di miglioramento per le future rilevazioni.

Nella **sezione sull'accessibilità** dell'Istituto culturale la scheda è suddivisa in 12 dimensioni ciascuna articolata in **indicatori valutabili su scala numerica** (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente).

1. **Aperture**: Stato attuale di apertura, modalità di apertura (giorni e orari specifici), numero complessivo di ore settimanali, percorso di visita interamente aperto (se no, quali parti e perché), attività alternative in assenza di spazi fisici.
2. **Barriere Architettoniche**: Accessibilità generale degli spazi per sedie a rotelle, presenza di vincoli culturali/paesistici, presenza di deroga per vincolo o impossibilità tecnica, predisposizione di "opere provvisionali" in caso di vincolo.
3. **Percorso di Visita**: Segnaletica del percorso, numero di sale, ostacoli alla mobilità (muri/arredi/ante sporgenti, architravi bassi, pavimenti scivolosi, altro) e loro segnalazione (non segnalati, segnalati, evidenziati per disabili visivi), presenza di pavimenti tattilo-plantari, aree di sosta e sedute, numero di piani e collegamento tra essi (scale con/senza corrimano, servoscala,

Acquaviva Picena,
Fortezza Medievale

piattaforma elevatrice, ascensore accessibile), presenza di gradini/dislivelli e loro accessibilità con ausili (pedana, scivolo, servoscala, piattaforma elevatrice).

4. **Servizi Igienici**: Presenza e raggiungibilità dei servizi igienici, presenza di servizi igienici accessibili ai disabili e loro conformità per sedie a rotelle.
5. **Sicurezza**: Dotazione di uscite di sicurezza e loro numero, dimensioni e caratteristiche delle porte, presenza di gradini, accessibilità per disabili motori, dotazione di pedana (fissa/mobile/nessuna) o scivolo. Caratteristiche del piano di Sicurezza: tipologia del sistema di allarme (sonoro, visivo, altro), esistenza di un piano di evacuazione (che contempli la presenza di persone con disabilità), istruzione del personale su cosa fare in caso di emergenza con persone con disabilità.
6. **Servizi Accessori**: Accessibilità per disabili motori di biglietteria, caffetteria, bookshop e altro, disponibilità nel bookshop di pubblicazioni adattate (Braille, caratteri ingranditi, disegni a rilievo, riproduzioni tattili, audio, video LIS/sottotitolati, pubblicazioni con immagini/descrizioni brevi per disabilità uditiva), disponibilità nella caffetteria di menù adattati (Braille, caratteri ingranditi) e tavoli per sedie a rotelle.
7. **Servizi Educativi**: Esistenza di visite guidate riservate a persone con disabilità (con o senza prenotazione, anticipo necessario), possibilità di orari differenziati, presenza di personale formato per l'accoglienza e la gestione di visite (individuali, di gruppo con disabili, di gruppi di disabili), esistenza di attività didattiche (per scuole/famiglie) e spazi dedicati, accessibilità dello spazio didattico per sedie a rotelle, accessibilità delle attività didattiche per diverse tipologie di disabilità (motoria, uditiva, visiva, psichica), ausili utilizzati nelle attività didattiche (disegni a rilievo/ingranditi, testi Braille/caratteri ingranditi, immagini esplicative con didascalie brevi), iniziative mirate organizzate in collaborazione con altri enti (Scuole Asur, Associazioni, Cooperative).
8. **Accessibilità e Presenza Online**: Presenza di wi-fi accessibile in loco; sito internet e sue caratteristiche di accessibilità (informazioni sull'accessibilità degli spazi, mappe degli spazi, prenotazione/acquisto online, contenuti in LIS/sottotitolati/audiodescrizioni, download materiali); uso di canali social e diffusione attraverso questi di contenuti per/e sull'accessibilità.
9. **Disabilità Motoria**: Accessibilità per sedie a rotelle di display, didascalie, bacheche/piani di appoggio, disponibilità di audioguide, spazi di riposo.
10. **Disabilità Visiva**: Disponibilità di mappa tattile e/o plastico tridimensionale, fruibilità tattile di oggetti esposti (generale o selezione), disponibilità di guanti per esplorazione tattile, traduzioni tattili di dipinti/immagini, riproduzioni tridimensionali di oggetti non fruibili tattilmente (dove collocate: vicino all'originale o Altro), descrizione di sale/spazi con ausili (Braille, caratteri ingranditi, audio NFC/QR CODE), dotazione degli oggetti fruibili tattilmente con ausili (Braille, caratteri ingranditi, audio NFC/QR CODE), pubblicazioni adatte a persone con disabilità visiva (Braille, caratteri ingranditi, disegni a rilievo) e loro disponibilità (consultazione, acquisto, gratuità), accorgimenti nell'illuminazione per ipovedenti.
11. **Disabilità Uditiva**: Possibilità di prenotare visita con interprete LIS, disponibilità di pedana per interprete/guida, formazione della guida per comunicazione con sordi oralisti (lettura labiale), esistenza di video LIS e sottotitolati, schede mobili con immagini e descrizioni brevi. Indicazione di eventuali interventi realizzati negli ultimi dieci anni per migliorare l'accessibilità ai soggetti con disabilità uditiva (specificando quali interventi, con quali obiettivi, attraverso quali finanziamenti e se facenti parte di una strategia più ampia per il miglioramento dell' accessibilità).
12. **Accessibilità Culturale**: Disponibilità online e/o onsite di mappa degli spazi per familiarizzare con l'istituto, requisiti basilari di accessibilità della comunicazione scritta (struttura gerarchica, testi alternativi per immagini, grandezza caratteri, leggibilità font, interlinea, contrasto testo/sfondo, illuminazione), uso di comunicazione facilitata (Easy-to-read, CAA: Comunicazione Aumentativa e Alternativa, elementi grafici), comunicazione scritta in altre lingue.

Le macro-dimensioni 9, 10, 11, 12, dedicate alle diverse forme di accessibilità sono accompagnate da una sezione dedicata alla descrizione degli **interventi realizzati**. Per ciascun intervento si richiede: una breve descrizione, il periodo di realizzazione, gli obiettivi perseguiti, l'area interessata, la tipologia di intervento, la coerenza con eventuali strategie o piani integrati, la fonte di finanziamento, il coinvolgimento di stakeholder (con particolare attenzione alla partecipazione di associazioni di persone con disabilità), eventuali azioni di valutazione/monitoraggio post-intervento e la disponibilità di materiali di documentazione.

Nel caso dell'**accessibilità urbana**, il monitoraggio è indirizzato principalmente ai comuni o agli enti responsabili della pianificazione e gestione degli spazi pubblici, ed è condotto tramite una **scheda di monitoraggio, preceduta da una sezione di informazioni generali sull'ente e sul compilante**.

Come per gli istituti culturali, i **dati utili** per la valutazione dello stato di accessibilità urbana iniziale, da implementare, **provengono dalla scheda di autovalutazione già citata**.

La scheda di monitoraggio consente invece una valutazione strutturata e dettagliata dell'implementazione dell'accessibilità e dei principali elementi dello spazio pubblico a questa connessi, sulla base di **otto macro-dimensioni tematiche**, ciascuna articolata in **indicatori valutabili su scala numerica** (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente). Ogni sezione prevede anche una

scheda intervento per raccogliere informazioni sulle azioni realizzate negli ultimi dieci anni per il miglioramento dell'accessibilità, sulle strategie attuate, sulle fonti di finanziamento e coinvolgimento degli stakeholder.

1. **Connessioni:** verifica la continuità e fruibilità dei percorsi pedonali, l'adeguatezza dei marciapiedi, la presenza di rampe accessibili e l'esistenza di attraversamenti pedonali sicuri e raccordati.
2. **Materiali:** valuta le condizioni generali della pavimentazione, la presenza di percorsi tattili e materiali a contrasto visivo, nonché la qualità dell'integrazione con il contesto storico e la manutenzione nel tempo.
3. **Collegamenti Verticali:** esamina la presenza di soluzioni per il superamento di dislivelli (ascensori, piattaforme elevatrici, servoscala) e di percorsi alternativi accessibili in caso di barriere altimetriche.
4. **Spazi pubblici:** valuta il rapporto tra piazze e spazi aperti con gli edifici pubblici, la disponibilità di aree di sosta e riposo, e la fruibilità delle piazze e degli spazi aperti per persone con mobilità ridotta.
5. **Aree verdi:** considera la presenza di aree verdi accessibili e la fruibilità dei percorsi interni ai parchi, tenendo conto della larghezza, della pavimentazione e della segnaletica.
6. **Sosta:** rileva la disponibilità di parcheggi riservati per disabili nelle vicinanze del centro, la presenza di collegamenti accessibili tra i parcheggi e il centro urbano, e l'adeguatezza della segnaletica.
7. **Mobilità:** analizza i collegamenti con il trasporto pubblico accessibile, l'accessibilità dei nodi di interscambio (stazioni, terminal, navette) e la presenza di sistemi di mobilità dolce integrati (biciclette, monopattini, ecc.).
8. **Nuove tecnologie:** esamina la presenza di strumenti di supporto all'orientamento e alla fruizione per persone con disabilità visive e uditive (mappe tattili, QR code, app, totem, segnaletica sonora e illuminazione adeguata).

Come per i punti 9, 10, 11, e 12 della scheda per gli istituti culturali, anche le otto macro-dimensioni della scheda sull'accessibilità urbana, sono accompagnate da una sezione dedicata alla descrizione degli interventi realizzati. Per ciascun intervento si richiede: una breve descrizione, il periodo di realizzazione, gli obiettivi perseguiti, l'area interessata, la coerenza con eventuali strategie o piani integrati, la fonte di finanziamento, il coinvolgimento di stakeholder (con particolare attenzione alla partecipazione di associazioni di persone con disabilità), eventuali azioni di valutazione/ monitoraggio post-intervento e la disponibilità di materiali di documentazione. Le due strutture sopra illustrate consentono di monitorare quanto realizzato o già presente nei contesti in analisi. Chiudono entrambe le schede le osservazioni e le note, seguite da un riepilogo finale dove poter riportare il punteggio.

Calcolo del punteggio complessivo

Il sistema di monitoraggio si basa su **dodici sezioni tematiche per la scheda degli istituti culturali e otto sezioni tematiche per la scheda sui percorsi urbani**, ciascuna delle quali comprende un numero variabile di indicatori valutati su scala 1–3 (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente). Per ogni sezione, viene calcolata una **media interna**, ottenuta dividendo la somma dei punteggi assegnati agli indicatori per il numero di indicatori presenti. Questo valore medio, anch'esso compreso tra 1 e 3, rappresenta il **punteggio normalizzato** della sezione.

Il punteggio complessivo dell'istituto culturale si ottiene sommando i valori medi delle dodici sezioni. Il punteggio massimo teorico è quindi pari a **36 punti** (12 sezioni × 3 punti massimi ciascuna). A partire da questo valore si ricava il **punteggio percentuale di accessibilità degli istituti culturali**, secondo la seguente formula:

Punteggio % = (Somma delle medie sezionali ÷ 36) × 100

Lo stesso calcolo verrà realizzato per ottenere il **punteggio complessivo della scheda sui percorsi urbani**, che presenta un punteggio massimo teorico di 24 punti (8 sezioni × 3 punti massimi ciascuna). A partire da questo valore si ricava il **punteggio percentuale di accessibilità degli istituti culturali,** secondo la seguente formula:

Punteggio % = (Somma delle medie sezionali ÷ 24) × 100

In base al valore percentuale ottenuto per ciascuna scheda, l'istituto e il percorso urbano in analisi vengono classificati secondo la seguente scala:

- **L0 = 0–25%**
- **L1 = >25–50%**
- **L2 = >50–75%**
- **L3 = >75–100%**

Ad esempio, se la somma dei dodici punteggi medi è pari a 21, il calcolo sarà:
(21 ÷ 36) × 100 = **58,3%**, che corrisponde a un livello **L2** di accessibilità.

