

1. Sintesi del progetto
 2. Profili delle organizzazioni
 3. Profili dei gruppi target
 4. Le competenze civiche dei giovani
 5. Gli elementi chiave che una piattaforma digitale deve possedere per garantire l'accesso a persone con disabilità
 6. Come incoraggiare la partecipazione civica dei giovani in contesti civici
 7. Come creare e implementare strumenti per la partecipazione digitale di categorie con disabilità
 8. Disseminazione sull'accessibilità delle piattaforme digitali per la partecipazione dei giovani
 9. Come convincere personalità della politica a implementare e usare piattaforme digitali accessibili per la partecipazione dei giovani
 10. Selezione delle piattaforme
 11. Analisi delle Piattaforme digitali
 12. Conclusioni
 13. Note bibliografiche
- Allegati

LOGHI & DISCLAIMER



ASPAYM Castilla Y León
(Spagna)



Biberbost Boscan & Rochin
(Spagna)



Rosto Solidário
(Portogallo)



Narodno chitalishte " Badeshte sega 2006"
(Bulgaria)



Human Rights Youth Organization
(Italia)

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione Europea. Questa pubblicazione rispecchia il punto di vista dell'autore e pertanto, la Commissione non è responsabile di alcun uso improprio che possa essere fatto di informazioni qui contenute.

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto ha cinque obiettivi principali:

1. Scambio di buone pratiche sull'utilizzo di piattaforme digitali accessibili a tutti, per la partecipazione dei giovani, indipendentemente dalle barriere di cui possono fare esperienza, come la disabilità, per migliorare le competenze civiche dei giovani europei.

2. Scambio di buone pratiche sui meccanismi per consentire una partecipazione pluridimensionale dei giovani e che permetta loro di inserirsi in ogni momento della partecipazione civica democratica a prescindere dalle loro disabilità.

3. Scambio di buone pratiche sulla creazione e sull'attuazione di strumenti così da garantire la partecipazione digitale di alcuni gruppi e l'inclusione degli stessi nella strategia di empowerment civile del cittadino.

4. Scambio di buone pratiche sulle strategie d'uso e sulla visibilità delle piattaforme digitali in termini di accessibilità.

5. Scambio di buone pratiche sul coinvolgimento di personalità della politica in questi tipi di progetto.

Grazie allo scambio di buone pratiche, i partner del progetto potranno migliorare le proprie competenze, il modo di pensare e la loro conoscenza sull'argomento in questione.

Per poter raggiungere questi obiettivi, i partner analizzeranno/valuteranno 20 piattaforme digitali dei seguenti settori che includono la partecipazione giovanile : partecipazione politica, servizi pubblici, social networks e cultura. Ciascun partner compilerà un template di valutazione in cui andrà ad identificare le caratteristiche fondamentali e trarrà le proprie conclusioni.

Le caratteristiche da tenere in considerazione sono: il design della piattaforma, il livello di accessibilità e il tipo di disabilità.

I risultati previsti per le organizzazioni coinvolte, per i partecipanti, per i gruppi target e per gli stakeholders/attori interessati saranno:

- Per i Youth worker, facilitatori ed educatori, si prevede di fornire un nuovo strumento di lavoro concreto con annesso raccomandazioni su come usarlo per favorire l'accessibilità dei giovani sulle piattaforme politiche e civiche.
- Per i partecipanti coinvolti nello sviluppo del progetto, l'impatto sarà misurato qualitativamente grazie alla compilazione di questionari e commenti degli stessi, basati ...
- L'impatto sui 5 partner sarà significativo, poiché il training verterà sull'accessibilità dei giovani a tutte le risorse, a prescindere dalla loro disabilità, requisito fondamentale al giorno d'oggi. Alla conclusione del progetto, ogni partner avrà acquisito esperienza e competenza nei seguenti ambiti: progetti strategici dei partner, attività di gestione e coordinazione, accessibilità del web, ricerca e valutazione delle metodologie, scrittura di manuali e struttura delle informazioni, adattamento sul campo di persone con poche opportunità, training...;
- L'impatto sulle altre associazioni giovanili sarà valutabile sulla visibilità e sulle attività di disseminazione;
- Gli altri stakeholder avranno accesso a tutto il materiale raccolto durante il progetto e sono invitati a partecipare all'evento Multiplier per un contatto diretto con specialisti locali e per sviluppare nuove partnership.

PROFILO DELLE ORGANIZZAZIONI



ASPAYM Castilla y León Foundation

ha cominciato a operare nel 2004, dodici anni dopo la fondazione di ASPAYM nella regione di Castilla Y León.

I suoi obiettivi principali sono promuovere l'autonomia, i diritti e le pari opportunità e migliorare la qualità della vita di persone affette da disabilità fisica, permettendo loro una significativa integrazione nella società. Inoltre, ASPAYM CyL si propone come un'associazione leader nel fornire ai suoi utenti gli strumenti adeguati per raggiungere questi obiettivi. Lo scopo si concretizza attraverso la qualità dei suoi programmi e delle sue attività e attraverso la ricerca e l'utilizzo appropriato delle nuove tecnologie.

ASPAYM CyL ha un reparto per la gioventù che si concentra sulle attività per i giovani. Questo reparto è un membro attivo del Consiglio Regionale della Gioventù di Castilla y León ed è anche parte del Consiglio Permanente per la Gioventù della Provincia di Valladolid, della quale ASPAYM è membro affiliato. Facciamo inoltre parte di un rete di centri di informazione per i giovani nella provincia di Valladolid, rendendo ASPAYM l'unica organizzazione per giovani con diversità a lavorare in questi settori.

L'organizzazione, e anche il reparto per la gioventù, è presente in diverse città, con particolare enfasi sulle zone rurali. Le sedi includono Ávila, Burgos, Camponaraya (León), Cubillos del Sil (León), Matapozuelos (Valladolid), Palencia, Paredes de Nava (Palencia), Segovia (Segovia), Valladolid e Villadiego (Burgos).

Il reparto giovanile di ASPAYM CyL ha al suo attivo una moltitudine di attività di patrocinio, educazione non formale, lavoro, anni di esperienza e numerosi premi, come anche la campagna "Ponte en mis zapatos" (Mettiti nei miei panni), il cui principale obiettivo è la standardizzazione della disabilità nelle scuole, nei centri comunitari, nelle organizzazioni giovanili, ecc. Negli ultimi anni, l'organizzazione ha devoluto il suo impegno all'uso della gamification come metodologia didattica nelle attività di educazione non formale. In questo senso, ASPAYM CyL ha sviluppato giochi da tavolo, videogiochi, escape room e manuali basati su questa tecnica per lavorare con i giovani, sempre mantenendo una prospettiva inclusiva per garantire ai giovani con disabilità pari accessibilità a tutte le risorse disponibili.

Allo stesso modo, all'interno di ASPAYM abbiamo un progetto chiamato JAVACOYA, nato dalla richiesta di un lavoro ben fatto, di un servizio personalizzato per i nostri clienti e con l'obiettivo di superare le sfide quotidiane imposte dal mercato. Inoltre, l'organizzazione offre un'ampia gamma di risorse, tutte orientate all'ottimizzazione e al profitto, completamente adattabili alle vostre necessità, tra le quali:

- Design di siti web, con specializzazione nella realizzazione di pagine web accessibili a tutti.
- Aggiornamenti web, creazione e gestione di profili sui social network per l'aggiunta di nuovi contenuti. Gestione del webmaster, posizionamento e campagne di marketing.
- Design e sviluppo di software personalizzato.

<https://www.aspaymcyt.org/>



Biderbost, Boscan & Rochin, SL (BB&R)

è una società di consulenza internazionale con una straordinaria esperienza nella responsabilità sociale d'impresa nel campo della gioventù.

La sede di BB&R è a Salamanca (Spagna), centro universitario di eccellenza nell'Europa meridionale. Il suo staff è composto da dieci giovani professionisti di diverse culture e discipline. BB&R ha realizzato progetti per diverse organizzazioni internazionali (Unione Europea, EU-LAC Foundation, InterAmerican Development Bank, Programma delle Nazioni Unite per lo sviluppo, Banca mondiale, Organizzazione internazionale per le migrazioni), ONG e agenzie governative (Spagna, Brasile, Norvegia, Canada, Bulgaria, Regno Unito).

BB&R cerca di aggiungere valore incorporando strumenti e strategie che formino i giovani e operatori giovanili con competenze per una corretta integrazione nel mercato del lavoro e una vita civica attiva.

Per la carriera, BB&R è stato premiato dalla Camera di Commercio del Perù in Spagna con il "Award for Best Business Initiative in Spain" (2015).

<https://www.bbyr.com/en/>



Il lavoro di **ROSTO SOLIDARIO - RS** mira a promuovere la cittadinanza globale e la solidarietà migliorando lo sviluppo umano e sociale delle comunità locali.

I principi di base della RS sono la partecipazione civica, l'integrazione sociale, la solidarietà, il networking e il partenariato. L'ambito di lavoro dell'organizzazione comprende quattro aree principali: cooperazione allo sviluppo internazionale, educazione alla cittadinanza globale, volontariato e sostegno sociale basato sulla famiglia. L'uguaglianza di genere, i diritti umani e l'inclusione sociale sono affrontati come questioni trasversali in tutti i programmi promossi. Anche Rosto Solidário adotta approcci di educazione non formale per promuovere opportunità di apprendimento permanente seguendo il Global Citizenship Framework.

Lo status giuridico di pubblica utilità di RS come ONG è stato riconosciuto dal Ministero degli Affari Esteri nel 2008. In quanto membro della piattaforma portoghese NGOD, è rappresentata sia nel gruppo di lavoro sull'educazione allo sviluppo che nel gruppo di lavoro sull'etica.

RS è un'organizzazione accreditata di accoglienza e invio per progetti di Servizio Volontario Europeo dal 2011.

A livello locale, RS è membro di Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (rete locale di 115 organizzazioni che forniscono servizi sociali - seguendo il Piano d'azione nazionale per Linee guida per l'inclusione). All'interno di questa rete, RS è stata premiata quattro volte con il riconoscimento per il suo lavoro nella promozione del volontariato e nel sostegno allo sviluppo delle comunità locali.

