

Definizione dei criteri di selezione delle risorse digitali:

Accessibilità digitale

Leonie Mühlbauer – Helliwood media & education



Accessibilità digitale

Le risorse digitali possono essere molto utili per rendere i contenuti educativi e l'insegnamento più accessibili agli studenti con diverse esigenze.

Allo stesso tempo, possono aumentare l'inaccessibilità dei contenuti didattici e quindi escludere gli studenti da alcune attività.



Accessibilità di base

Alcune risorse digitali possono essere già state create tenendo conto dell'accessibilità.

Le risorse digitali accessibili possono essere utilizzate da tutti gli studenti nella stessa misura, indipendentemente dalle loro esigenze individuali.

Scegliendo risorse digitali accessibili, gli educatori e gli studenti risparmiano il tempo altrimenti impiegato per apportare le necessarie modifiche.



Esempi di potenziali problemi di accessibilità

Idealmente, le risorse digitali dovrebbero essere create in modo da essere accessibili per il maggior numero possibile di utenti fin dall'inizio.

I potenziali problemi di accessibilità a cui prestare attenzione sono le dimensioni dei caratteri, l'uso del colore, il contrasto, la spaziatura e la struttura.

Tutti i media non testuali, come le foto o i video, dovrebbero essere corredati di testo di riferimento (Alt Text), mentre i video dovrebbero essere sottotitolati.



Compatibilità con le tecnologie assistive

Le risorse digitali devono essere compatibili con le tecnologie assistive, come screen-reader, screen magnifier, programmi di input vocale o dispositivi di input alternativi, per essere utilizzabili da tutti gli studenti.

Il governo britannico ha pubblicato una guida su come testare l'accessibilità digitale utilizzando le tecnologie assistive: [Service Manual - Testing with assistive technologies.](#)



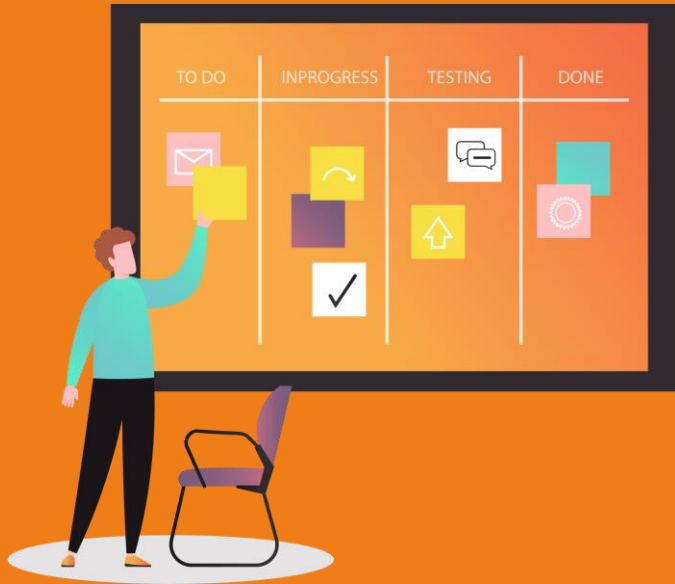
Adattabilità

Quando l'accessibilità non è integrata in una risorsa digitale e questa non è compatibile con le tecnologie assistive, deve essere facilmente adattabile per soddisfare le diverse esigenze, ad esempio cambiando colori, caratteri o dimensioni.

Uno studente dislessico potrebbe aver bisogno di un diverso colore dello sfondo o dei caratteri, mentre un altro studente potrebbe beneficiare della possibilità di ingrandire il testo e le immagini.



Domande da porre: Accessibilità digitale



- Questo tipo di risorsa digitale è stato progettato per essere accessibile a studenti con esigenze diverse?
- Questo tipo di risorsa digitale è compatibile con strumenti di accessibilità come gli screen-reader?
- In caso contrario, quanto sarebbe difficile e dispendioso in termini di tempo convertirla in una versione accessibile?

The project „Agile2Learn was co-financed with the support of the Erasmus+ Programme of the European Union under the Grant No.: 2021-1-CZ01-KA220-VET-000025558

[Agile2learn.eu](https://agile2learn.eu)