Questo approccio consente di **normalizzare il peso delle diverse sezioni**, indipendentemente dal numero di indicatori contenuti, garantendo **equità e confrontabilità** tra istituti con caratteristiche diverse.

Report

Nelle fasi di monitoraggio successive a quella iniziale (situazione di partenza) alle schede verrà affiancato un report realizzato con l'impiego di **strumenti qualitativi** (interviste o focus group con utenti e stakeholders) al fine di **misurare l'efficacia** delle azioni realizzate, ovvero il **soddisfacimento dei bisogni individuati** nonché **eventuali orizzonti di miglioramento**. Inoltre, tale sezione (rappresentata da un report in allegato alla scheda di monitoraggio) aiuterà a mettere in luce l'eventuale

partecipazione della cittadinanza e dei gruppi di interesse alla progettazione e valutazione partecipata degli interventi. Infatti, in queste delicate fasi è possibile coinvolgere una pluralità di soggetti appartenenti alle comunità, portatori di esperienze, competenze e bisogni differenti.

Classificazione degli stakeholder

Di seguito si propone una classificazione articolata degli stakeholder rilevanti, raggruppati per ambiti di appartenenza.

1. **Persone con esperienza diretta di ostacoli all'accessibilità.** Questa categoria comprende coloro che, per caratteristiche corporee, sensoriali, cognitive o per condizioni di vita, incontrano barriere materiali o immateriali nell'accesso ai luoghi e ai contenuti culturali. Il loro coinvolgimento diretto è centrale nella definizione e nella valutazione dell'efficacia delle soluzioni adottate.

- Persone che si confrontano con ostacoli di tipo motorio, visivo, uditivo
- Persone che si confrontano con ostacoli di tipo cognitivo, comunicativo o relazionale
- Persone che si confrontano con una combinazione di ostacoli differenti
- Persone anziane o con mobilità ridotta legata al ciclo di vita
- Persone temporaneamente in condizioni di limitazione funzionale
- Familiari, assistenti, accompagnatori e figure di supporto alla vita indipendente.

2. **Comunità locale, organizzazioni del terzo settore e reti della società civile, associazioni turistiche.** Il coinvolgimento della cittadinanza in senso ampio consente di includere punti di vista trasversali e promuovere una cultura diffusa dell'accessibilità, intesa come bene comune. Cruciali sono le associazioni rappresentative di persone che vivono situazioni di disabilità o ostacoli all'accessibilità (es. reti nazionali e locali).

- Persone che frequentano regolarmente musei, teatri, biblioteche, archivi e altri luoghi della cultura
- Persone che non frequentano tali luoghi per ostacoli di varia natura, anche latenti o non ancora riconosciuti
- Residenti della comunità locale, come portatori di interesse collettivo
- Gruppi informali, comitati civici, gruppi di interesse tematico
- Associazioni rappresentative di persone che vivono situazioni di disabilità o ostacoli all'accessibilità (es. reti nazionali e locali)
- Associazioni familiari e gruppi di auto-mutuo-aiuto
- Cooperative sociali attive in ambito educativo, culturale, assistenziale e della mediazione sociale
- Organizzazioni di volontariato impegnate su temi di inclusione, cittadinanza attiva e accesso alla cultura
- Reti associative impegnate su temi trasversali (es. partecipazione, diritti, lotta alle discriminazioni).

3. **Sistema educativo e formativo**. Il comparto educativo, in tutte le sue articolazioni, rappresenta un ambito cruciale per promuovere la cultura dell'accessibilità e per coinvolgere attivamente giovani, studenti e professionisti della formazione.

- Scuole dell'infanzia, primarie, secondarie di primo e secondo grado
- Istituti scolastici con presenza di studenti con bisogni educativi specifici
- Docenti, insegnanti di sostegno, referenti per l'inclusione scolastica
- Centri di formazione professionale, in particolare con indirizzi su servizi alla persona, tecnologie per l'accessibilità, grafica e comunicazione
- Università, dipartimenti e centri di ricerca attivi su disabilità, pedagogia speciale, progettazione inclusiva, accessibilità culturale
- Studentesse e studenti, anche nell'ambito di progetti di tirocinio, alternanza scuola-lavoro o ricerca applicata
- Educatori, pedagogisti, mediatori e professionisti della formazione formale e non formale.

4. **Professionisti e tecnici con competenze specifiche.** Il confronto con figure esperte consente di integrare il sapere esperienziale con competenze progettuali e tecniche orientate all'accessibilità universale.

- Esperti in progettazione inclusiva e accessibilità universale
- Architetti, ingegneri, urbanisti, tecnici impegnati nella redazione di Piani per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche (PEBA)
- Tecnici della riabilitazione, terapisti occupazionali, logopedisti, neuropsicomotricisti
- Esperti in comunicazione accessibile, audiodescrizione, lingua dei segni italiana (LIS), comunicazione aumentativa e alternativa (CAA)
- Facilitatori e consulenti per la partecipazione inclusiva.

In sintesi, per valutare lo stato attuale, i progressi compiuti e le azioni future, **la scheda di monitoraggio sarà integrata con metriche specifiche** che permettano di misurare il miglioramento (attraverso punteggi o livelli) e l'efficacia degli interventi. **A tali metriche sarà aggiunta** anche una rappresentazione del processo partecipativo attuato, attraverso **una sezione reportistica volta a documentare i rapporti attivati con gli stakeholder**, le azioni intraprese in risposta alle loro indicazioni e le opinioni espresse in merito agli interventi realizzati. **Sarà necessario definire con precisione i criteri per l'assegnazione dei punteggi di questa sezione**, al fine di evitare approcci meramente simbolici e garantire una partecipazione autentica e sostanziale e non alimentare un meccanismo di valutazione viziato e corruttibile.

[GL] [MC]

1.2 Scheda di monitoraggio dell'accessibilità urbana

Disponibile e scaricabile gratuitamente dal sito del GAL capofila "Colli Esini": www.colliesini.it

1. Connessioni

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 12)
1.1 Presenza e continuità dei percorsi pedonali lungo l'itinerario urbano		
1.2 Adeguata larghezza e fruibilità dei marciapiedi (≥90 cm, continuità, protezione)		
1.3 Qualità e adeguatezza del sottofondo		
1.4 Presenza di rampe accessibili e raccordi tra livelli		
1.5 Presenza di attraversamenti pedonali segnalati, sicuri e raccordati		
1.6 Presenza di aree pedonali		
1.7 Presenza della pavimentazione tattilo plantare		
1.8 Presenza di arredo urbano idoneo per la sosta		
1.9 Corretto posizionamento dell'arredo urbano lungo il percorso		
1.10 Collegamento con la rete del trasporto pubblico		
1.11 Idonei sistemi di segnaletica del percorso pedonale		
1.12 Sicurezza del percorso pedonale e delimitazione rispetto alla sezione stradale		

Sezione: Interventi su percorsi, attraversamenti e rampe (negli ultimi 10 anni)
(Compila una scheda per ogni intervento realizzato)

1. Titolo o breve descrizione dell'intervento
Es. "Installazione di rampe"
.....

2. Anno di realizzazione (o periodo)
Es. 2021, oppure 2018–2019
.....

3. Obiettivo principale dell'intervento
Quale criticità si voleva risolvere?
.....

4. Area interessata dall'intervento
Es. viale, piazza, etc.
.....

3. Collegamenti Verticali

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 5)
3.1 Presenza di soluzioni per il superamento di dislivelli (ascensori, piattaforme, servoscala)		
3.2 Percorsi alternativi accessibili in caso di barriere altimetriche		
3.3 Presenza di pavimentazione tattilo plantare e contrasto visivo sulle scale		
3.4 Presenza di elementi come corrimano per agevolare la salita		
3.5 Idoneità della pendenza e lunghezza della rampa		

Sezione: Interventi su collegamenti verticali (negli ultimi 10 anni)
(Compila una scheda per ogni intervento realizzato)

1. Titolo o breve descrizione dell'intervento
Es. "Installazione di ascensori"
.....

2. Anno di realizzazione (o periodo)
Es. 2021, oppure 2018–2019
.....

3. Obiettivo principale dell'intervento
Quale criticità si voleva risolvere?
.....

4. Area interessata dall'intervento
Es. viale, piazza, etc.
.....

5. L'intervento fa parte di una strategia o piano più ampio per l'accessibilità?
☐ Si
☐ No
☐ Parzialmente
Se Si o Parzialmente, specificare nome e obiettivi della strategia/piano:
.....

6. Fonte di finanziamento dell'intervento
☐ Risorse interne
☐ Finanziamento pubblico locale
☐ Finanziamento pubblico regionale

1.3 Scheda di monitoraggio dell'accessibilità degli istituti/attrattori culturali

Disponibile e scaricabile gratuitamente dal sito del GAL capofila "Colli Esini": www.colliesini.it

1. Aperture

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 4)
1.1 Apertura almeno 24 ore settimanali (compreso o il sabato o la domenica) e, nel caso di aperture stagionali, almeno 100 giorni all'anno		
1.2 Aperture straordinarie in periodi festivi e di alta stagione		
1.3 Percorso di visita interamente fruibile (considerare chiusure a causa di restauri o inagibilità)		
1.4 Attività alternative in caso di inaccessibilità degli spazi fisici (es. visite virtuali, attività esterne, laboratori itineranti)		

2. Barriere Architettoniche

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 4)
2.1 Accessibilità degli ingressi dell'edificio in sedia a rotelle		
2.2 Accessibilità degli spazi espositivi in sedia a rotelle		
2.3 Presenza di deroghe per vincolo culturali/ paesaggistici o impossibilità tecnica		
2.4 Predisposizione di opere provvisionali in caso di vincolo		

3. Percorso di visita

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 4)
3.1 Presenza e qualità della segnaletica		
3.2 Segnalazione degli ostacoli alla mobilità		
3.3 Presenza di aree di sosta e sedute		
3.4 Presenza di pavimenti tattilo-plantari		

12. Accessibilità Culturale

Indicatore	Scala di Valutazione (1 = assente; 2 = parzialmente presente; 3 = presente)	Punteggio medio (somma dei punteggi ottenuti diviso 6)
12.1 Mappa degli spazi (online e/o onsite) per orientamento preventivo all'ingresso		
12.2 Accessibilità base della comunicazione scritta secondo indicazioni ministeriali (linee guida per la comunicazione nei musei): font leggibile, interlinea, gerarchia, contrasto, ecc.		
12.3 Presenza di testi alternativi per immagini e contenuti visivi		
12.4 Uso di comunicazione facilitata (Easy-to-read, CAA, pittogrammi, simboli)		
12.5 Comunicazione scritta disponibile anche in altre lingue		
12.6 Interventi realizzati negli ultimi dieci anni per l'accessibilità culturale (se presenti o parzialmente presenti compilare la sezione successiva)		

Sezione: Interventi per l'accessibilità culturale (negli ultimi 10 anni)
(Compila una scheda per ogni intervento realizzato)

1. Titolo o breve descrizione dell'intervento
Es. "Realizzazione di guida Easy-to-read per la mostra temporanea"
.....

2. Anno di realizzazione (o periodo)
Es. 2017, oppure 2020–2021
.....

3. Obiettivo principale dell'intervento
Es. Facilitare la comprensione dei contenuti espositivi a persone con disabilità culturale o neurodivergenze
.....