<https://rostosolidario.pt/>



Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006"

"Narodno chitalishte" "Badeshte sega 2006" è stata fondata nel 2006 da esperti nel campo dell'istruzione e della formazione.

La nostra missione è:

Arricchire il processo di sviluppo personale e di apprendimento ispirato dalla natura.

Gli obiettivi principali di Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006" sono:

- Migliorare la qualità del lavoro giovanile;
- Sviluppo di programmi educativi alternativi;
- Formazione di insegnanti e personale educativo su metodologie alternative;
- Apprendimento in linea e digitale;
- Educazione ambientale e avventura;
- Promuovere l'istruzione e l'apprendimento non formale;
- Integrazione sociale dei giovani con minori opportunità.

I principali settori di attività implementati dalla nostra organizzazione sono: apprendimento e istruzione in linea, lavoro con i giovani, apprendimento non formale, sviluppo personale di bambini e giovani, sostegno alle persone con minori opportunità, educazione ambientale e civica, orientamento professionale. Forniamo corsi di formazione a livello nazionale e internazionale (Youth in Action, Euro-Med Youth IV, Life Long Learning, Erasmus + Programs), implementando progetti EVS, campi giovanili, corsi di formazione per insegnanti e attività extrascolastiche per le scuole.

Fino ad ora l'organizzazione ha lavorato con più di 150 progetti finanziati da Erasmus +, Youth in Action, LLL, ESF on Human Resource Development Programme, EEA Grants, CEE Trust, UNDP e finanziamenti governativi. I progetti riguardavano il lavoro con i giovani, l'educazione ambientale non formale, l'educazione civica, la motivazione e lo sviluppo personale.

A livello regionale e locale come organizzazione leader abbiamo implementato molti progetti legati all'ecologia, all'inclusione sociale, alle iniziative giovanili e alle riforme politiche. Insieme alle organizzazioni giovanili locali stiamo gestendo Youth Hub (centro giovanile nella città di Smolyan).

Dal 2009 NC Future now ha formato e istituito il National Award Authority of The Duke of Edinburg's International Award. Il più grande programma internazionale per lo sviluppo personale dei giovani che lavorano in oltre 144 paesi con più di 8 milioni di giovani dal 1956. Nel 2020 nel programma ci sono quasi 1000 giovani provenienti da tutta la Bulgaria.

NC Future è ora membro delle reti CEEweb per la biodiversità e Rückenwind - Supporto ai giovani con minori opportunità. NC Future now crea e gestisce la rete per lo scambio sostenibile di buone pratiche - Luoghi vivi.

Dal 2010 Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006" è uno dei fondatori e membri attivi del Forum nazionale della gioventù (Consiglio) in Bulgaria - organizzazione nazionale di rappresentanza dei giovani, membro del Forum europeo della gioventù (YFJ)

Narodno chitalishte "Badeshte sega 2006" possiede e sviluppa il centro educativo "School in Nature" nel villaggio di Gudevitsa nei Monti Rodopi, che dimostra comunità sostenibili e pratiche educative e conduce corsi di formazione per bambini, giovani e adulti.

<https://gudevica.org/#>



La **HRYO - Human Rights Youth Organization**

è un'organizzazione non governativa senza scopo di lucro
fondata a Palermo nel 2009 con l'obiettivo
di rafforzare i diritti umani a livello locale e globale.

Visione: la Human Rights Youth Organization (HRYO) crede in un mondo governato da pace e comprensione reciproca. Riteniamo che l'educazione sia un aspetto essenziale verso la creazione di una realtà che promuove e tutela la dignità umana, l'uguaglianza e la sostenibilità. In quanto organizzazione, secondo noi è importante sostenere l'azione locale e sviluppare le potenzialità di un singolo essere umano, perché sono i piccoli cambiamenti il motore del grande processo di trasformazione della società.

La nostra missione: la nostra organizzazione intende facilitare, attraverso vari mezzi, la realizzazione dei diritti dell'uomo e creare una rete internazionale di organizzazioni e individui che contribuiscano attivamente al loro contesto locale.

Nostri obiettivi:

1. Ripristinare la dignità umana;
2. Abbattere i pregiudizi, creando forti legami tra le diverse realtà e facilitare il dialogo interculturale;
3. Creare una forte consapevolezza attorno ai temi dell'oppressione e della sofferenza;
4. Stabilire una rete di sostegno nei movimenti locali e nelle zone di conflitto;
5. Disegnare un percorso verso una cultura della pace, del rispetto e della sostenibilità;
6. Riuscire ad influenzare attivamente il cambiamento delle leggi, delle regole, dei regolamenti e delle politiche che tutelano i diritti umani;
7. Stabilire un centro locale per i diritti umani che promuove ed educa all'integrazione dei diritti umani nella vita quotidiana;
8. Promuovere la cultura come strumento di accettazione e comprensione della diversità;
9. Utilizzare un approccio olistico nel raggiungimento della tolleranza tra le nuove generazioni;
10. Promuovere ed agire pacificamente verso la liberazione dall'influenza delle mafie;
11. Essere un esempio trainante in tutto quanto sopra.

<https://www.hryo.org/chi-siamo/>

PROFILI DEI GRUPPI TARGET

ASPAYM Castilla y León (Spagna) è un'organizzazione che lavora con l'obiettivo di migliorare le condizioni di vita delle persone affette da disabilità, in particolare derivate da danneggiamento del midollo spinale. Attualmente, contiamo più di 2000 membri all'interno della nostra comunità, con più di 200 operatori.

Allo stesso modo, le persone con disabilità si trovano davanti a barriere che ne limitano la completa inclusione sociale (barriere architettoniche, accessibilità digitale, limiti all'impiego...). Queste possono essere analizzate e ripercuotersi su diversi aspetti della persona: condizione fisica, benessere emotivo, relazioni interpersonali, accesso all'impiego e alle risorse educative e socio-culturali.

- Istruzione: il processo di inclusione scolastica delle persone con disabilità è relativamente stagnante. Gradualmente si sta operando l'inclusione di studenti con disabilità nel settore educativo ordinario, tuttavia le misure prese fin ad ora non hanno del tutto reso possibile l'integrazione dei giovani con disabilità nel sistema scolastico.
- Impiego: i giovani con disabilità si trovano davanti a delle barriere che ne limitano l'accesso al mondo del lavoro: carenza di opportunità, malattia o problemi di salute a lungo termine, e mancanza di qualifiche ed esperienza adeguate.
- Salute: molti giovani con disabilità hanno malattie croniche, che portano a ripetuti problemi di salute, sia sul piano fisico che su quello psicologico.
- Relazioni sociali e familiari: le relazioni sociali e l'accesso ad attività socio-culturali, di svago e da svolgere nel tempo libero sono fortemente ridotti, causando noia e limitando lo sviluppo della personalità.

In questo modo, e facendo seguito alla principale proposta del progetto, il cui obiettivo è quello di minimizzare il rischio di esclusione sociale, includiamo nel nostro target i giovani tra i 16 e il 30 anni. Questo gruppo include persone con e senza disabilità. Per quanto riguarda i soggetti con disabilità, ce ne sono di diversi tipi: la disabilità più comune e diffusa è quella fisica. La maggior parte dei partecipanti necessita di una sedia a rotelle per muoversi. Altri tipi di disabilità all'interno del nostro gruppo riguardano disabilità cognitive e deficit visivi.

I principali target group di **Biberbost Boscan & Rochin** (Spagna) sono giovani studenti universitari tra i 18 e i 30 anni. Nonostante abbiano già un certo livello di competenza nelle piattaforme digitali per l'istruzione, crediamo che abbiano ancora tanto da imparare su come partecipare civicamente, politicamente e democraticamente attraverso le piattaforme elettroniche.

ROSTO SOLIDÁRIO (Portogallo) intende sviluppare questo progetto con giovani in situazioni vulnerabili, vale a dire: giovani a rischio di abbandono scolastico, giovani provenienti da famiglie con difficoltà economiche e anche studenti di corsi tecnici e professionali (questi ultimi di solito rientrano nei gruppi precedenti).

In Portogallo, "ci sono ancora enormi disuguaglianze sociali" che influenzano direttamente le disuguaglianze nell'istruzione. Il Ministero dell'Educazione (2019) riconosce che "c'è un sistema educativo che non risponde a tutti coloro che frequentano la scuola dell'obbligo". Pertanto, è importante "implementare diversi approcci educativi" per ridurre queste disuguaglianze. Le statistiche mostrano che, ogni anno, circa 50.000 alunni della scuola primaria e altri 50.000 della scuola secondaria falliscono, per varie ragioni: mancanza di mezzi finanziari, mancanza di sostegno da parte delle famiglie, scarsa diffusione delle informazioni e delle alternative che sentono e la loro stessa mancanza di volontà.

E cos'è l'abbandono scolastico? Si tratta di uno scenario in cui un alunno lascia la scuola senza aver completato la sua formazione, cosa che in alcuni casi può accadere anche prima della fine dell'anno scolastico. È un fenomeno molto complesso e sfaccettato che risulta da una combinazione di fattori sociali, economici, educativi e familiari. Infatti, le famiglie svantaggiate hanno tassi più alti di fallimento scolastico, di piombo e di abbandono, il che limita l'accesso dei giovani al mercato del lavoro e perpetua una situazione socio-economica debole. Come regola generale, l'abbandono della scuola ha la sua origine in un lungo e ben visibile processo di fallimento e progressivo disinteresse per l'educazione. Alcune delle ragioni possono essere: difficoltà di salute; bisogni educativi speciali; problemi personali o familiari; scarso rapporto con gli insegnanti; scarso rapporto con i compagni e clima scolastico negativo, per esempio il bullismo; insoddisfazione per i risultati ottenuti.

Tuttavia, si sa che ci sono dei modelli in questa scelta e quindi alcuni giovani sono considerati più a rischio di altri a seconda del contesto che li circonda. Questa dispersione scolastica compromette la loro crescita personale e accademica, così come il loro futuro professionale e la loro integrazione sociale, perpetuando le disuguaglianze sociali che portano all'insicurezza del lavoro e alla povertà, in breve, a prospettive basse o inesistenti per il loro futuro professionale e la loro realizzazione personale. A livello personale, questi giovani entrano in un processo di rottura nel loro sviluppo emotivo, nell'acquisizione degli apprendimenti fondamentali e nello sviluppo delle competenze, acquisendo livelli di autostima e fiducia in se stessi troppo bassi e praticamente irrecuperabili per i futuri cittadini.