4. Tipologia di intervento (seleziona una o più opzioni):
☐ Pubblicazione di mappa orientativa semplificata
☐ Revisione dei testi per criteri di leggibilità e accessibilità
☐ Implementazione di testi alternativi (immagini con descrizione testuale)
☐ Produzione di materiali Easy-to-read
☐ Adozione di CAA (pittogrammi, simboli)
☐ Traduzioni semplificate in altre lingue
☐ Altro (specificare): .....



San Ginesio, Mura Castellane



APPARATI

A. Casi applicativi

Progettare per l'inclusione: strategie integrate per valorizzare i centri storici

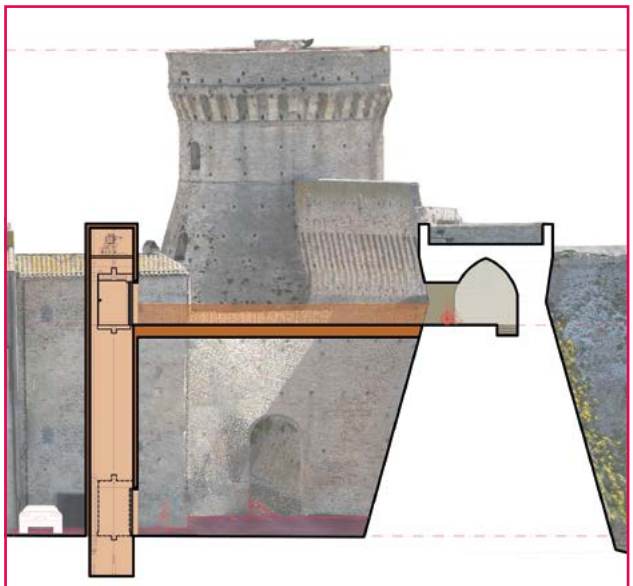
I progetti sviluppati nell'ambito della ricerca "Centri storici accessibili e inclusivi" si configurano come esiti di un processo fortemente **ancorato alla dimensione territoriale** e alle specificità dei contesti locali.
L'approccio metodologico del ***research by design*** impiega il progetto come strumento conoscitivo e operativo, capace di restituire risposte concrete alle esigenze di trasformazione, accessibilità e valorizzazione dei piccoli centri storici, in un'ottica inclusiva e sostenibile.
In questa prospettiva, la progettazione diviene un dispositivo critico e performativo al **servizio del territorio e delle comunità**, coerente con la vocazione dell'Università Politecnica delle Marche a operare in stretta relazione con i contesti locali.

Il lavoro di ricerca si è focalizzato sul **recupero e la rigenerazione del patrimonio pubblico**, materiale e immateriale, promuovendo soluzioni che ne favorissero l'accessibilità, la flessibilità d'uso, la sostenibilità e l'inclusione, grazie anche all'impiego di **tecnologie innovativ**e e a **processi partecipativi** e di dialogo con le amministrazioni e gli attori locali.

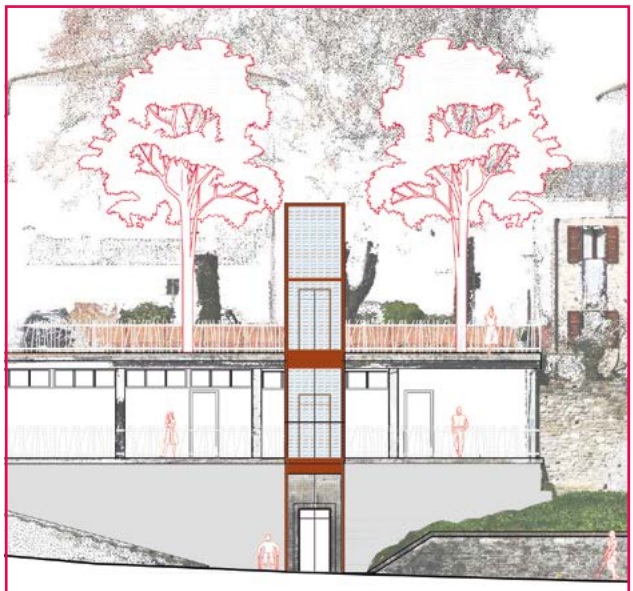
Le proposte di intervento nei centri storici, usate come **casi applicativi per la verifica** delle impostazioni metodologiche e di contenuto delle linee guida, sono state indirizzate da una visione che riconosce l'**accessibilità** come **leva strategica per la rigenerazione** urbana e la coesione sociale. La fragilità socio-economica delle aree interne – accentuata dai danni inferti dagli eventi sismici del 2016 e dal Covid – ha richiesto un approccio progettuale capace non solo di conservare e valorizzare il patrimonio, ma anche di affrontare le urgenze contemporanee dei territori e delle comunità locali.
Da qui nasce la necessità di una "cultura del progetto" capace di misurarsi con le criticità emergenti e contribuire alla costruzione di un **nuovo immaginario identitario,** sociale e spaziale. Il progetto di architettura è chiamato a mediare tra memoria e innovazione, tra la forma storica dello spazio e le mutate esigenze dell'abitare contemporaneo. Sia le grandi città che i piccoli comuni italiani – con la loro densità di significati e stratificazioni – dimostrano quanto la forma dello spazio rifletta il grado di maturità culturale, estetica e sociale di una comunità.
Il percorso di ricerca ha posto al centro la relazione tra storia e progetto, tra spazio costruito e vissuto, tra patrimonio e contemporaneità. Le tavole progettuali – relative ai casi studio di Pergola, Apecchio, Arcevia, San Ginesio, Servigliano e Acquaviva Picena – restituiscono una riflessione articolata su differenti scale e ambiti di intervento, affrontando le questioni legate all'accessibilità architettonica e urbana in un contesto geografico e demografico complesso.

Attraverso l'esplorazione di **scenari progettuali concreti,** le proposte intendono offrire modelli replicabili per intervenire sulle criticità dei centri storici dei piccoli comuni, che spesso affrontano, oltre alle barriere fisiche e sensoriali, fenomeni strutturali come spopolamento, marginalizzazione economica, invecchiamento della popolazione e riduzione di infrastrutture e servizi. In quest'ottica, i progetti puntano a trasformare una condizione di criticità in un'occasione per valorizzare risorse latenti, attivare nuove progettualità e costruire **prospettive di sviluppo più inclusive e resilienti**.

Le strategie sperimentate propongono una **rigenerazione progressiva e incrementale**, attenta alle risorse locali e capace di dialogare con i bisogni emergenti, configurandosi come dispositivi abilitanti per nuove pratiche d'uso e cura dello spazio pubblico.
In questo modo, il **progetto** diventa anche **strumento di attivazione sociale**, promuovendo processi di co-progettazione e responsabilizzazione collettiva.
Solo attraverso il coinvolgimento consapevole delle amministrazioni, dei cittadini e degli attori locali è possibile costruire una visione condivisa dell'abitare e valorizzare l'ambiente costruito come bene comune.
La dimensione **trans-scalare** dell'approccio ha consentito soluzioni flessibili, scalabili e adattabili, in grado di rispondere alle sfide dell'accessibilità in maniera integrata. Si è cercato di evitare logiche solo conservative dei centri storici appenninici, promuovendone invece un uso attivo e produttivo, affinché tornino a essere luoghi **generatori di cultura, relazioni e opportunità economiche.**
In sintesi, i progetti elaborati per i sei casi applicativi si configurano come dispositivi conoscitivi, sperimentali e trasformativi: strumenti capaci di mediare tra le istanze del presente e restituire centralità a territori fragili, ma ricchi di potenzialità, attraverso un'azione progettuale che è insieme cura, visione e responsabilità. [GM]



Acquaviva Picena



Apecchio



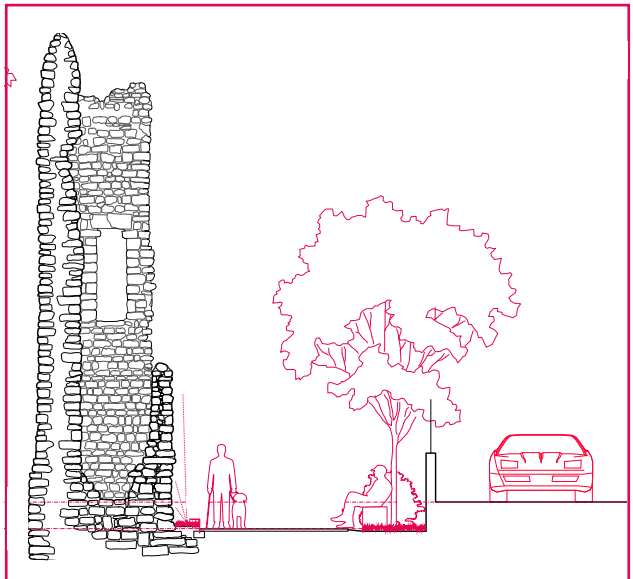
Arcevia



Pergola



Servigliano



San Ginesio

Dalla selezione dei casi studio alla sperimentazione progettuale

In seguito alle ricerche realizzate per la redazione delle schede tecniche al fine di fornire una visione applicativa e metodologica alle amministrazioni comunali e ai tecnici nel settore, sono stati individuati **sei Casi Applicativi – sei comuni** - sui quali mettere in pratica le schede tecniche stesse. Grazie a tali **sperimentazioni su casi studio reali**, le schede tecniche, suddivise per elementi progettuali, sono state messe in pratica, validate ed incrementate.

La scelta dei 6 comuni,è stata effettuata secondo un **processo scientifico avvenuto per fasi.**

Su 183 Comuni dei GAL, hanno aderito al progetto 142 comuni.
Di questi, in una prima fase, ne sono stati selezionati **18 (3 per ogni GAL)** sulla base dei seguenti criteri: appartenenza al GAL; partecipazione al progetto mediante l'invio della scheda conoscitiva; numero di abitanti nel comune inferiore a 10.000; assenza di PEBA / PAU adottato o in corso di adozione (compresi quelli in fase di finanziamento e/o progettazione); rapporti esistenti e conoscenza del territorio; comuni oggetto di studi e rilievi effettuati da parte delle università coinvolte; presenza di un patrimonio storico monumentale; capacità di far rete tra i comuni (SNAI, Borghi più belli d'Italia, Bandiera Arancione...); differenziazione tematica tra i comuni all'interno dello stesso GAL (sia per dimensione del centro storico, che per la posizione geografica, che per le caratteristiche tipologiche del comune stesso).

Sui 18 comuni sono state condotte esplorazioni ed elaborate schede di indagine capaci di riassumere diversi aspetti di: **patrimonio, risorse e turismo; infrastrutture ed accessibilità, reti e servizi; caratteristiche e dinamiche demografiche ed insediative.**

Tale **analisi quali-quantitativa** ha prodotto come esisto la **selezione dei sei centri storici** che rappresentano i casi applicativi e il terreno di sperimentazione per le linee guida da elaborate. La valutazione si è basata sugli indicatori metodologici descritti in precedenza e su considerazioni di carattere progettuale. Il progetto si focalizza sull'accessibilità urbana e architettonica dei centri storici e del loro patrimonio storico-culturale. In particolare, nell'ultima fase di selezione, si è premiata la differenziazione tra i comuni, in modo da avere una casistica varia e quanto più possibile esaustiva delle varie tipologie di centri a livello regionale.

Sulla base di questi parametri sono stati, dunque, selezionati i comuni di: **Apecchio** (GAL Montefeltro), **Pergola** (GAL Flaminia Cesano), **Arcevia** (GAL Colli Esini), **San Ginesio** (GAL Sibilla), **Servigliano** (GAL Fermano) e **Acquaviva Picena** (GAL Piceno).

Parallelamente alla mappatura e alla selezione dei 6 comuni, sono state individuate delle Best Practices, dalle quali sono emersi degli aspetti comuni ricorrenti, che hanno indirizzato verso l'individuazione delle tematiche di intervento, utili per le scelte progettuali finali.

Come già menzionato precedentemente, per ciascuno dei sei comuni, sono state elaborate delle **soluzioni progettuali** all'interno dei centri storici, capaci di risolvere problematiche legate all'accessibilità di natura fisica e percettiva, con l'obiettivo di innestare fenomeni di **rigenerazione urbana, innovazione tecnologica e qualità architettonica**. In particolare, a seguito di un' attenta analisi dell'esistente, all'individuazione dei punti di forza dei centri storici e delle criticità connesse al tema dell'accessibilità e inclusione sociale, sono stati sviluppati **due zoom progettuali** per centro storico, in maniera tale da coprire le tematiche di intervento individuate nelle Linee Guida (connessioni, materiali, collegamenti verticali, spazi pubblici, aree verdi, sosta, mobilità e nuove tecnologie).

Le soluzioni progettuali adottate al fine di superare le barriere architettoniche e di garantire un maggior livello di inclusione per i territori interni, sono state difficili da "classificare" e "standardizzare" in quanto hanno dovuto tener conto sia dei diversi tipi di disabilità, sia delle differenti e complesse peculiarità dei territori. Sono necessarie, infatti, **soluzioni integrate** che permettano maggiore accessibilità, innescando anche processi trasformativi più ampi.

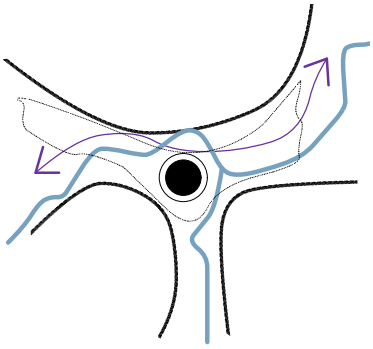
Un tema così ampio non può essere che affrontato con un **approccio olistico** capace di esplorare in modo interdisciplinare l'argomento e tenere in considerazione il sistema complesso di aspetti sociali, ambientali, culturali ed economici che caratterizzano un territorio. Questo approccio richiede una **progettazione interdisciplinare e partecipata**: per questo i progetti sviluppati si sono evoluti e modificati in seguito a confronti ed incontri con le **amministrazioni locali**, con le sovrintendenze e con diverse categorie di cittadini, inclusi i portatori di disabilità.

La **transcalarità** è un altro elemento chiave dell'approccio adottato: l'accessibilità va pensata su più livelli, dal singolo edificio al contesto urbano e territoriale, con principi progettuali scalabili e adattabili.

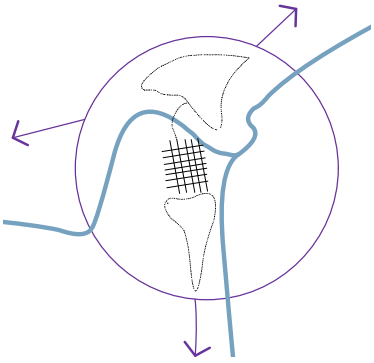
Va specificato che i progetti elaborati per i sei comuni, sono stati immaginati secondo un **approccio incrementale**: vengono proposti interventi "per fasi", ossia realizzabili in diverse fasi temporali, a seconda delle possibilità di attuazione, delle disponibilità del comune e

della capacità del territorio e della comunità di adattarsi ai cambiamenti proposti. Ogni intervento rappresenta un'opportunità non solo per migliorare l'accessibilità, ma anche per attivare **processi rigenerativi** degli spazi urbani.

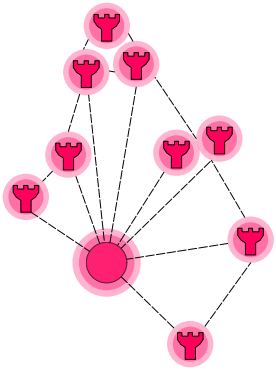
Il gruppo di ricerca dell'Università Politecnica delle Marche ha sviluppato le **tavole progettuali sui 6 Casi Applicativi disponibili e scaricabili gratuitamente dal sito del GAL capofila "Colli Esini": www.colliesini.it.** [BDL]



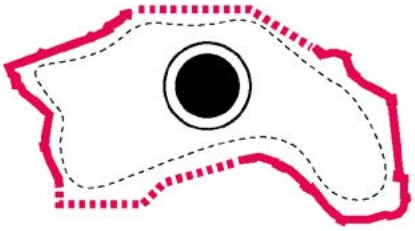
Apecchio



Pergola



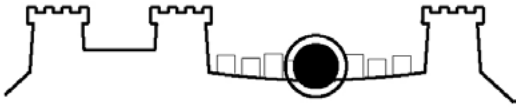
Arcevia



San Ginesio



Servigliano



Acquaviva Picena

B. Normativa

L'accessibilità al patrimonio culturale, musei, palazzi storici, biblioteche, teatri, siti archeologici e percorsi ipogei, si colloca all'intersezione tra diritto alla cultura, inclusione sociale e tutela del patrimonio. In questo quadro, il sistema normativo svolge un ruolo fondamentale nel guidare gli interventi e orientare le scelte progettuali verso **soluzioni eque e rispettose delle specificità storiche e ambientali.**

Il presente capitolo raccoglie e organizza in forma sistematica il corpus normativo che ha costituito il riferimento fondamentale per l'elaborazione delle linee guida. L'analisi ha riguardato **normative internazionali, nazionali e regionali** (con specifico riferimento alla **Regione Marche**), includendo sia disposizioni cogenti sia **documenti guida e linee tecniche**, che spaziano dall'accessibilità fisica e sensoriale fino a quella culturale.

Questa ricognizione normativa è stata strutturata secondo tre ambiti tematici:

- **Fisico:** norme e regolamenti sull'accessibilità architettonica, l'eliminazione delle barriere e l'adattabilità degli ambienti costruiti.
- **Sensoriale:** riferimenti relativi alla fruibilità da parte di persone con disabilità visive e uditive.
- **Culturale:** disposizioni e linee guida per la comprensibilità, la semplificazione dei contenuti, la fruizione dei beni digitali e la mediazione culturale.
-

All'interno di ciascun ambito sono state evidenziate le principali fonti normative, distinguendo per livello territoriale (internazionale, nazionale, regionale – Regione Marche), anno, ente promotore e contenuto sintetico. Tale quadro normativo rappresenta non solo la cornice giuridica entro cui si colloca la progettazione inclusiva, ma anche un repertorio di strumenti pratici che possono essere attivati in modo selettivo e contestuale, in funzione delle esigenze specifiche del luogo, del pubblico e delle condizioni vincolistiche.

Accanto alle **norme tradizionali**, ampio spazio è stato dedicato a **riferimenti più recenti e innovativi**, come la Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità, la normativa europea in materia di accessibilità digitale, le WCAG e le linee guida dell'Universal Design, che hanno contribuito a superare la visione dell'accessibilità come adempimento tecnico, per promuoverla come **valore progettuale, principio etico e diritto universale.**

Questo lavoro di mappatura normativa assume anche una **funzione operativa**: la struttura tabellare allegata consente infatti di individuare rapidamente le fonti utili a seconda del tipo di intervento o del contesto d'uso, e può costituire un quadro di riferimento aggiornabile nel tempo, utile per verificare l'evoluzione normativa e monitorare l'adeguamento dei contenitori culturali agli standard di accessibilità.

[OLT]



Elenco delle normative a livello internazionale, nazionale e regionale sull'accessibilità fisica e sensoriale

AMBITO	NORMATIVA	ANNO	ASSOCIAZIONE	DESCRIZIONE
INTERNAZINALE	LINEE GUIDA DELL'UNIVERSAL DESIGN	1985	Ron Mace	Le linee guida **promuovevano la progettazione di ambienti, prodotti e servizi accessibili a tutti senza necessità di adattamenti speciali.** Contribuirono alle prime normative sull'accessibilità negli Stati Uniti definendo l'Universal Design come un approccio inclusivo basato sulla progettazione per tutti, l'eliminazione delle barriere architettoniche e l'integrazione dell'accessibilità nella progettazione.
NAZIONALE	LEGGE 13/1989	1989	Ministero dei Lavori Pubblici	Definisce gli obblighi dei progettisti e dei proprietari per **garantire l'accessibilità agli edifici pubblici e ai luoghi di interesse culturale.**
NAZIONALE	DECRETO MINISTERIALE 236/1989	1989	Ministero dei Lavori Pubblici	Stabilisce i **criteri tecnici per l'eliminazione delle barriere architettoniche in edifici pubblici e spazi aperti**, con linee guida applicabili anche al patrimonio culturale
REGIONALE	LEGGE REGIONALE 27 APRILE 1990, N.52	1990	Regione Marche	La Regione, in attuazione del comma 20 e seguenti dell'articolo 32 della legge 28 febbraio 1986, n. 41 e successive modificazioni ed integrazioni, detta **norme per l'abbattimento delle barriere architettoniche in edifici pubblici o privati aperti al pubblico** ed uniforma a tale finalità di carattere prioritario la propria legislazione
NAZIONALE	LEGGE 104/1992	1992	Ministero della Salute e Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali	Legge-quadro per **l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone con disabilità**. Include riferimenti all'accessibilità in edifici pubblici e luoghi culturali, garantendo la fruizione per tutti
NAZIONALE	DECRETO DEL PRESIDENTE DELLA REPUBBLICA 24 LUGLIO 1996, N. 503	1996	Presidenza della Repubblica Italiana	Il decreto specifica **requisiti tecnici e criteri progettuali per garantire l'accessibilità, la fruibilità e l'adattabilità degli edifici pubblici**, inclusi quelli destinati alla cultura, come musei, teatri e biblioteche. Inoltre, disciplina le caratteristiche che devono avere i percorsi pedonali, i parcheggi, gli impianti di ascensore, i servizi igienici e altri elementi strutturali per renderli accessibili a tutti, incluse le persone con disabilità motoria, visiva e uditiva.