È urgente fornire a questi giovani altri strumenti dove possono trovare informazioni rilevanti, stabilire contatti, essere coinvolti in questioni/cause, e quindi sviluppare la motivazione personale necessaria per investire in se stessi e nel loro futuro. In questo modo, promuoveremo l'inclusione sociale, il coinvolgimento e la responsabilizzazione dei giovani, sostenendo il superamento delle loro limitazioni e vulnerabilità. L'era digitale che stiamo vivendo rappresenta, quindi, un'opportunità per l'inclusione sociale e per la costruzione di un futuro personale, a patto che non ci siano "barriere" che impediscano l'accesso ai giovani di diversa estrazione sociale, considerati nell'ambito di questo progetto da tutti i partner. La diffusione delle piattaforme elettroniche previste in questo progetto intende anche motivare i giovani alla partecipazione civica, cioè alla loro conoscenza e al loro coinvolgimento nelle dinamiche e nelle istanze del processo decisionale civico-democratico. Questa pratica avrà come risultato la loro crescita personale, l'inclusione sociale, l'appropriazione di cause e questioni locali/nazionali/europee, con il risultato di un processo di crescita personale e sociale che porterà grandi benefici al loro futuro.



Narodno chitalishte " Badeshte sega 2006" (Bulgaria)

Operiamo sia a livello regionale che locale nel comune e nella regione di Smoljan, dove si trova il nostro centro di istruzione e a livello nazionale attraverso il Forum nazionale della gioventù, dove siamo membri attivi grazie alle buone relazioni con i nostri partner dell'UE e dei paesi vicini.

Operiamo sia a livello regionale che locale nel comune e nella regione di Smoljan, dove si trova il nostro centro di istruzione e a livello nazionale attraverso il Forum nazionale della gioventù, dove siamo membri attivi grazie alle buone relazioni con i nostri partner dell'UE e dei paesi vicini. A livello internazionale, operiamo secondo il programma del premio Duke of Edinburgh e i nostri formatori fanno parte dell'International POT. Stiamo inoltre lavorando su nuove aree di lavoro connesse all'istruzione e alla formazione in Africa, Sud America, Asia e la regione del Pacifico. Con il Centro Internazionale per l'Accelerated Learning (ICAL), stiamo anche sviluppando approcci educativi e formativi innovativi basati sull'approccio dell'Accelerated Learning.

Negli ultimi quattro anni, a causa della rapida crescita della disoccupazione e del calo scolastico tra i giovani, la nostra organizzazione ha iniziato a focalizzare molte attività e implementa progetti nel campo del lavoro giovanile di qualità e dello sviluppo di competenze chiave. Abbiamo iniziato ad organizzare seminari e formazione relativi al coaching sull'imprenditorialità sociale, al lavoro giovanile a sostegno dell'occupazione e dello sviluppo sostenibile. Tutte queste azioni sono legate all'enorme necessità sociale di sostenere i giovani nel loro sviluppo personale e nella loro realizzazione nella vita.

Come risultato dei nostri progetti creiamo manuali e handbook per diffondere i risultati e raggiungere il maggior numero di giovani e operatori giovanili.

Sin dalla sua fondazione, **HRYO - Human Rights Youth Organization** ha operato nella realizzazione di progetti educativi per i giovani a livello locale e internazionale.

A livello locale organizziamo seminari, workshop e altri corsi educativi per promuovere i diritti umani e altri valori democratici europei. Nelle nostre attività coinvolgiamo anche i giovani con minori opportunità (giovani migranti, giovani con disabilità e minori nell'ambito del programma di giustizia riparativa). Forniamo possibilità di tirocinio per studenti universitari e volontari.

A livello internazionale abbiamo una vasta esperienza nell'implementazione dei progetti Youth in Action ed Erasmus +. Inoltre, abbiamo ospitato tirocinanti internazionali provenienti da paesi europei e mediterranei.

Miriamo a promuovere, sostenere e attuare misure per contrastare i problemi sociali e assistere le persone svantaggiate nella promozione del benessere, della crescita e dell'inclusione delle persone.

Inoltre, HRYO fa parte della Federazione Italiana Disabilità Sociale - Federsid, Associazione no profit il cui scopo principale è:

- Promuovere azioni positive di promozione sociale e cultura nell'area in cui svolge il proprio lavoro.
- Conduzione di formazione e apprendimento non formale, finalizzato al miglioramento dell'ambiente locale migliorando le competenze e le capacità degli operatori sanitari.
- Realizzazione di attività rivolte a giovani adulti con disabilità di integrazione e inclusione sociale, attraverso l'organizzazione di viaggi e periodici momenti ricreativi.
- Creazione di servizi integrati di prevenzione, ricreazione, educazione per le persone con disabilità.
- Creazione di mobilità non formale e opportunità di apprendimento in contesti multiculturali per giovani, giovani con disabilità e volontari.
- Stimolazione di esercizi di cittadinanza attiva da parte di giovani con disabilità e volontari aderenti all'Associazione tramite sostegno allo sviluppo di iniziative giovanili e al loro coinvolgimento diretto in attività di sensibilizzazione sociale.



LE COMPETENZE CIVICHE DEI GIOVANI

Come potenziare le competenze civiche dei giovani attraverso l'accessibilità a piattaforme digitali per la partecipazione giovanile.

Partecipazione

Il dizionario definisce il concetto di "partecipazione" come: "condividere, intervenire, avere qualità comuni, essere parte integrante..."¹. Di seguito la definizione più accettata nella comunità internazionale:

"La partecipazione è il processo di condivisione delle decisioni che afferiscono al mondo quotidiano delle persone cui si riferisce, nel particolare della loro vita di ogni giorno all'interno di una comunità"

(Roger Hart, 1993)

I processi di partecipazione sono istruttivi, formativi e occasioni per socializzare, sia per chi interviene direttamente sia per la comunità, agendo da meccanismo efficace per il raggiungimento di obiettivi attraverso attività di interesse collettivo. La partecipazione sociale è un Diritto Umano essenziale per tutti, una società si può considerare democratica quando tutti i suoi cittadini partecipano alla vita della stessa.

Partecipazione dei giovani

I giovani sono una risorsa umana fondamentale per lo sviluppo e sono un fattore chiave per il cambiamento sociale, per la crescita economica e per l'innovazione tecnologica. La loro partecipazione alle decisioni è un'area fondamentale, ma per potere partecipare efficacemente bisogna fornire loro gli strumenti giusti, come informazioni, istruzione e accesso ai loro diritti civili. Si può promuovere la partecipazione giovanile su molti livelli, secondo le "Youth Guidelines" delle Nazioni Unite:

"Attraverso la partecipazione attiva, i giovani hanno la possibilità di ricoprire un ruolo fondamentale nella loro crescita e nella crescita delle loro comunità. [...] i giovani imparano competenze per la vita, sviluppano la loro conoscenza sui diritti umani, sulla cittadinanza e sull'azione civica attiva".

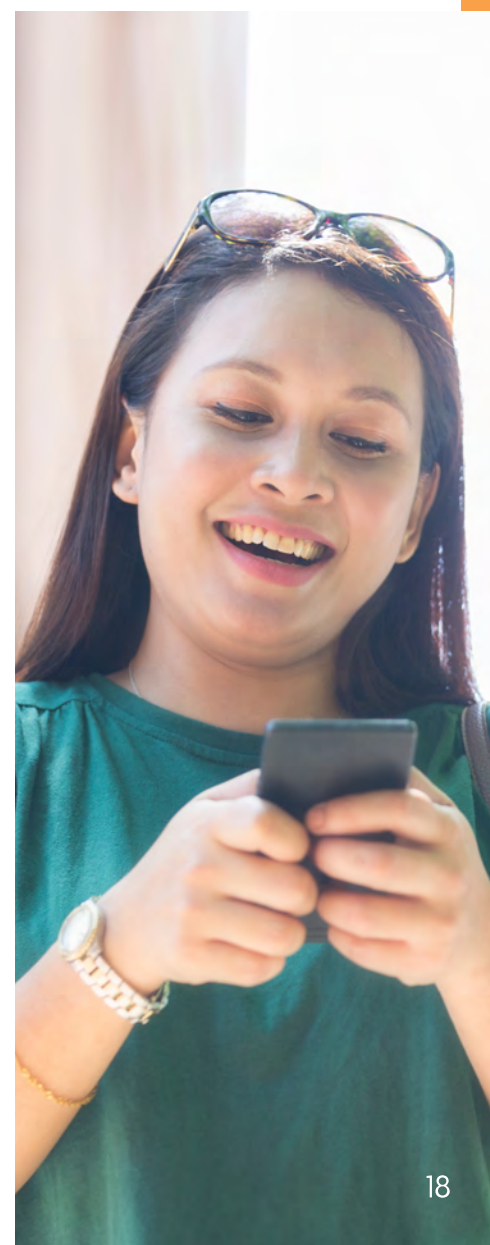
(Youth participation - UN)

- Includendo i giovani nella creazione, attuazione, monitoraggio, stilando rapporti e valutando strumenti, strategie e programmi;
- Tramite approcci specifici, come l'istruzione o lo sviluppo di capacità;
- Fornendo informazioni e materiali pertinenti che possono essere sviluppati dai giovani stessi con mezzi analogici o tecnologici;
- Con strutture e meccanismi volti a consolidare la partecipazione giovanile nel processo decisionale su argomenti che li riguardano, come gruppi consultivi, network per l'impegno per la partecipazione civica per citarne alcuni;

La partecipazione dovrebbe avvenire all'interno di un quadro di inclusione, uguaglianza e parità di genere, senza alcuna barriere sociali, economiche e culturali che impedirebbero l'accesso a molti gruppi che tendono a essere emarginati, come giovani con disabilità, indigeni, migranti e giovani colpiti da situazioni di conflitto, affetti da HIV, giovani donne e altri ancora.

La partecipazione può essere incoraggiata a livello politico, associativo e civile.