AMBITO	NORMATIVA	ANNO	ASSOCIAZIONE	DESCRIZIONE
NAZIONALE	CODICE DEI BENI CULTURALI E DEL PAESAGGIO (DECRETO LEGISLATIVO 42/2004)	2004	Ministero per i Beni e le Attività Culturali	**Definisce le norme di tutela del patrimonio culturale,** includendo indicazioni sull'accessibilità nei luoghi di interesse storico e culturale. Questo codice implica che gli edifici tutelati e i siti archeologici debbano essere accessibili, nel rispetto delle normative sulle barriere architettoniche
INTERNAZIONALE	AMERICANS WITH DISABILITIES ACT (ADA) STANDARDS FOR ACCESSIBLE DESIGN	2010	Dipartimento di Giustizia degli Stati Uniti (U.S. Department of Justice) e dal Dipartimento dei Trasporti (U.S. Department of Transportation), in collaborazione con l'Access Board	Questi standard **stabiliscono i requisiti di progettazione per garantire che edifici, strutture, e spazi pubblici siano accessibili** alle persone con disabilità. Coprono aspetti come ingressi, percorsi, bagni, segnaletica, parcheggi e sistemi di comunicazione, promuovendo un ambiente costruito inclusivo. In Italia possono essere usate come riferimento progettuale.
INTERNAZIONALE	ADA Standards for Accessible Design Checklist	2017	Americans with Disabilities Act (ADA)	L'obiettivo di questa **checklist** è **garantire che gli edifici e gli spazi siano progettati e costruiti in modo da favorire l'indipendenza e l'accessibilità delle persone con disabilità motorie**, permettendo loro di muoversi facilmente e in sicurezza all'interno degli spazi pubblici e privati. La checklist è utilizzata da professionisti del settore edilizio, come architetti e progettisti, per verificare la conformità delle strutture agli standard ADA durante la progettazione, la costruzione e la ristrutturazione.
NAZIONALE	MANUALE DI PROGETTAZIONE PERL'ACCESSIBILITÀ E LA FRUIZIONE AMPLIATA DEL PATRI MONIO CULTURALE. DAI FUNZIONAMENTI DELLA PERSONA AI FUNZIONAMENTI DEI LUOGHI DELLA CULTURA	2024	Consiglio Nazionale delle Ricerche	Il manuale adotta un approccio centrato sui "funzionamenti" delle persone, che **identifica i fattori in grado di migliorare l'esperienza individuale nei contesti culturali. Offre linee guida e buone pratiche** per progettare spazi culturali inclusivi, promuovendo un cambiamento funzionale che risponda alle esigenze di tutti

[OLT]

Elenco delle normative a livello internazionale, nazionale e regionale sull'accessibilità fisica e sensoriale

AMBITO	NORMATIVA	ANNO	ASSOCIAZIONE	DESCRIZIONE
REGIONALE	LEGGE REGIONALE 4 GIUGNO 1996, N. 18	1996	Regione Marche	**Promozione e coordinamento delle politiche di intervento** in favore delle persone in condizione di disabilità
INTERNAZIONALE	PRINCIPI DELL'UNIVERSAL DESIGN	1997	Center for Universal Design della North Carolina State University	Dalle linee guida formulate da Ron Mace nel 1985, i principi dell'universal design guidano alla **progettazione inclusiva**: equità d'uso, flessibilità d'uso, uso semplice e intuitivo, informazioni percettibili, tolleranza all'errore, basso sforzo fisico e dimensioni e spazi adeguati. Sono applicati in **architettura, design e tecnologia** per garantire accessibilità universale.
NAZIONALE	DECRETO LEGISLATIVO 196/2003 (CODICE DELLA PRIVACY)	2003	Garante per la Protezione dei Dati Personali	Regola la protezione dei dati personali, incluse le informazioni relative alla fruizione dei contenuti digitali. Sebbene non riguardi direttamente l'accessibilità cognitiva, **assicura che l'uso di tecnologie per l'accessibilità sia sicuro per gli utenti.**
NAZIONALE	LEGGE 4/2004 (LEGGE STANCA)	2004	Ministero per l'Innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione	Questa legge riguarda **l'accessibilità degli strumenti informatici e della comunicazione elettronica**, promuovendo l'accesso universale ai siti web, ai contenuti digitali e ai servizi online, in modo da garantirne la fruizione per persone con disabilità culturali, visive, uditive e motorie.
INTERNAZIONALE	CONVENZIONE DELLE NAZIONI UNITE SUI DIRITTI DELLE PERSONE CON DISABILITÀ (CRPD)	2006	Nazioni Unite	Stabilisce che gli stati devono garantire che edifici, trasporti, e infrastrutture pubbliche siano **accessibili a tutte le persone**, comprese quelle con disabilità fisiche, sensoriali e culturali.
NAZIONALE	DECRETO 21 NOVEMBRE 2007	2007	Ministero per i Beni e le Attività Culturali	Questa direttiva stabilisce **principi e criteri per favorire l'accessibilità e la fruizione del patrimonio culturale italiano**, sottolineando l'importanza di garantire l'accesso a tutte le categorie di visitatori
NAZIONALE	DECRETO MINISTERIALE 28 MARZO 2008	2008	Ministero per i Beni e le Attività Culturali (MiBAC), con la collaborazione del Ministero delle Infrastrutture	Questo decreto fornisce le **linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale** al fine di rendere accessibili i luoghi della cultura, considerando non solo le barriere fisiche ma anche quelle culturali e sensoriali.

AMBITO	NORMATIVA	ANNO	ASSOCIAZIONE	DESCRIZIONE
INTERNAZIONALE	DIRETTIVA EUROPEA 2016/2102	2012	Parlamento Europeo e dal Consiglio dell'Unione Europea	L'obiettivo è garantire che le persone con disabilità possano **accedere a informazioni e servizi digitali pubblici senza barriere**. La direttiva introduce **standard tecnici basati sulle linee guida WCAG** (Web Content Accessibility Guidelines) e richiede agli enti pubblici di effettuare **monitoraggi regolari e offrire meccanismi di feedback per gli utenti.**
INTERNAZIONALE	ISO/IEC GUIDE 71:2014	2014	International Organization for Standardization (ISO), International Electrotechnical Commission (IEC) e dal Technical Committee 159 (ISO/TC 159)	Fornisce linee guida per la progettazione e la valutazione di prodotti, servizi e ambienti destinati a persone con disabilità o esigenze speciali. La guida è focalizzata su come **migliorare l'accessibilità e la fruibilità, considerando le diverse capacità degli utenti.** È un supporto per le organizzazioni e i professionisti coinvolti nel design e nella realizzazione di ambienti inclusivi, inclusi edifici, attrezzature, e tecnologie, con lo scopo di ridurre le barriere fisiche, sensoriali e culturali.
INTERNAZIONALE	LINEE GUIDA PER LA CREAZIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI ACCESSIBILI (WCAG) 2.1	2015	World Wide Web Consortium (W3C)	Le linee guida stabiliscono principi e indicazioni **per la produzione di contenuti multimediali** in modo che siano accessibili anche per persone con difficoltà culturali e sensoriali: riguardano l'uso di sottotitoli, audiodescrizioni e tecnologie.
NAZIONALE	LINEE GUIDA PER LA REDAZIONE DEL PIANO DI ELIMINAZIONE DELLE BARRIERE ARCHITETTONICHE (P.E.B.A) NEI MUSEI, COMPLESSI MUSEALI, AREE E PARCHI ARCHEOLOGICI	2017	Direzione Generale Musei del Ministero per i Beni e le Attività Culturali	**Strumento operativo per la redazione dei P.E.B.A.** nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici, con l'obiettivo di promuovere l'accessibilità universale e l'inclusione di tutti i visitatori. Il documento propone un approccio integrato e multidimensionale alla progettazione, in grado di superare la sola eliminazione delle barriere fisiche, includendo anche quelle percettive, comunicative e culturali.
INTERAZIONALE	EUROPEAN ACCESSIBILITY ACT (EAA)	2019	Commissione Europea	Mira a garantire l'accesso universale a beni e servizi, rimuovendo le barriere fisiche, sensoriali e tecnologiche che ostacolano la partecipazione delle persone con disabilità. **Si concentra sull'accessibilità di edifici pubblici, spazi e infrastrutture.** Stabilisce i requisiti per la progettazione, ristrutturazione e manutenzione di questi luoghi, includendo rampe, ascensori, bagni accessibili, segnaletica visibile e tattile, e tecnologie digitali compatibili con dispositivi assistivi.
NAZIONALE	CARTA DEI DIRITTI DIGITALI DEGLI UTENTI	2020	Ministero per l'Innovazione Tecnologica e la Digitalizzazione	Si riferisce alla **fruizione di contenuti digitali**, garantendo che tutti, comprese le persone con difficoltà culturali, possano accedere ai contenuti culturali digitali in modo equo.

AMBITO	NORMATIVA	ANNO	ASSOCIAZIONE	DESCRIZIONE
INTERNAZIONALE	UNI CEI EN 17210:2021	2021	Comitato Europeo di Normazione (CEN) e dal Comitato Europeo di Normazione Elettrotecnica (CENELEC), con il supporto dell'ETSI	Linee guida per la progettazione accessibile di ambienti costruiti, sia interni che esterni, con l'obiettivo di garantire inclusione e accessibilità per tutte le persone, comprese quelle con disabilità e esigenze specifiche. Questa norma **stabilisce requisiti funzionali per progettare spazi sicuri, fruibili e confortevoli, seguendo i principi dell'Universal Design.** Copre vari aspetti, tra cui: accessibilità fisica e sensoriale per edifici, spazi pubblici e infrastrutture, mobilità e orientamento per persone con disabilità motorie, visive e uditive, utilizzo intuitivo degli spazi e delle informazioni, sicurezza e comfort per migliorare l'autonomia degli utenti
INTERNAZIONALE	ISO 21542:2021	2021	Comitato Tecnico ISO/TC 59	**Definisce i criteri per progettare edifici accessibili** e privi di barriere architettoniche, rendendoli utilizzabili da tutte le persone, indipendentemente dalle loro capacità fisiche, sensoriali o culturali. Tratta aspetti come l'accesso fisico (rampe, ascensori, corridoi), la comunicazione e l'orientamento (segnaletica visiva, tattile e acustica), promuovendo un design inclusivo che prevenga la necessità di interventi successivi.
INTERNAZIONALE	LINEE GUIDA PER LA CREAZIONE DI CONTENUTI MULTIMEDIALI ACCESSIBILI (WCAG) 2.2	2021	World Wide Web Consortium (W3C)	Documento che approfondisce le linee guida 2.1 del 2015. Fornisce indicazioni per **migliorare l'accessibilità cognitiva dei contenuti digitali, comprese le modalità di divulgazione online** dei beni culturali.
REGIONALE	LEGGE REGIONALE 27 luglio 2022, n. 16	2022	Regione Marche	Modifiche alla Legge Regionale 4 giugno 1996, n. 18
REGIONALE	OBIETTIVI DI ACCESSIBILITÀ PER L'ANNO 2024	2024	Regione Marche	La Regione Marche si **propone di migliorare l'accessibilità in vari ambiti per promuovere una società inclusiva**. Tra gli obiettivi principali vi sono la riduzione delle barriere architettoniche, il miglioramento dell'accessibilità digitale per rendere siti web e servizi utilizzabili da tutti, e la facilitazione dell'accesso ai luoghi culturalii. Inoltre, si punta a **sensibilizzare i dipendenti pubblici sui temi legati all'accessibilità, offrendo loro formazione specifica.**

[OLT, DL]

C. Bibliografia

Institut de Cultura de Barcelona, Institut Municipal de Persones amb Discapacitat i Museu Marítim de Barcelona, (2018) *5è Congrés Internacional d'Educació i Accessibilitat en Museus i Patrimoni* - vol 2 comunicacions, https://www.mmb.cat/wp-content/uploads/2019/02/Actes-5%C3%A8-Congr%C3%A9s-Internacional-dEducaci%C3%B3-i-Accessibilitat-a-museus-i-patrimoni.-vol-2.pdf

Alonso L. F. (2010), Justificación de la necesidad de accesibilidad universal en los bienes de interés cultural: de derecho a valor., *ACE: Architecture, City and Environment*, 25 Juny 2010, vol. 5, núm. 13, p. 13-40.

Balducco, L., Chiapponi, M., Pescolderung, G. (2010), *Musei e superamento elle barriere percettive. Il caso delle Gallerie dell'Accademia di Venezia*, Grafiche Veneziane, Venezia.

Barbi, V., Ginocchini G., Sponza, C. (2020), *Co-Designing the Accessibility: from Participatory Mapping to New Inclusive Itineraries Through the Cultural Heritage of Bologna*, OPEL VOL. 3 no. 2.

Casacchia, P. (2023), *ACCESSIBILITÀ E INCLUSIVITÀ NEI CENTRI STORICI MINORI. Esperienze e riflessioni per una migliore fruizione del patrimonio materiale e immateriale*, RomaTre Press Ed., Roma.

Cetorelli, G., Guido M. R. (2020), *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani*, Quaderni della valorizzazione, Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo. Direzione generale Musei, Roma.

Cetorelli, G., Guido M. R. (2020), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Quaderni della valorizzazione NS 4, Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo. Direzione generale Musei, Roma.

Cetorelli, G., Guido M. R. (2020), *Manuale di progettazione per l'accessibilità e la fruizione ampliata del patrimonio culturale. Dai funzionamenti della persona ai funzionamenti dei luoghi della cultura*, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Dipartimento Scienze Umane e Sociali Patrimonio Cuturale (DSU), CNR Edizioni, Roma

Dick, J., Brand, R., Tovaas, K. (2020). *Mobility for All in Rural Areas: Inspiring solutions from MAMBA*, Nordregio, Stockholm.

El-Deeb, A. (2008), "Accessibility to the Disabled: A Service Oriented Architecture Approach", in Elleithy, K. (eds) *Innovations and Advanced Tech. in Systems, Computing Sciences and Software Engineering*. Springer, Dordrecht.

Fondazione Scuola Beni Attività Culturali (2022), *Buone pratiche di prima accoglienza ad uso degli operatori museali. Guida breve all'accessibilità*, Scuola dei beni e delle attività culturali, Roma.

Germanà, M. L., Prescia, R. (2021), *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, Anteferma Ed., Conegliano.

Günaydın, A., Taşçıoğlu, S. (2021), Investigation of Historical City Centers in Terms of Accessibility: Case of Trabzon Castle, Turkey, *Journal of Urban Planning and Development*. 147.

Jiménez Martín, D, Ramírez Saiz, A, Ajuriaguerra Escudero, MA. (2022), Urban Accessibility in World Heritage Cities. Accessibility Considerations in Pedestrian Routes in Historic City Centres. *Stud Health Technol Inform*. 2022 Sep 2.

Liang, Y., D'Uva, D., Scandiffio, A., Rolando, A. (2022). The more walkable, the more livable? - can urban attractiveness improve urban vitality?, *Transportation Research Procedia*, Vol. 60, 322-329.

Pellicelli, G., Rossetti, S., Caselli, B., Zazzi, M. (2022), Urban regeneration as an opportunity to redesign Sustainable Mobility. Experiences from the Emilia-Romagna Regional Call, *Transportation Research Procedia*, Vol. 60, 576-583.

Pinto, C.; Belinaso, G.F.F. (2020), "Acessibilidade em edificações históricas no centro de Florianópolis", SC. A: Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, XII Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo, São Paulo-Lisboa, 2020, São Paulo: Faculdade de Arquitetura da Universidade de Lisboa.

Lauria, A. (2012), I *piani per l'accessibilità. Una sfida per promuovere l'autonomia dei cittadini e valorizzare i luoghi dell'abitare*, Gangemi Ed., Roma.

Navidbakhsh, A. (2022), *Urban Public Spaces. Accessible, Inclusive, Attractive, Sustainable and Healthy A design comparison between Milan, Berlin, and Tehran.*, Tesi di Laurea, relatore: S. Capolongo, correlatore: A. Rebecchi, Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni, Corso di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Milano.

Porzio L. (2019), *Accessibilità: tutti inclusi. Sfide per una politica integrata di accessibilità per tutti*, tesi di Laurea, relatore: Prof. Arch. A. Arcidiacono, correlatore: Arch. I. Rossi, Scuola di Architettura Urbanistica Ingegneria delle Costruzioni, Corso di Laurea Magistrale in Architettura, Politecnico di Milano, con il patrocinio dell'Istituto Nazionale Urbanistica.

Prescia, R. (2021), *Il progetto I-Access. Patrimonio culturale e accessibilità*, Ed. Caracol, Palermo.

Rossi, I. (2024), *Gestione urbana e qualità dell'abitare: accessibilità universale. Premio Città accessibili a tutti 2023*, Urbanistica Informazioni, Special Issue N. 314.

Rotary Club di Ancona (2009), *Ipovisione e barriere percettive: come superare gli ostacoli invisibili*, OO group, Montegiorgio.

SOS4LIFE. Project, (2020), *Freeing the Soil: Guidelines for improving resilience to climate change in urban regeneration processes,* Volume 1, Centro Stampa Regione Emilia – Romagna.

SOS4LIFE. Project, (2020), *Freeing the Soil: 20 Case Studies for Urban Resilience Adaptation Projects and Processes in Regeneration Interventions*, Volume 2, Centro Stampa Regione Emilia – Romagna.

UNESCO (2023), *Urban Heritage for Resilience. Consolidated Results of the Implementation of the 2011 Recommendation on the Historic Urban Landscape*, United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO), Parigi.

Martínez, M. V., Belda Lois, J. M., Natividad Vivó, P., Zamora Álvarez, T., Poveda Puente, R. (2009) *"Accesibilidad horizontal: conocer y conservar el patrimonio, còmo conjugar un derecho con una necesidad"*, International Conference Virtual City and Territory (5è: 2009: Barcelona), Centre de Política de Sòl i Valoracions, Barcellona.

World Health Organization. (2001). *International classification of functioning, disability and health: ICF*. World Health Organization, Ginevra

Connell, B. R., M. L. Jones, R. L. Mace, J. L. Mueller, A. Mullick, E. Ostroff, J. Sanford, et al., (2017). *The Principles of Universal Design*, Version 2.0, Raleigh, N.C.: Center for Universal Design, North Carolina State University,

United Nations (2006). *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*. Treaty Series, 2515, 3, New York

Ceccacci, S., Giaconi, C., Mengoni, M., Del Bianco, N., & D'Angelo, I. (2022). *Co-design of Immersive Virtual Learning Environments: A Pilot Study Involving People with Intellectual Disability and SLDs*. CEUR Workshop Proceeding, 3371, Aachen

Chiatti, C., Mogianesi, F. M., & Giaconi, C. (2023). *Musei Inclusivi: esperienze sensoriali e immersive per l'accessibilità culturale.* In A. Marfoglia, L. Borsini, *Didattiche Speciali e sfide inclusive: Esperienze e studi di caso per la formazione continua.* Edizioni Accademiche Italiane, Bologna

Del Bianco, N., D'Angelo, I., Caldarelli, A., Shogren, K., & Giaconi, C. (2024). *Co-designing Inclusive Museums with People with Intellectual Disabilities: A Pilot Stud*y in *Immersive Virtual Environments. The International Journal of the Inclusive Museum*, 18(1), 63-81, Berkshire

Giaconi, C., Ascenzi, A., Del Bianco, N., D'angelo, I., & Capellini, S. A. (2021). *Virtual and Augmented Reality: A Pilot Study. The International Journal of the Inclusive Museum*, 14(1), 95-106, Berkshire

Giaconi, C., Del Bianco, N., D'Angelo, I., Ceccacci, S., Borsini, L., & Shogren, K. (2024). *Museum accessibility and people with disabilities: the challenge of co-designing pathways. Giornale italiano di educazione alla salute, sport e didattica inclusiv*a, 8(2), 1-21, Italia

Paladini, P., Ceccacci, S., Caldarelli, A., D'Angelo, I., & Giaconi, C. (2023). *Percorsi di accessibilità culturale: il museo tra inclusione e tecnologia*, in C. Giaconi, I. D'Angelo, A. Marfoglia, C. Gentilozzi, *Ecosistemi formativi inclusivi*. FrancoAngeli, Milano

Sitografia
ultimo accesso effettuato in data 23/07/2025

Città accessibili a tutti. indirizzi, esperienze e prospettive di miglioramento del funzionamento urbano
http://atlantecittaccessibili.inu.it/

Appennino per tutti
https://www.bolognawelcome.com/it/informazioni/appennino-per-tutti

Barrier-Free Community Gardening in Waterloo Region
https://wrcgardennetwork.ca/accessible-gardens/

Grenoble, la città più accessibile in Francia per le persone con disabilità
https://www.grenoble-tourisme.com/fr/infos-pratiques/tourisme-adapte/

Innovations for better rural mobility (ITF/OECD report)
https://civitas.eu/resources/innovations-for-better-rural-mobility-itfoecd-report

Le bus+ à la demande
https://www.rtm.fr/bus-a-la-demande

World Health Organization
https://www.who.int/health-topics/disability#tab=tab_1

PROGETTI DI RIFERIMENTO E BEST PRACTICES
ultimo accesso effettuato in data 23/07/2025

Esempi di Linee Guida

Linee Guida Regione Lombardia per la redazione dei PEBA
Fonte: https://areadocumentale.servizirl.it

Linee Guida Regione Emilia – Romagna per la redazione dei PEBA
Fonte:https: //territorio.regione.emilia-romagna.it/

Linee Guida Friuli Venezia Giulia
Fonte:https://accessibile.regione.fvg.it/portaleimmersive/Documenti/32_LINEE_GUIDA_PEBA.pdf

Linee Guida per il superamento delle Barriere Architettoniche nei luoghi di interesse culturale
Fonte: https://www.soprintendenzapdve.beniculturali.it/wp-content/uploads/2021/04/DM-28-marzo-2008-Linee-guida-per-il-superamento-delle-barriere-architettoniche-nei-luoghi-di-interesse-culturale.pdf

Musei e superamento delle barriere percettive
Fonte: https://static1.squarespace.com/static/54807343e4b0bcb32ad1312b/t/54995906e4b01fe317f043d6/1419335942330/ITALY_2011_02_GA-IUAV.pdf

Ipovisione e barriere percettive
Fonte: https://www.rotaryancona.it/download/Ipovisione_e_barriere_percettive.pdf

World Health Organization
https://www.who.int/health-topics/disability#tab=tab_1

Esempi di P.E.B.A.

P.E.B.A. Comune di Siena
Fonte: https://accessibile.siena.it/documenti/

P.E.B.A. Comune di Desio
Fonte: https://www.comune.desio.mb.it/it/page/peba-pau

P.E.B.A. Comune di Pesaro
Fonte: https://www.comune.pesaro.pu.it/il-comune/consiglio-comunale/accessibilita/piano-per-leliminazione-delle-barriere-architettoniche-peba/

P.E.B.A. Comune di Trento
Fonte: https://astrid-tn.it/barriere/peba/

P.E.B.A. Comune di Genova
Fonte: https://www.comune.genova.it/tutti-gli-argomenti/persona-con-disabilita/peba-piano-eliminazione-barriere-architettoniche

Connessioni

Gågatan Södra; Karavan landskapsarkitekter
Fonte: https://landezine.com/gagatan-sodra-by-karavan-landskapsarkitekter/

Passarelle del MUCEM; Arch. Rudy Ricciotti
Fonti: https://www.archdaily.com/400727/mucem-rudy-ricciotti
https://www.mardeisargassi.it/il-mucem-di-marsiglia-cuore-delleuropa/

Centro storico di Spoleto; Comune di Spoleto in collaborazione con la Società Spoletina di Impresa Trasporti SSIT e con la partnership di professionisti esterni.
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/scheda_citta_aperta_all_uomo.pdf

Mercati di Traiano; Studio Labics
Fonti: https://divisare.com/projects/6695-labics-marco-cappelletti-luigi-filetici-mercati-di-traiano-roma-italy
https://www.nemesistudio.it/portfolio/nuova-passerella-pedonale-e-design-allestitivo-ai-mercati-di-traiano/
https://archidiap.com/opera/percorsi-pedonali-di-campo-carleo-ai-mercati-di-traiano/