- **Partecipazione politica.** L'obiettivo è fornire più preparazione, informazioni e coinvolgimento dei giovani sulle problematiche della democrazie, così da combattere l'astensione e la disinformazione, promuovendo la partecipazione giovanile nel processo decisionale;
- **Associativo.** Tramite l'uso di piattaforme come il "Consiglio Nazionale della Gioventù", che assicurano la partecipazione attiva e costruttiva dei propri membri, oltre a veicolare informazioni e a sviluppare capacità;
- **Volontariato e Attivismo.** Per mettere insieme le idee dei giovani raccolte dai social e da altre fonti, per poi dare loro voce in spazi formali come il Consiglio Municipale della Gioventù, davanti al Ministro per le Politiche Giovanili e davanti altri partner del governo.



La "Scala di partecipazione"

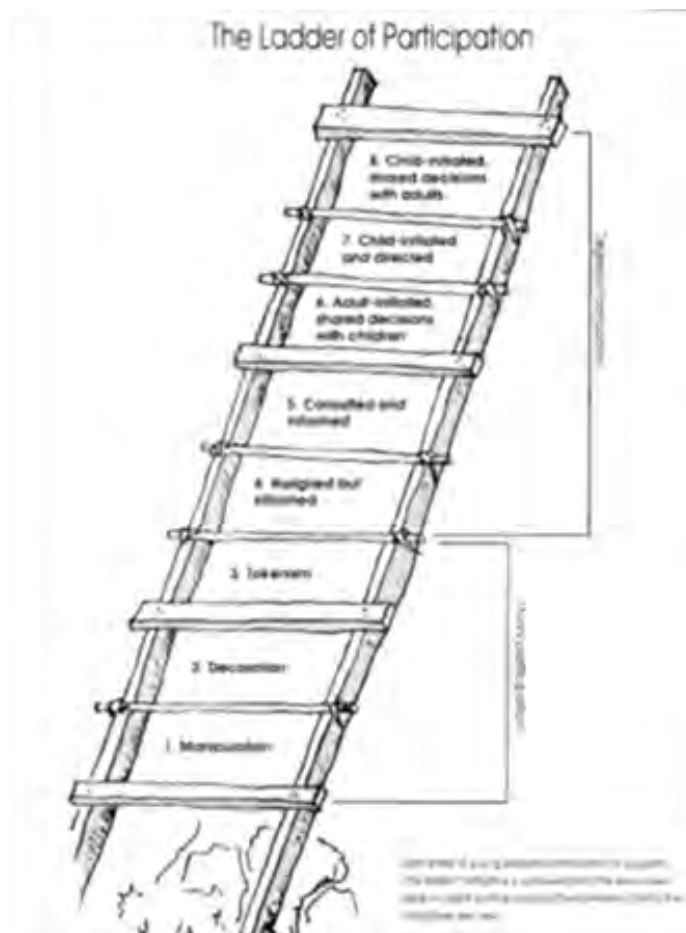
"La partecipazione dei giovani non dovrebbe ridursi solamente ad ascoltare, ma provare a raggiungere l'ultimo gradino della Scala di Partecipazione di David Hart, in cui i giovani avanzano idee, creano progetti e invitano i responsabili del processo decisionali a lavorare insieme, senza però perdere il ruolo di coordinamento e il loro potere decisionale"

CNJ- Consiglio Nazionale della Gioventù (Portogallo)

Publicato per la prima volta nel 1992 in un documento dell'UNICEF, la Scala di Partecipazione di Roger Hart è diventata un modello influente e ampiamente applicato nei campi dello sviluppo, dell'istruzione, della partecipazione civile e del processo decisionale democratico.

" Il fanciullo ha diritto alla libertà di espressione. Questo diritto comprende la libertà di ricercare, ricevere e diffondere informazioni e idee di ogni genere, a prescindere dalle frontiere, sia verbalmente che per iscritto o a mezzo stampa o in forma artistica o mediante qualsiasi altro mezzo scelto dal fanciullo."

(Art.13, c.1 - Dichiarazione Universale dei diritti del fanciullo)



Questo modello si è rivelato estremamente utile per gruppi e istituzioni professionali per rielaborare il loro modus lavorativo con i giovani. La semplicità della struttura e la chiarezza degli obiettivi li ha aiutati a individuare un linguaggio che gli ha permesso di riflettere sul formato di lavoro utilizzato fino ad ora, così da poter passare verso un cambiamento che promuove il riconoscimento del potenziale dei bambini e dei giovani nella partecipazione ai temi e alle cause che li riguardano.

L'autore ha definito 8 gradini nella scala di partecipazione, di cui i primi tre sono definiti come "Non partecipazione":

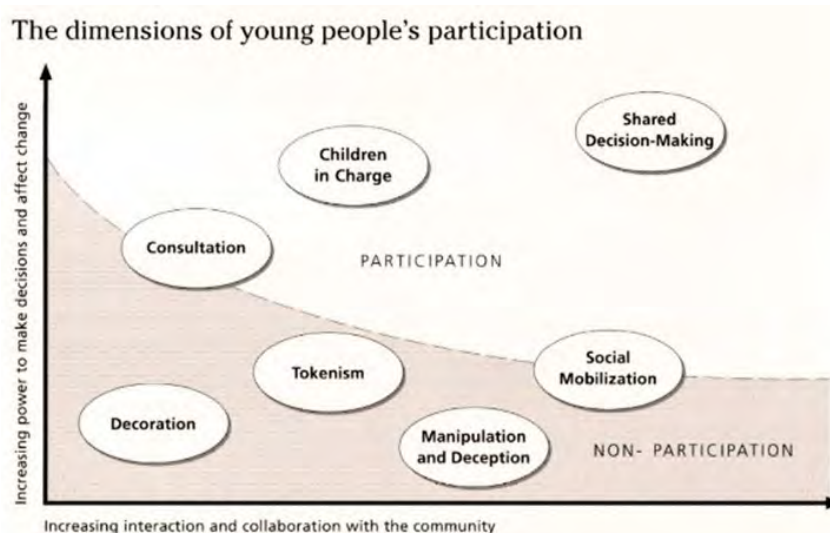
1. Manipolazione
2. Decorazione
3. Partecipazione/Concessione simbolica

Succede quando i giovani non comprendono il motivo della loro partecipazione, il ruolo che ricoprono, ossia sono pubblicamente esposti senza capire la ragione o per abbellire/adornare un evento.

La "Partecipazione" ha inizio dal quarto gradino fino alla fine della scala e si articola in questo modo: (4) Incaricati e consapevoli; (5) Consultati e informati; (6) Promosso dagli adulti, decisioni condivise con i giovani (Condivisione operativa); (7) Promosso e condotto dai giovani (Progettazione in proprio dei giovani); (8) Condivisione operativa con gli adulti.

Si può risalire "la scala della partecipazione" (da 4 a 8) solo quando i giovani comprendono le intenzioni del progetto e quando sono coinvolti, quanto vengono consultati da adulti che prendono decisioni, quando gli adulti includono i giovani nel processo decisionale, quando i giovani lavorano in gruppo e quando i giovani condividono autorità, gestione e potere con gli adulti.

Nel 2001, David Driskell ha proposto una rivisitazione/concettualizzazione del modello di Hart ponendolo sugli assi X e Y, definendolo come "Le dimensioni della partecipazione giovanile". Il nuovo formato mostra l'incremento del potere decisionale e di apportare cambiamenti, oltre ai diversi livelli di interazione e collaborazione, ciò ha mostrato altri aspetti delle possibilità e delle limitazioni delle azioni degli adulti nella promozione della partecipazione civica dei giovani. (David Driskell)



Suggerimenti pratici per la promozione della partecipazione giovanile

Di seguito vi proponiamo alcuni suggerimenti pratici destinati a incoraggiare la partecipazione civile dei giovani.

- **Ascoltare e comunicare:** creare spazi e momenti per ascoltare i giovani in modo accurato, attivo ed efficace, così da dare loro l'opportunità di esprimere le proprie richieste, opinioni e desideri su molti argomenti. La caratteristica fondamentale di questa comunicazione è che sia a due direzioni, ossia è imperativo avere/dare dei feedback da questo incontro con i giovani.
- **Partecipazione alla gestione:** Incoraggiare la creazione e il potenziamento dei gruppi giovanili coinvolgendoli nella gestione dei progetti a sostegno della causa, interagendo con altre istituzioni (scuola, governo, etc). Lo scopo è far partecipare attivamente i giovani a tutti gli stadi dei processi, così da fargli assumere le responsabilità di problematiche, gestione, decisione, sviluppo e valutazione.
- **Partecipazione in fase di apprendimento:** Includere i giovani come coautori del proprio apprendimento e del processo di sviluppo coinvolgendoli nella realizzazione dei progetti e di proposte concrete, incoraggiando l'educazione tra pari (Peer learning) e l'empowerment dei leader dei giovani.
- **Leader della gioventù:** Individuare dei leader tra i giovani che possano promuovere azioni e incoraggiare altri giovani alla partecipazione. Queste figure devono avere profili diversi e collocate in contesti diversi, come lo sport, l'arte, la filosofia, la politica.
- **Partecipare al cambiamento:** Guardare al cambiamento ascoltando i giovani, sfruttare le loro idee per superare le sfide che li riguardano, oltre ad assicurarsi di non deludere le loro aspettative.
- **Partecipare socialmente:** Creare e migliorare gli spazi destinati al ruolo di attore principale dei giovani, concentrandosi sulla soluzione di problemi reali e sulla realizzazione di interventi da attuare. Inoltre, bisogna responsabilizzare i giovani coinvolgendoli a livello locale in progetti sociali che permettano l'ampliamento delle relazioni all'interno della comunità e creare opportunità per l'esercizio della cittadinanza.

- **Istituzionalizzazione:** Creare e attuare politiche/policy municipali e statali che incoraggino la partecipazione giovanile ad assetti consultivi comunitari e a processi decisionali, così da favorire l'introduzione dei giovani nei modelli e nelle procedure governative.
- **Training per la partecipazione:** Incoraggiare il training di adulti e giovani, concentrandosi su tematiche come ruoli di comando, gestione democratica, partecipazione studentesca (perché essere coinvolti, come incentivare) e la mediazione di conflitti (comunicazione non-violenta, facilitazione, cultura della pace, giustizia riparatoria).

Come incentivare la partecipazione giovanile in un contesto digitale

“ Il potere del Web risiede nella sua universalità. L'accesso da parte di tutti, a prescindere dal loro status, è un aspetto essenziale”.

Sir Tim Berners-Lee, inventore del World Wide Web

Negli ultimi anni, le reti e i media digitali sono diventati parte della vita di ogni giorno, portando cambiamenti radicali nella produzione della conoscenza, nella comunicazione e nell'espressione creativa. I giovani sono sommersi/circondati da nuove reti e strumenti digitali, ciò consente loro di accedere a una vasta gamma di esperienze e di possibilità per l'apprendimento attraverso giochi, interazioni sociali che permettono loro di sviluppare nuove competenze come il problem solving e di trovare metodi nuovi e innovativi per esprimere la loro identità, indipendenza e creatività.



Tuttavia, nelle società occidentali odierne, si parla sempre più spesso di “Deficit democratico”, ossia un calo significativo della partecipazione alla vita civica e politica, sempre meno persone vanno a votare, si uniscono a partiti, hanno fiducia nei processi politici o si impegnano attivamente per una causa. I giovani sembrano essere la categoria che presenta maggiormente questo problema e vengono spesso descritti come “Alienati, apatici e disimpegnati”.

La ricerca della soluzione a questo problema ha condotto politici, attivisti, organizzazioni non governative (ONG), youth worker ed educatori verso la tecnologia, in particolare Internet, riconoscendolo come mezzo ad alto potenziale per reinserire i giovani all’interno della società civica, fornendo loro opportunità per apprendere e agire.

Sono così sorte alcune domande:

- I giovani possono veramente continuare a partecipare, anche se con nuove modalità?
- La tecnologia creerà nuove forme di cultura politica e civica? E come possiamo riconoscerle?
- Quali sono gli svantaggi e gli ostacoli che incontreremo?

Al giorno d’oggi la partecipazione civica dei giovani è incoraggiata attraverso:

- iniziative dei governi, dell’UE o dei partiti politici attraverso le loro organizzazioni giovanili;
- campagne monotematiche su argomenti di attualità, come globalizzazione, discriminazione o la mancanza di fissa dimora;
- più dibattiti aperti per gruppi specifici (persone con disabilità, rifugiati o comunità LGBTQIA+) per potere discutere della propria agenda e problematiche;
- Portali per promuovere la partecipazione e attività sociali che riguardino credo religiosi e minoranze etniche;
- Pagine che incoraggino al volontariato, all’attivismo sociale o comunitario;
- Siti che affrontino tematiche spinose, come la violenza politica e l’odio razziale;

Questi siti internet sono per definizione non commerciali realizzati da privati, cittadini, gruppi di interesse pubblico, governi, partiti politici, Ong, o altri enti.

Sorgono altre domande:

- Fino a che punto la partecipazione online può garantire una maggiore partecipazione civica?
- Fino a che punto queste reti digitali costituiscono nuove forme di partecipazione civica?
- La cittadinanza digitale riesce a soddisfare tutte le pratiche e le motivazioni di ogni giorno della maggioranza dei giovani?
- Esistono gruppi specifici di giovani (Classe sociale, genere, etnicità, religione, sessualità o cultura) più propensi a partecipare rispetto ad altri?
- Come variano le risposte a queste domande tra paesi e culture diversi?



Tentando di rispondere a queste domande, la maggioranza vede Internet in un'ottica ottimistica, sembra che fornisca la soluzione all'alienazione dei giovani dalla vita politica e civica. I sostenitori di Internet ritengono che offra ai cittadini moltissime possibilità per essere ascoltati, per contribuire autonomamente ai dibattiti pubblici e a partecipare più attivamente alla politica. Inoltre, fornisce una sorta di "cittadinanza digitale" più inclusiva e partecipativa della cittadinanza adottata fino ad ora, permettendo ai giovani di diventare attori e promotori dell'azione civica anziché rimanere passivi.

Di seguito alcune caratteristiche di questo ambito:

- **Anonimato:** permette di condividere idee, posizioni politiche e identità civica senza bisogno di esporsi;
- **Istantaneità:** permette di velocizzare la disseminazione, il ricevere feedback e l'aggiornamento delle informazioni più di qualunque altro media;
- **Accessibilità:** più economico e accessibile nella quotidianità;
- **Impegno:** consente un dialogo e una partecipazione costanti;
- **Disintermediazione:** riduzione del ricorso a intermediari nella maggior parte dei contesti, risultando in un accesso più diretto degli utenti;
- **Eguaglianza:** tutti i partecipanti hanno il diritto e la possibilità di esprimersi, con minori criteri da rispettare per la partecipazione;
- **Abbondanza di informazioni:** accesso a tantissime informazioni rispetto ad altri media, senza aumentarne il costo di produzione;
- **Deterritorializzazione:** accessibilità a queste informazioni da qualunque parte del mondo, offrendo nuove possibilità di impegno transnazionale;
- **Personalizzazione:** ciascun utente sfruttando le caratteristiche sopracitate che risultino adatti alle proprie esigenze.

Pertanto non è irragionevole sostenere che queste nuove possibilità, che potremmo definire come "promesse civiche di Internet", possano essere più appetibili e visibili ai giovani.

CONCLUSIONE

Un'intera generazione sta crescendo in un'epoca in cui i mezzi di comunicazione di massa/media digitali sono parte integrante del loro modo di imparare, di giocare e socializzare. L'alfabetizzazione digitale (Media literacy) non include solamente modi per comprendere, interpretare e criticare i media, ma anche mezzi per esprimersi creativamente, per navigare e fare ricerche, e un'ampia gamma di competenze tecniche.

La prima impressione è che ci siano ottime ragioni per credere che Internet possa sicuramente contribuire ad aumentare la partecipazione civica o a creare nuovi modi per "fare politica" tra i giovani. In altre parole, potrebbe rappresentare la risposta alla necessità di creare circostanze e contesti in cui i giovani possano esprimere la propria identità, liberare la propria creatività, imparare, impadronirsi di concetti, avere la possibilità di discuterli per trovare delle soluzioni e relazionarsi con i propri coetanei.

In conclusione, per confermare la possibilità di una cittadinanza digitale così da promuovere le competenze civiche dei giovani attraverso piattaforme digitali, sarà necessario assicurare sin dall'inizio accesso fisico a Internet, gli strumenti necessari per tutti, un livello minimo di alfabetizzazione digitale e il punto di vista obiettivo dei giovani per l'accuratezza dei contenuti.

Le piattaforme dovranno essere accessibili anche a persone con bisogni diversi e che provengono da contesti sociali più vari, dovranno essere adattate culturalmente e linguisticamente per raggiungere le persone destinatarie e che seguano i gradini della scala di partecipazione fino alla fine. Non dovranno contenere e/o divulgare fake news.



GLI ELEMENTI CHIAVE CHE UNA PIATTAFORMA DIGITALE DEVE POSSEDERE PER GARANTIRE L'ACCESSO A PERSONE CON DISABILITÀ

Requisiti fondamentali delle piattaforme digitali per l'accessibilità di persone con disabilità e migranti

Introduzione

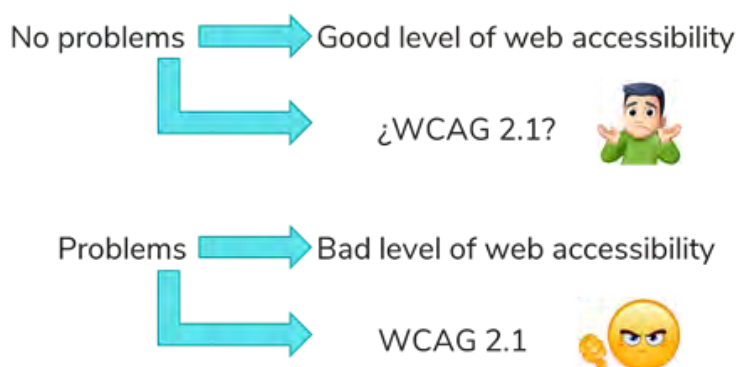
In conformità al regolamento europeo EN 301 549 V3.1.1 Novembre 2019, qualsiasi sito web per essere considerato accessibile deve rispettare le linee guida sull'accessibilità (WCAG) 2.1 del W3C (World Wide Web Consortium) livello di conformità AA. Queste linee guida contengono 50 criteri di valutazione che richiedono grande esperienza e conoscenza per essere compresi a pieno.

Alcuni sono più importanti di altri a seconda delle barriere che creano se inadempiti e molti possono essere raggruppati per rendere più semplice la valutazione di un sito web.

Questo documento semplifica il processo per valutare l'accessibilità di un sito web e considera i 10 punti più controversi in termine di accessibilità.

Dopo aver analizzato questi punti, se l'esito dovesse risultare negativo, è garantito che il sito non rispetti le WCAG 2.1. Tuttavia, se dovesse risultare positiva non si può garantire il rispetto delle linee guida nella loro interezza, ma che il sito web dispone di un livello di accessibilità ottimale.

10 indicators to measure web accessibility



Il Decalogo dell'accessibilità del Web

Abbiamo raggruppato quelli che secondo noi sono i 10 indicatori più importanti delle WCAG 2.1 in quello che potremmo chiamare "Decalogo dell'accessibilità del Web" che ogni sito dovrebbe rispettare per poter affermare di avere un buon livello di accessibilità.

Each of the indicators in the decalogue is described below.

1 - HEADINGS

Quando accediamo ad un sito guardiamo la sezione dei titoli per controllare se i contenuti ci interessino o meno. Allo stesso modo, un non vedente utilizza uno "Screen reader" o lettore di schermo, per accedere ai contenuti di un sito e possono richiedere la lista dei titoli della pagina per controllare se ci sia qualcosa di interessante tra le varie sezioni.

La struttura logica delle informazioni deve seguire la struttura adoperata nelle testate, così da facilitare l'utente non vedente nella lettura, nella comprensione e nella navigazione. Qualsiasi cosa che possa essere considerata come "header" (intestazione) deve essere immessa a livello di codice.



✓ Tutte le sezioni del web iniziano con un header:

Immaginate che il sito web sia un giornale, in cui ogni articolo ha il proprio titolo e può essere diviso in sezioni che possono avere il loro titolo o catenaccio. Tutte queste informazioni vanno inserite all'interno del codice.