Mirador; Restauro di una torre araba; Iñaqui Carnicero, Virseda&Vila Architects
Fonte: https://divisare.com/projects/258701-inaqui-carnicero-virseda-vila-architects-montse-zamorano-mirador

Castello di Castel Novo; Comoco Arquitectos
Fonte: https://divisare.com/projects/216006-comoco-arquitectos-fernando-guerra-fg-sg-castelo-novo-s-castle-portugal

Sede Centrale SIMEM; Alberto Pontiroli, Archingegno, Carlo Ferrari
Fonte: https://divisare.com/projects/341214-alberto-pontiroli-archingegno-carlo-ferrari-maurizio-marcato-sede-centrale-simem

Botanical garden in Nerja; ISMO Arquitectura y Diseño
Fonte: https://divisare.com/projects/297411-ismo-arquitectura-y-diseno-fernando-alda-botanical-garden-in-nerja-https://

Redesign of the Roman Quarry disposed Opera Festivals; AllesWirdGut Architektur
Fonte: https://divisare.com/projects/165621-alleswirdgut-architektur-hertha-hurnaus-redesign-of-the-roman-quarry-disposed-opera-festivals

Museum of Vucedol Culture; Radionica Arhitekture
Fonte: https://divisare.com/projects/259391-radionica-arhitekture-boris-cvjetanovic-museum-of-vucedol-culture

Materiali

Piazza Petar Zoranić e Piazza Šime Budinić; Arch. Kostrenčić-Krebel
Fonte: https://www.archdaily.com/478606/petar-zoranic-square-and-sime-budinic-plaza-kostrencic-krebel

Museo Nivola, Orani; AJF/ design studio e design di Arch. Jari Franceschetto
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/scheda_accessibilitamuseo_nivola.pdf

Belvedere di San Michele, Ventimiglia Alta; studiomeno1, Arch. Aldo Panetta, Arch. Alessandro Liotta
Fonte: https://www.studiomeno1.com/dettaglio-architettura/2-belvedere-di-san-michele/

Ripavimentazione del centro di Saint-Esteve Janson; Huit et demi
Fonti: https://huitetdemi.fr/projet/espaces-publics-de-saint-esteve-janson/
https://divisare.com/projects/470302-huit-et-demi-florence-vesval-saint-esteve-janson

Piazza e Borgo del Castello di Gorizia; Di Dato & Meninno Architetti Associati
Fonte: https://landezine.com/seghizzi-square-and-the-burg-of-the-castle-of-gorizia-by-di-dato-meninno/

Intervento sulla cinta muraria Almohade; Arch. Antonio Raso, César Egea
Fonte: https://divisare.com/projects/286424-antonio-raso-cesar-egea-javier-orive-intervention-on-the-almohade-town-wall

Piazza Giovanni XXIII, Verbania; PCA | Paolo Citterio Architetti, Arch. Elena Bertinotti
Fonte: https://divisare.com/projects/221429-pca-paolo-citterio-architetti-piazza-giovanni-xxiii-verbania

Fortezza di Santa Caterina, Figueira da Foz; Arch. Riccardo Vieira De Melo
Fonte: https://divisare.com/projects/336710-ricardo-vieira-de-melo-fernando-guerra-fg-sg-santa-catarina-fortress

Collegamenti verticali

Nuovo accesso al centro storico di Gironella; Carles Enrich studio
Fonte: https://www.carlesenrich.com/projects/gironellas-new-acces/

Ascensore a Badia del Valles; Carles Enrich studio
Fonte: https://www.carlesenrich.com/projects/reconnection-in-badia/

Ascensore sulle Mura Romane di Lugo; Arch. responsabile Antonio Pernas Varela, con Arch. Ramón Varela Barreras e Arch.Carlos Vázquez Castro e Arch. Ramón Varela
Fonte: https://divisare.com/projects/319232-antonio-pernas-varela-antonio-vazquez-the-roman-walls-of-lugo-elevator

Scale mobili di Toledo; Torres Martínez Lapeña & Torres Arquitectos
Fonti: https://landezine.com/toledo-escalator/ ; https://arquitecturaviva.com/obras/escalera-de-la-granja

Scale mobili di Perugia;Ufficio tecnico comune di Perugia (Rocca Paolina); U.O. Mobilità e Infrastrutture; direttore dei lavori: Arch. Tommaso Bussani (Cupa)
Fonti: https://www.visitaperugia.it/salire-con-le-scale-mobili/
https://lavori.comune.perugia.it/Opere/Dettaglio/scala-mobile-cupa-priori-329f7e51fdc8
https://censimentoarchitetturecontemporanee.cultura.gov.it/scheda-opera?id=3906

Spazi pubblici

Centro storico di Banyoles; Josep Miàs Architects
Fonte: https://miasarquitectes.com/work/projects/banyoles-old-town-refurbishment/

Piazza del Crocifisso, Ancona; Arch, Giovambattista Padolino, Arch. Carla Luccarelli, Ing. Fonte Rosanna Petrilli, Ing. Maria Raffaella Tamburi
Fonte: http://atlantecittaccessibili.inu.it/patto-per-lurbanistica-ancona/;
https://www.comuneancona.it/wp-content/uploads/2019/12/01_DG001_RELAZIONE-TECNICO-DESCRITTIVA.pdf

Piazza del mercato di Schönebeck; TGP Landschaftsarchitekten
Fonte: https://landezine.com/schonebeck-markplatz-by-tgp/

Piazza Stora Torget; Studio Karavan
Fonte: https://landezine.com/stora-torget-by-karavan-landskapsarkitekter/

Piazza Macelli, Certaldo; Eutropia
Fonte: https://divisare.com/projects/438752-eutropia-piazza-macelli-certaldo

Piazza del Cinema, Lido di Venezia; C+S Architetti
Fonte: https://divisare.com/projects/459967-c-s-architects-piazza-del-cinema-lido-di-venezia

Museo Tattile Statale Omero, Ancona; Aldro Grassini, Daniela Bottegoni, Comune di Ancona, Regione Marche (Rosa Brunori Ciriaco) e Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti
Fonte: https://www.museoomero.it/museo/

Riqualificazione della Rambla, Barcellona; KM Zero
Fonte: https://english.elpais.com/international/2024-09-21/tourists-also-want-an-authentic-city-not-a-theme-park-the-redevelopment-plan-that-seeks-to-give-la-rambla-back-to-barcelona-residents.html
https://www.archdaily.com/1021481/barcelona-completes-first-phase-of-a-multiyear-renovation-of-la-rambla

Stroget pedestrianisation; City of Copenhagen, Stadsarkitektens Direktorat, Bjørn Nørgård
Fonte: https://globaldesigningcities.org/publication/global-street-design-guide/streets/pedestrian-priority-spaces/pedestrian-only-streets/pedestrian-streets-

case-study-stroget-copenhagen/
Piazza dell'Isolotto, Firenze; RossiProdi Associati
Fonte: https://www.premio-architettura-toscana.it/nominee/riqualificazione-piazza-dellisolotto-a-firenze/

Piazza Leon Battista Alberti, Mantova; Archiplan Studio
Fonte: https://archiplanstudio.com/Piazza-L-B-Alberti

Aree verdi

Giardino sensoriale Magneten di Copenaghen; MAUS Planning
Fonte: https://landezine.com/magneten-sensory-garden-by-masu-planning/

Lungomare di Ametllà de Mar; Ruisánchez arquitectes
Fonte: https://divisare.com/projects/196928-ruisanchez-arquitectes-lourdes-jansana-paseo-maritimo-de-ametlla-de-mar

Parc G5; Carlos Carnicer Asenjo
Fonte: https://landezine.com/parc-g5-by-j-carlos-carnicer-asenjo-landscape-architecture/

El príncep de Girona gardens; Jordi Farrando
Fonte: https://divisare.com/projects/99810-jordi-farrando-el-princep-de-girona-gardens

Dzintari Forest Park, Jurmala; Substance
Fonte: https://www.archdaily.com/39960/dzintari-forest-park-substance

Parco della quiete di Udine; Archimeccanica
Fonte:Fonte: https://divisare.com/projects/322460-archimeccanica-studio-gluck-fotografia-parco-della-quiete

Sosta

Dans ma benne benne benne, Lille; Dientre
Fonte: https://landezine.com/dans-ma-benne-benne-benne-by-dientre/

NSE Kitakyushu Technology Center, Fukuoka; PLAT design
Fonte: https://landezine.com/nse-kitakyushu-technology-center-by-platdesign/

Boerenhol' [PARK]ing, Kortrijk; Wagon Landscaping
Fonte: https://landezine.com/boerenhol-parking-by-wagon-landscaping/

VENLO Talente Campus; Carve
Fonte: https://landezine.com/venlo-talentencampus-by-carve-landscape-architecture/

Anwohnerpark, Colonia; osa_office for subversive architecture. Team: Bernd Trümpler, Britta Eiermann, Oliver Langbein, Anja Ohliger, Anke Strittmatter. Collaboratori: KunstWerk Köln e.V.
Fonte: https://divisare.com/projects/218033-khbt-osa_office-for-subversive-architecture-anwohnerpark

3D accessible parking; BraunAbility
Fonte: https://www.ameridisability.com/3d-accessible-parking-effort-to-create-a-more-mobility-inclusive-society/
Electronic parking system; Comune di Chania
Fonte: https://innovationinpolitics.eu/showroom/project/electronic-parking-management-system-for-the-disabled/

Mobilità

Funicolare di Montecatini Terme; Ing. Alessandro Ferretti
Fonte: https://funicolaremontecatini.com/

Funivia di Caracas; Urban-Think Tank
Fonti: https://www.moma.org/interactives/exhibitions/2010/smallscalebigchange/projects/metro_cable.html
https://www.archdaily.com/429744/metro-cable-caracas-urban-think-tank

Metrocable Medellin; Comune di Medellìn, investirori privati
Fonti: https://www.poma.net/en/work/line-m-metrocable-medellin/
https://leitner-poma.com/casestudies/medellin-colombia-pioneer-city-urban-cable-transportation

Minimetro Perugia; Ateliers Jean Nouvel
Fonte: https://www.jeannouvel.com/projets/minimetro/

Ascensores di Lisbona; ing. Raoul Mesnier de Ponsard
Fonte: https://www.laputa.it/lisbona-funicolari/

Servizi ON-DEMAND (ToD); MAMBA — Maximising Mobility and Accessibility in Regions Affected by Demographic Change; Interreg Baltic Sea Region Programme 2014–2020.
Fonte: http://nordregio.org/wp-content/uploads/2022/10/Mobility-for-All-in-Rural-Areas-1.pdf

ASPASSO; Alberto Franceschini, CEO Protec Ambiente
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/4_scheda_aspasso_senigallia_2.pdf

Ccar-Co2 for All. Liberi Ecologicamente Ovunque; Istituto Tecnico Tecnologico "Leonardo da Vinci" con il supporto del Prof. Rossano Mattioli
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/citta_accessibili_ccar-co2_for_all.pdf

Handicap et mobilitè - guida all'accessibilità; La Metropole
Fonte: https://lignes-agglo.fr/wp-content/uploads/2022/05/Livret-accessibilit%C3%A9-2022.pdf

Mobimétropole - trasporto di persone a mobilità ridotta; RTM Francia
Fonte: https://www.rtm.fr/mobimetropole

Start per tutti - per un bus accessibile; Start Romagna
Fonte: https://www.startromagna.it/start-per-tutti/

Prendo il bus; ATP Servizio Genova
Fonte: https://www.genova24.it/2020/08/prendo-il-bus-il-nuovo-servizio-a-chiamata-di-atp-dedicato-ai-

disabili-241326/
Wheeliz - noleggio di auto per disabili
Fonte: https://www.wheeliz.com/fr