✓ The headers are marked with the appropriate HTML tags (H1, H2, H3...):

The screenshot shows the ASPAYM Castilla y León website. The main header 'Boletín Digital' is marked with an h1 tag. Below it, a navigation bar for years from 2021 to 2013 is present. The year 2020 is highlighted. Below the year bar, the text 'Año 2020' is marked with an h3 tag. Underneath, three bulletin titles are shown, each marked with an h4 tag: 'Boletín nº 81. Diciembre 2020', 'Boletín nº 80. Noviembre 2020', and 'Boletín nº 79. Octubre 2020'. Each title is accompanied by a small image representing the bulletin content.

Example of correct use of headings

- <H1> tag del titolo, potrebbe essere il nome del sito o della pagina su cui stiamo navigando all'interno del sito stesso. Dovrebbe esserci solo un tag <H1>.
- <H2> tag per i titoli importanti, se utilizziamo il tag <H1> per il nome del sito, allora il tag <H2> dovrà essere il titolo della pagina su cui ci troviamo. Sarebbe usato anche per indicare i blocchi della pagina web, che potrebbero essere posizionati in una colonna o a piè di pagina (footer).
- <H3> tag per le sezioni all'interno dei contenuti taggati come <H2>.
- <H4> tag per le sezioni all'interno dei contenuti taggati come <H3>, anche se utilizzato raramente.
- <H5> tag per le sezioni all'interno dei contenuti taggati come <H4>. ancora meno utilizzato.
- <H6> tag per le sezioni all'interno dei contenuti taggati come <H5>, praticamente inutilizzato.

- ✓ **Gerarchia logica dei titoli**

La gerarchia dei titoli deve essere rigorosa e logica. Ad esempio, all'interno di una sezione <H2> non può esserci un tag <H4> senza la presenza di un <H3>.

```

1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5     (-----content-----)
6
7     <h4>Section title on page</h4>
8
9     (-----content-----)
10
11       <h3>Sub-section title</h3>
12
13       (-----content-----)
14
15     <h4>Section title on page</h4>
16
17     (-----content-----)
18
19     ...
20

```

Esempio di una gerarchia errata

Nell'immagine vi forniamo l'esempio di una gerarchia di codice HTML errata. Il codice corretto dovrebbe essere il seguente:

```
1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5     (-----content-----)
6
7     <h3>Section title on page</h3>
8
9     (-----content-----)
10
11       <h4>Sub-section title</h4>
12
13       (-----content-----)
14
15     <h3>Section title on page</h3>
16
17     (-----content-----)
18
19     ...
20
```

Codice corretto

✓ **Le intestazioni non dovrebbero essere usate per formattare il testo.**

Per evidenziare un testo, lo si può fare attraverso i CSS (Cascading Style sheets o fogli di stile a cascata) indicando le proprietà del font come dimensione, spessore, colore, sottolineatura, ma non si dovrebbe mai utilizzare l'intestazione per trarre vantaggio dal fatto che il loro formato evidenzia i testi.

✓ **Non possono esserci due intestazioni dello stesso livello senza contenuti tra loro.**

Semanticamente un codice del genere non avrebbe alcun senso, così come non avrebbe senso avere un titolo minore non seguito da testo ma direttamente da un titolo maggiore.

Nel codice dell'immagine, il testo sulla linea 9 non può essere un'intestazione di livello 3 (H3), poiché precede un'altra intestazione dello stesso livello, senza essere separate da un testo. Non potrebbe essere neanche un H2, l'unica cosa corretta sarebbe rendere quel titolo una sottosezione all'interno di quella sezione, quindi sarebbe un'intestazione H4.

```
1 <h1>Title of website</h1>
2
3   <h2>Title of the page in the webstie</h2>
4
5     (-----content-----)
6
7     <h3>Section title on page</h3>
8
9     <h3>Section title on page</h3>
10
11     (-----content-----)
12
13     <h3>Section title on page</h3>
14
15     (-----content-----)
16
17     ...
18
```

Esempio di un uso errato di header

2 - Immagini

Lo “screen reader” utilizzato dagli utenti non vedenti per accedere ai contenuti dei siti web non riesce a riconoscere le immagini, quindi è necessario che le immagini che contengono informazioni importanti abbiano una descrizione per essere descritte in codice HTML, tale descrizione dovrà essere contenuta all’interno del tag <Image> come attributo <Alt>.

La descrizione dovrebbe fornire lo scopo dell’immagine in quel contesto, poiché il significato dell’immagine dipende dal contesto in cui si trova. Ad esempio:



In questa immagine, se l'articolo dicesse che i prezzi delle mele sono troppo alti, una possibile descrizione sarebbe "Foto di un supermercato in cui le mele costano 4€ al chilo (349,90 ₺)", ma se l'articolo affermasse che il supermercato sta chiudendo per la mancanza di clienti, la descrizione potrebbe riportare " Foto di un supermercato con i corridoi vuoti".

La descrizione deve essere concisa e deve contenere tutte le informazioni rilevanti, in un testo di massimo 150 caratteri. Qualora dovesse risultare più lungo (per descrivere poster, o un grafico), bisognerebbe fornire le informazioni in altri modi, ad esempio spiegando l'immagine stessa nel corpo dell'articolo.

Se l'immagine è puramente di contorno non necessita di alcuna descrizione, ma deve avere un attributo Alt vuoto (Alt="").

Meglio evitare immagini che contengono del testo, i loghi sono un'eccezione.

3 - VIDEO

Gli utenti non vedenti o non udenti potrebbero perdere alcune delle informazioni contenute nel video se non viene fornita alcuna alternativa.

In tal caso il video dovrebbe avere dei sottotitoli, almeno della lingua del video, oppure un interprete del linguaggio dei segni (Per persone con sordità preverbale).



Un video sottotitolato va a favore di una molteplicità di utenti, come non udenti, chi non possiede delle casse, genitori che vogliono vedere un video mentre il loro bambino sta dormendo, chi sta imparando una nuova lingua e altri ancora.

Se le immagini del video contengono a loro volta informazioni importanti, sarebbe necessario porre una trascrizione del video (audio o sotto forma di testo).

Infine, se il video è decorativo, non necessita di alcuna azione a livello di codice. Inoltre, è importante che nel video compaiano gli appositi tasti per avviarlo, metterlo in pausa, mandarlo avanti e portalo indietro.

4 - LINK

Così come per le intestazioni, l'utente non vedente può chiedere allo screen reader una lista dei link disponibili all'interno del sito per vedere se possono interessargli.

Pertanto è importante che i link siano descrittivi e distinti, non possono esserci due link identici ma con destinazioni diverse. Evitare link come " Per più informazioni" o "Scopri di più".

Inoltre, non devono esserci link vuoti, come un'immagine che funge da collegamento ipertestuale, ma che non dispone di descrizione all'interno dell'attributo Alt del tag Image.

Qualore il link dovesse aprire una nuova finestra o una nuova scheda, deve essere specificato all'interno del testo del link o deve riportare questa icona.



Año 2020

<p>Boletín nº 81. Diciembre 2020</p>  <p>Encuentro virtual con Papá Noël</p> <p>La Navidad de los Sueños: ASPAYM en tu Casa</p>	<p>Boletín nº 80. Noviembre 2020</p>  <p>¡Descubre nuestra APP!</p> <p><u>"Acércate a la discapacidad", la nueva app para sensibilizar a los más jóvenes en materia de discapacidad</u></p>
--	---


se abrirá en ventana nueva

Esempio di link accessibili che aprono nuove finestre

5 - Contrasto e la semantica dei colori

Un contrasto scadente potrebbe rendere impossibile l'accesso ai contenuti, per far sì che il contrasto tra sfondo e testo sia accessibile, bisogna rispettare i seguenti requisiti:

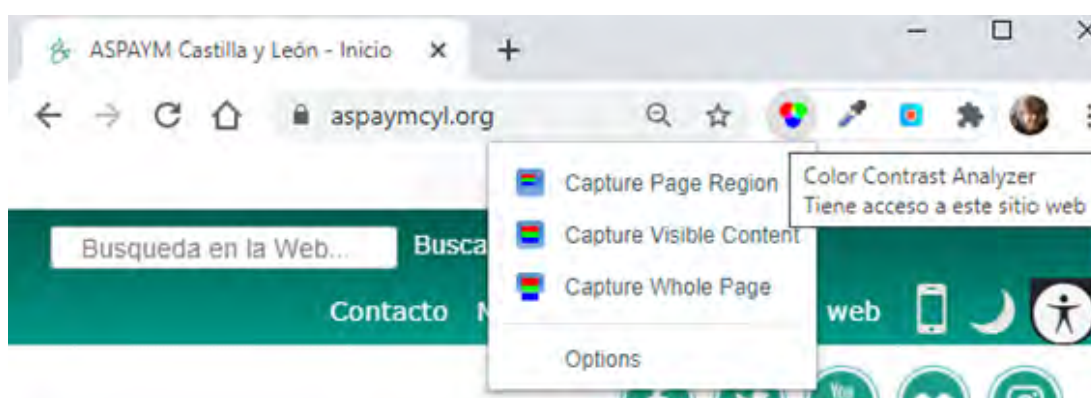
- Il contrasto del testo deve essere almeno 4,5:1
- I titoli e i testi devono rispettare un contrasto di almeno 3:1

Esistono alcuni strumenti che permettono di valutare il contrasto tra il testo e gli elementi di un sito in modo semplice.



Esempio di strumento per l'analisi del contrasto di un sito

This image was obtained with the Colour Contrast Analyzer tool, which is a plug-in for the Chrome browser.



Posizione del plug-in Color contrast Analyzer dopo averlo installato su Chrome

Tuttavia, i colori non dovrebbero essere l'unica caratteristica che fornisce informazioni, come accade per esempio quando dei campi sono obbligatori e si colorano di rosso.