Tourisme & Handicap – Guida; Provence Tourisme
Fonte: https://www.tourisme-paysdaubagne.fr/app/uploads/aubagne/2023/12/Guide-accessible-Tourisme-et-Handicap-des-Bouches-du-Rhone-annees-2023_2024.pdf

Nuove tecnologie

I – ACCESS; Prof.ssa R. Plescia (coordinatrice) e F. Fernandez (project manager) per UNIPA; Dipartimento di Architettura; CNR, Istituto di Calcolo e Reti ad Alte Prestazioni; Comune di Palermo, Italia; Dipartimento dei Beni Culturali e dell'Identità Siciliana, Regione Siciliana; Soprintendenza Beni Culturali ed Ambientali di Palermo, Regione Siciliana; Università di Malta ; Comune di La Valletta, Malta; Innovogy Ltd.
Fonti: https://www.unipa.it/PROGETTO-I-ACCESS/; https://www.i-access.eu/

Il centro storico veneziano; Arch. Lucia Baracco, Arch. Franco Gazzarri
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/scheda_il_paradosso_venezia.pdf

Urban Experience; Carlo Infante
Fonte: https://www.urbanexperience.it/

Suoni della città; Manuele Gaetano, Giovanni Daniele
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/suoni_dalla_citta.pdf

Neakivaizdinis Vilnius; Comune di Vilinus
Fonte: https://neakivaizdinisvilnius.lt/en/studies/touch-and-hear-vilnius/

Sentieri per tutti, città per tutti; associazione IUBILANTES
Fonte: http://www.urbanisticainformazioni.it/IMG/pdf/citta_accessibili_sentieri_per_tutti.pdf

Palazzi pubblici

Villa d'Este, Roma, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://villae.cultura.gov.it/i-luoghi/villa-deste/

Rocca Roveresca, Senigallia, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://www.roccasenigallia.it/

Musei

Museo tattile statale Omero, Ancona, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://cultura.gov.it
https://www.museoomero.it/

Galleria nazionale d'arte moderna e contemporanea, Roma, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://cultura.gov.it
https://lagallerianazionale.com/
https://www.edra.com/
https://www.artsupp.com/
Museo della scienza, Boston, USA;
Fonti: https://www.mos.org/visit/accessibility
https://franciscanchildrens.org/blog/accessible-boston-know-before-you-go-museum-of-science/

Grotte di Lascaux, Montignac, Francia;
Fonte: https://lascaux.fr/en/accessibility-disabilities/

Biblioteche

Biblioteca nazionale centrale, Firenze, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://cultura.gov.it

Bibliothèque F. Mitterrand, Parigi, Francia;
Fonte: https://www.bnf.fr/en/publics-handicapes

Teatri

Teatro Ghione, Roma, Italia;
Fonti: https://www.teatroghione.it/accessibilità
https://accessibilityiscool.movidabilia.it

National Theatre, Londra, Regno Unito;
Fonte: https://www.euansguide.com/venues/national-theatre-london-2448/information#page-content

Siti archeologici

Villa romana e antiquarium, Desenzano del Garda, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://museilombardia.cultura.gov.it/musei/villa-romana
https://www.villaromanadesenzano.beniculturali.it
https://www.comune.desenzano.brescia.it/Vivere-il-comune/Luoghi/La-Villa-Romana

Fondo Cal, Aquileia, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://www.fondazioneaquileia.it/it/cosa-vedere/fondo-cal
https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it/luoghi-cultura/visualizza?ids=202

Sito archeologico Vindolanda, Bardon Mill, Regno Unito;
Fonte: https://www.vindolanda.com/accessible-vindolanda-trust

Percorsi ipogei

Domus Aurea, Roma, Italia;
Fonti: https://www.accessibilitamusei.beniculturali.it
https://colosseo.it/area/domus-aurea/

Grotte, Postumia, Slovenia;
Fonte: https://www.postojnska-jama.eu/it/informazioni/

D. Autori

Mara Cerquetti [MC]
Università di Macerata
Professoressa associata di Economia e gestione delle imprese presso il Dipartimento di SFBCT. Le sue ricerche si focalizzano sui temi del management culturale e del turismo, con particolare riferimento alle diverse dimensioni della sostenibilità della gestione dei beni culturali (sociale, economica e ambientale) e agli strumenti della governance partecipativa.

Stefano Chiappini [SC]
Università Politecnica delle Marche
Ingegnere edile, Post Doc, Assegnista di ricerca e docente a contratto presso l'Università Politecnica delle Marche. Si occupa di metodologie geomatiche sia in ambito urbano che rurale, con interessi in georeferenziazione, rilievo topografico, GIS, telerilevamento e applicazioni IA ai dati spaziali.

Noemi Del Bianco [NDB]
Università di Macerata
Professoressa Associata di Didattica e Pedagogia Speciale e Referente per l'Inclusione e diritto allo studio presso UNIMC. I suoi ambiti di ricerca riguardano lo sviluppo di soluzioni pedagogicamente orientate per persone con Disturbi Specifici dell'Apprendimento e con disabilità, nell'ottica del paradigma della Qualità della Vita.

Benedetta Di Leo [BDL]
Università Politecnica delle Marche
Architetta, ingegnere e dottore di ricerca, è contrattista di ricerca presso il DICEA. Ha svolto un dottorato europeo sulle Aree Interne marchigiane, in parte condotto presso la UNL (Santa Fe) e la UPC (Barcellona). Si occupa di progettazione architettonica, riuso adattivo e strategie innovative di recupero di edifici e spazi urbani.

Sara D'Ottavi [SDO]
Università Politecnica delle Marche
Architetto PhD, da sempre affianca la pratica progettuale all'indagine teorica come strumento di esplorazione critica della disciplina. Co-fondatrice dello studio di progettazione spaziømas architetti, si occupa di qualità dello spazio – pubblico, domestico ed urbano – con un approccio empatico, sperimentale e radicato nei luoghi.

Maddalena Ferretti [MF]
Università Politecnica delle Marche
Responsabile Scientifica UNIVPM. Architetta, PhD Internazionale, Professoressa Associata di Composizione Architettonica e Urbana presso il DICEA. Focus di ricerca è la centralità del progetto di architettura per la rigenerazione dei contesti marginali con un approccio transcalare.

Yasmine Hamida [YH]
Università Politecnica delle Marche
Architetta, si laurea presso la Scuola di Architettura e Design "Eduardo Vittoria" (UNICAM), con una tesi sulla rigenerazione dell' Ex Caserma Stamura di Ancona. Borsista di ricerca, si occupa di progettazione architettonica e urbana, con particolare attenzione ai temi dell'accessibilità e della riqualificazione dei centri storici.

Diana Lapucci [DL]
Università di Macerata
Architetto PhD, libero professionista con esperienza lavorativa e didattica in Restauro Architettonico. Collabora con UNIMC come assegnista di ricerca. Si occupa di conservazione preventiva e programmata dei Beni Culturali e di documentazione dell'edificato storico.

Giulia Lapucci [GL]
Università di Macerata
Dottoressa di ricerca in Global Studies. Justice, Rights, Politics presso UNIMC. Collabora nell'Area Ricerca del Cultural Welfare Center . La sua ricerca, orientata alla valutazione d'impatto, esplora il ruolo del Welfare Culturale nelle aree interne con un approccio olistico, integrando prospettive multidimensionali e multi-stakeholder.

Eva Savina Malinverni [ESM]
Università Politecnica delle Marche
Professoressa Ordinaria di Geomatica (DICEA, Ingegneria), esperta in rilievo digitale terrestre/aereo/satellitare, GIS/(H) BIM, 3D e CityGML. Autrice di più di 250 pubblicazioni. Ha diversi progetti MAECI. È stata PI per il progetto SIGNIFICANCE. È Socio dell'ICOMOS. Expert Member del CIPA-HD e associate al CNR-ISPC.

Gianluigi Mondaini [GM]
Università Politecnica delle Marche
Architetto e dottore di ricerca, è Professore Ordinario di Composizione Architettonica e Urbana all'UNIVPM, dove ha coordinato il Corso in Ingegneria Edile-Architettura e dirige la Sezione Architettura del DICEA. Nel 1996 ha fondato lo studio Mondaini Roscani Architetti Associati.

Luca Piermattei [LP]
GAL Colli Esini
Responsabile tecnico del GAL "Colli Esini San Vicino", dove cura la progettazione e l'attuazione dei Piani di Sviluppo Locale, supportando bandi rivolti a imprese e territorio. Legale Rappresentante della Società PLAN INGEGNERIA di Macerata, specializzato in progettazione architettonica e ingegneria strutturale.

Francesco Rotondo [FR]
Università Politecnica delle Marche
Ingegnere e dottore di ricerca in Scienze e metodi delle città e dei territori europei. Dal 2019 professore associato di Urbanistica.
Coordinatore di progetti su aree interne e centri storici, ha partecipato a ricerche sui temi della rigenerazione urbana; pubblicato oltre 150 lavori e redatto piani urbanistici. comunali, provinciali e paesaggistici.

Tommaso Santilli [TS]
Università di Macerata
Ph.D. student in Didattica e Pedagogia Speciale presso UNIMC.
I suoi ambiti di ricerca riguardano l'inclusione delle persone con disabilità secondo il paradigma della Qualità di Vita, con un focus su principi e pratiche di design inclusivo e co-design.

Mauro Saracco [MS]
Università di Macerata
Responsabile Scientifico UNIMC. Architetto, PhD PoliMi in Conservazione dei beni architettonici e ambientali, Professore Associato di Restauro Architettonico presso il SFBCT. Focus di ricerca è la conservazione e valorizzazione del patrimonio architettonico ed urbano storicizzato, anche attraverso il riuso compatibile di luoghi ed organismi edilizi.

Ottavia Lavinia Turi [OLT]
Università di Macerata
Architetta, laureata con lode all'Università di Firenze e specializzata in Beni Architettonici e del Paesaggio. Libera professionista, collabora a progetti di restauro, conservazione e valorizzazione del patrimonio architettonico, con attenzione a tutela e riuso.

Lucrezia Vitaletti [LV]
Università Politecnica delle Marche
Architetto libero professionsta, con esperienza decennale internazionale. Collabora con UNVPM come coadiutrice didattica e borsista di ricerca. Si occupa di progettazione architettonica, con focus su accessibilità urbana e recupero di edifici esistenti pubblici e privati. Ha coordinato il PEBA per il comune di Sassoferrato.

E. Gruppi di ricerca

Università Politecnica delle Marche | UNIVPM

Responsabile Scientifica
Prof.ssa Arch. PhD Maddalena Ferretti

Gruppo di ricerca
Ing. Arch. PhD Benedetta Di Leo
Arch. PhD Sara D'Ottavi
Arch. Yasmine Hamida
Arch. Lucrezia Vitaletti

e con
Prof. Arch. PhD Gianluigi Mondaini
Prof. Ing. PhD Francesco Rotondo
Prof.ssa Arch. PhD Eva Savina Malinverni
Prof. Ing. PhD Roberto Pierdicca
Ing. PhD Stefano Chiappini
Ing. Lucrezia Gorgoglione
Ing. Marsia Sanità

Università di Macerata | UNIMC

Responsabile Scientifico
Prof. Arch. PhD Mauro Saracco

Gruppo di ricerca
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

GAL Colli Esini

Coordinamento generale progetto
Ing. Luca Piermattei

Finito di stampare nel settembre 2025
per conto de Il Lavoro Editoriale

Isbn 9791281782433