Personal information

My name

My e-mail

My phone

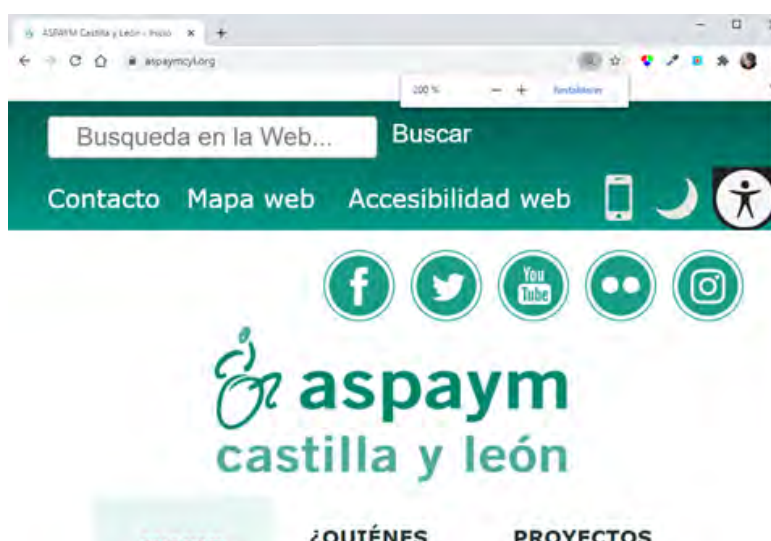
6 - DIMENSIONI DEL TESTO

Alcune persone hanno bisogno di ingrandire il testo per accedere al meglio ai contenuti. Quando aumentano lo zoom, non devono mancare informazioni o essere difficili da interpretare.

Quando si aumenta lo zoom al 200%:

- Tutto il testo si ingrandisce
- Non si può scorrere in orizzontale
- Non si perde nessuna informazione

Nota: puoi aumentare lo zoom premendo "Ctrl" e "+" e diminuirlo premendo "Ctrl" e "-".



Example of website enlarged to 200%

Immagini dotate di testo a volte non rispettano questi requisiti. Ad esempio, se l'immagine è configurata per occupare il 100% di ampiezza, anche se si ingrandisce il testo, l'immagine rimarrà della stessa dimensione e il suo contenuto rimarrà invariato.

7 - Moduli

Quando un individuo non vedente che utilizza lo screen reader accede ad un modulo, deve essere in grado di comprendere le informazioni di ciascun campo, quindi ogni campo deve avere un tag label all'interno del codice HTML con lo scopo del campo in questione.

Questa etichetta non deve essere nascosta e qualche volta è rimpiazzata dal tag placeholder, che però risulta essere meno accessibile poiché scompare non appena si inizia a digitare le proprie informazioni e ha un contrasto minore.

The diagram illustrates a form with four input fields: Name, Surame, Age, and Address. Below the fields is an 'Enviar' button. A red arrow points from the 'Enviar' button to the 'Name' field, which now contains the text 'Javier'. The first character 'H' of 'Javier' is highlighted with a thick black border, representing a placeholder character.

Esempio del tag placeholder all'interno del modulo

Inoltre, non si dovrebbero verificare comportamenti anomali per tutti gli utenti, il modulo dovrebbe sempre avere un tasto "invia" o "conferma" e non dovrebbe mai farlo in automatico.

Infine, i campi obbligatori devono essere contrassegnati così l'utente può riconoscerli prima di andare avanti.

8 - Tabelle Dati

Prima del CSS le tabelle venivano utilizzate per definire il layout HTML. Al giorno d'oggi utilizzare questa metodologia è un grave errore in termini di accessibilità e fruibilità, le tabelle dovrebbero essere usate solo per presentare dei dati e mai per il layout.

Per far sì che ogni utente comprenda bene il contenuto di una tabella:

- Le tabelle devono possedere un titolo e una sintesi all'interno degli attributi caption e summary
- Non possono avere celle unite, poiché rendono difficile la comprensione per gli screen reader e per gli utenti con disabilità cognitiva
- Le righe e le colonne della tabelle devono possedere delle "headings"

In generale, se le informazioni possono essere presentate senza bisogno di una tabella saranno sempre più accessibili.

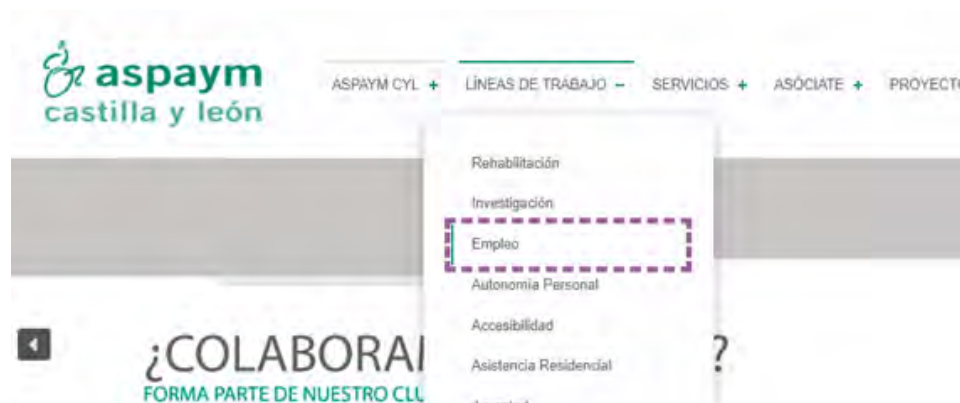
9 - NAVIGAZIONE CON TASTIERA E CON SCORRIMENTO

Navigare attraverso l'uso della tastiera è di fondamentale importanza per utenti non vedenti o con ridotta mobilità che non possono utilizzare il mouse, quindi è essenziale che tutti i contenuti e le funzionalità di un sito siano accessibili tramite tastiera e che non ci siano "Keyboard traps".

Nota: Per navigare sul web i comandi base sono:

- “Tab” per muoversi da un link al link successivo
- “Shift + Tab” per tornare alla pagina precedente
- “Enter” per accedere al link

Inoltre il focus (per definizione è l’area di interesse selezionata al momento, di solito evidenziata da un contorno blu) dovrebbe seguire un ordine preciso, solitamente da sinistra verso destra e da sopra verso sotto e deve essere semplice comprendere la sua posizione.



Esempio di un focus correttamente contrassegnato

Su dispositivi mobile lo screen reader (Talk Back per Android e VoiceOver su iOS) usa la navigazione per scorrimento per permettere l’interazione tra l’utente e il dispositivo. Valgono le stesse regole per la navigazione con tastiera, ossia tutti i contenuti e le funzionalità devono essere accessibili tramite scorrimento, non devono esserci “trappole” e il focus deve seguire un ordine preciso.

10 - NAVIGABILITÀ

Per facilitare la navigabilità del sito web:

- Deve essere presente un meccanismo per saltare blocchi di informazioni (i menù) che permetta di evitare la lettura del menù per utenti non vedenti che vorrebbero saltare quelle informazioni, così come possono fare i normodotati quando navigano sul sito.
- Le pagine devono possedere un titolo unico e descrittivo, per rendere più semplice l’accesso alla pagina e per consentire all’utente di orientarsi meglio.
- Gli header e i “footers” (note a piè pagina) sono comuni in tutte le pagine, ogni utente si sentirebbe perso se gli elementi dell’header come il motore di ricerca, la selezione della lingua o i contenuti del menù cambiassero per ogni pagina del sito web.

INDICE DEL DECALOGO

1. Headings

- ✓ Tutte le sezioni del sito web devono iniziare con un header
- ✓ Gli header sono contrassegnati dai tag HTML appropriati (H1,H2,H3, etc)
- ✓ Gerarchia logica delle headings
- ✓ Le headings non dovrebbero essere usate per la formattazione del testo
- ✓ Non possono esserci due headings con lo stesso tag senza essere separate da contenuti.

2. Immagini

- ✓ Le immagini devono essere descritte all'interno del codice HTML sotto l'attributo "Alt"
- ✓ La descrizione dovrebbe fornire l'obiettivo dell'immagine all'interno di quel contesto
- ✓ Se è solamente decorativa, l'attributo "alt" deve essere vuoto (alt="")
- ✓ Non è idoneo l'uso di immagini che contengono testo, i loghi sono l'unica eccezione.

3. Video

- ✓ Se le informazioni rilevanti sono contenute nell'audio del video è necessario fornire sottotitoli o assumere un interprete del linguaggio dei segni.
- ✓ Se le immagini del video contengono informazioni rilevanti è necessario fornire una trascrizione (audio o video) delle immagini.
- ✓ Se è solamente decorativo, non è necessario aggiungere nulla.

4. Link

- ✓ Link descrittivi e distinti, non possono esserci link con lo stesso testo ma con destinazioni diverse. Evitare l'uso di link come " Per più informazioni" o "Scopri di più".
- ✓ Non devono esserci link vuoti, ad esempio un'immagine che funge da link ma non ha alcuna descrizione nell'attributo "Alt" del tag immagine.
- ✓ Specificare se il link apre una nuova scheda o una nuova finestra.

5. Contrasto e Semantica dei colori

- ✓ Il testo deve avere una proporzione di contrasto 4,5:1.
- ✓ Titoli e testi devono avere una proporzione di contrasto di 3:1.
- ✓ I colori non dovrebbero essere l'unica caratteristica che fornisce informazioni, come accade quando dei campi sono obbligatori e si colorano di rosso.

6. Dimensioni del testo

- ✓ Quando si aumenta lo zoom a 200%:
 - Tutto il testo si ingrandisce.
 - Non si può scorrere in orizzontale.
 - Non si perde nessuna informazione.

7. Moduli

- ✓ Tutti i campi devono avere un tag label all'interno del codice HTML che specifichi lo scopo del campo.
- ✓ I campi obbligatori devono essere contrassegnati prima della conferma.
- ✓ Il modulo non può essere inviato automaticamente, deve esserci un tasto "Invia".

8. Tabelle Dati

- ✓ Non utilizzare le tabelle per la formattazione dei contenuti.
- ✓ Non devono esserci celle unite.
- ✓ Tutte le tabelle devono possedere un titolo.
- ✓ Le colonne e le righe delle tabelle devono avere un proprio heading.
- ✓ Se possibile evitare di usare le tabelle dati.

9. Navigazione con tastiera e con scorrimento

- ✓ Tutti i contenuti devono essere accessibili tramite la navigazione con tastiera e con scorrimento.
- ✓ Evitare "keyboards traps" dove il focus viene bloccato.
- ✓ Il focus deve essere evidenziato correttamente per permettere all'utente di comprenderne la posizione.
- ✓ L'ordine del focus deve essere preciso.

10. Navigabilità

- ✓ Deve essere presente un meccanismo per saltare i blocchi di informazioni.
- ✓ Le pagine devono avere un titolo unico e descrittivo.
- ✓ Gli header e footer sono comuni in tutte le pagine.

COME INCORAGGIARE LA PARTECIPAZIONE CIVICA DEI GIOVANI IN CONTESTI CIVICI

Meccanismi di piattaforme digitali per consentire una partecipazione pluridimensionale dei giovani, che permetta loro di inserirsi in ogni momento del ciclo civico democratico a prescindere dalle loro disabilità

Introduzione

La partecipazione civica della gioventù può avvenire attraverso molte attività e può affrontare tematiche diverse, dalle campagne di educazione causate dalla pandemia, alla maggiore consapevolezza su questioni riguardanti la sessualità, fino alle manifestazioni contro il cambiamento climatico. Ciò può avvenire anche leggendo e diffondendo notizie, scrivendo email a un rappresentante o a una organizzazione comunitaria, partecipando a campus o gruppi online o ancora con mezzi meno convenzionali come l'arte.

Esistono però dei gruppi che, nonostante il semplice accesso alle piattaforme digitali, incontrano delle difficoltà ad accedervi. Dal punto di vista di un normodotato, le piattaforme online non richiedono alcuno sforzo per essere utilizzate, talvolta pochissimo, ma non è questo il caso di moltissimi gruppi di persone con disabilità, fisiche o mentali, che con gli strumenti e le disposizioni attuali non riescono ad avere accesso a tutte le funzionalità delle piattaforme.

Nei seguenti paragrafi, daremo una panoramica generale su quali meccanismi possono essere usati per assicurare la partecipazione dei giovani, a prescindere dalle loro disabilità, e su elementi da tenere in considerazione per la partecipazione della gioventù.

Cosa si intende per impegno civile digitale dei giovani?

Innanzitutto, è necessario definire adeguatamente i termini "impegno civile" e "impegno civile digitale", per questo abbiamo deciso di avvalerci delle definizioni redatte da UNICEF.

L'impegno civile è definito come azioni individuali o collettive a cui si prende parte per migliorare il benessere generale delle comunità o della società.

Tradizionalmente le azioni più comuni sono state votare, frequentare incontri o funzioni, contattare pubblici ufficiali, manifestare, firmare petizioni o scrivere articoli per la propria comunità.

La prima caratteristica dell'impegno civile che ci colpisce è che tutte le sue forme sono vincolate alla presenza fisica e a coinvolgere un gruppo di individui. Questa necessità crea delle barriere iniziali molto forti, in molti casi a livello organizzativo, finanziario o di infrastrutture.

L'impegno civile digitale non è solamente un'estensione di quello tradizionale, ma una rete completamente nuova con caratteristiche e strumenti diversi. L'UNICEF lo definisce come impegno civile attraverso un insieme di attività svolte specificamente da giovani e che sfruttano strumenti digitali di ogni sorta. Per strumenti digitali si intendono tutte le piattaforme e gli strumenti disponibili online, come video, meme, movimenti sociali, azioni coordinate di massa o anche cose più semplici e scontate come il cambiare l'immagine del profilo sui social media. Gli strumenti online sono veramente tanti e, cosa più importante, hanno un livello di accessibilità elevato e non necessitano di molte infrastrutture. Non richiedono neanche incontri organizzati e moderati, aumentando in modo esponenziale la possibilità di partecipare, specialmente per gruppi svantaggiati.

Internet è diventato di uso comune e un'importante parte della routine giornaliera di tutti le fasce di età, ovviamente con un maggiore impatto sulle generazioni più giovani, infatti, specialmente tra i teenager, gli studenti creano comunità online molto unite, attraverso cui partecipano in attività strettamente sociali e talvolta politiche. L'accessibilità di internet è oggi fondamentale per l'istruzione, per lavoro, nel tempo libero e per la partecipazione alla vita della società.

Tenendo conto dello sviluppo rapido di nuove piattaforme online, si può osservare l'aumento della tendenza dell'interazione utente-piattaforma, sia questa solamente un clic, un video da guardare o un audio da ascoltare. Le interazioni di questo genere non presentano alcuna problematica per un normodotato, ma per una persona con capacità fisiche limitate, il solo cliccare su una finestra o su un link che conduce ad un'altra pagina può rappresentare un ostacolo non indifferente.



Ragion per cui è importante introdurre anche la locuzione “cittadinanza digitale”, definita dall’UNICEF come l’abilità di partecipare alla vita della società online, facendo riferimento sia ad elementi materiali come infrastrutture appropriate, accessibilità online e tecnologia adatta, sia a elementi immateriali, ossia l’abilità del singolo individuo di utilizzare la tecnologia.

L’alfabetizzazione digitale diventa utile, definita come conoscenza, abilità e attitudine che consente ai bambini di crescere in salute ed evolversi in un mondo sempre più digitale, in sicurezza e in controllo, in modi appropriati per la loro età, cultura e contesto.

In altre parole, “l’impegno civile digitale” che vi abbiamo presentato è un insieme di pratiche che rientrano nella “cittadinanza digitale”, che accetti e richieda l’alfabetizzazione digitale per poter funzionare.

Adesso che conosciamo quali sono gli elementi necessari all’impegno civile digitale, non è difficile vedere la disegualianza a livello di accessibilità tra i vari gruppi, tra questi le persone con disabilità fisiche o mentali, che va a inficiare di conseguenza il potenziale individuale per usufruire della cittadinanza digitale.

Gli individui con disabilità infatti sono meno adepti rispetto ai normodotati all’ambiente online, come sostenuto dagli studi di S. Lewthwaite “Web accessibility standards and disability: developing critical perspectives on accessibility”, di K. Alfredsson Ågren, A. Kjellberg e H. Hemmingsson “Digital participation? Internet use among adolescents with and without intellectual disabilities: A comparative study” e di S. Söderström “Offline social ties and online use of computers: A study of disabled youth and their use of ICT advances”.

Le conclusioni tratte da questi studi sono tutt’altro che novità. Al fine di stabilire delle linee guida al fine di garantire gli strumenti con cui operare alle persone con disabilità, è necessario comprendere quali sono le difficoltà che devono affrontare e capire come queste influenzano la loro presenza online.

Quali sono le scoperte principali?

- **Le persone con disabilità vogliono stare online** - dai dati estratti sia dagli studi citati, sia da altre statistiche, le persone con disabilità vogliono usare le piattaforme online e utilizzare la tecnologia adatta per farlo.
- **Anche se vogliono, non ne hanno la possibilità** - Nonostante la loro volontà di navigare e interagire su Internet, molti di loro non riescono ad utilizzare l'interfaccia utente, che non è stata adattata per le varie disabilità, quindi la maggior parte utilizza Internet approssimativamente.
- **Se riescono ad interagire, preferiscono parlare di tematiche civili** - si è scoperto che i giovani con disabilità non amano intrattenere conversazioni su tematiche personali. Generalmente preferiscono usufruire dei forum per discutere di politica e tematiche civili, anche se talvolta parlano anche del proprio tempo libero.
- **L'anonimato li rende più sicuri di sè stessi** - Le attività online offrono loro la possibilità di non essere percepiti attraverso la loro condizione di disabilità. Su Internet è impossibile distinguere una persona con disabilità da un normodotato, questo rende più facile il non essere stigmatizzati per la propria condizione e favorisce la partecipazione civile.
- **Internet offre loro la possibilità di migliorare le proprie abilità** - Le reti online non si concentrano sulle loro disabilità, ma sulle loro abilità e somiglianze con gli altri individui, permettendogli di socializzare e di essere inclusi socialmente in altri gruppi.



Quali sono le piattaforme più utilizzate?

L'impegno civile dei giovani, come abbiamo detto all'inizio del documento, può assumere varie forme, solitamente avviene attraverso i social media che ormai tutti conoscono. L'ambiente online cambia di continuo e rapidamente, allo stesso modo le piattaforme più usate cambiano di generazione in generazione, rendendo difficile l'identificazione di un canale di comunicazione unico e una volta che si tengono in considerazione anche le persone con disabilità la situazione cambia, esponendo la disparità tra i gruppi di utenti.

Esistono molti studi che hanno provato a rispondere a questa domanda, la maggior parte prendono in analisi paesi benestanti, tuttavia alcuni prendono in considerazione nazioni di tutto il mondo. Ad esempio, un'indagine del 2018 condotta negli Stati Uniti ha rivelato che Snapchat e Youtube sono i social media "più utilizzati" dagli adolescenti di età compresa tra 13-17 anni, mentre per gli adulti risulta essere Facebook.

Su scala mondiale, dati relativi al 2019, gli adulti di 11 economie emergenti (Colombia, India, Giordania, Kenya, Libano, Messico, Filippine, SudAfrica, Tunisia, Venezuela e Vietnam) sono più propensi ad utilizzare Facebook e WhatsApp come social media o strumenti di messaggistica.

Rispetto alle società occidentali, quelle orientali operano su piattaforme completamente diverse, specialmente in Cina dove hanno un Internet chiuso, con social media locali che rimpiazzano quelli occidentali. Lo scenario si evolve rapidamente, nuove piattaforme stanno guadagnando popolarità, come TikTok, dove l'utenza è composta per la maggior parte da giovani.

La realtà è più stabile quando si parla di comunità con disabilità, probabilmente dovuta alla mancanza di dati, purtroppo non ci sono stati molti studi al riguardo. Tuttavia, basandosi sui dati reperiti da varie fonti, si evince **una preferenza verso strumenti che permettono una comunicazione testuale semplice**. Come detto in precedenza, i forum relativi ad argomenti specifici sono gli strumenti più usati, ma parlando di social media **Facebook** rimane il protagonista assoluto dello scenario digitale, mentre **Whatsapp** risulta il più usato come strumento di messaggistica.



Considerazioni chiave per permettere l'impegno digitale dei giovani

Considerato quanto detto, vi elenchiamo elementi chiave per chi sta provando a comprendere l'impegno civile digitale dei giovani e per chi vuole creare più opportunità in questo contesto. Tali elementi sono basati su articoli accademici in questo ambito e dal documento "Digital civic engagement by young people" (2019) dell'UNICEF.

- Considerare contesti misti, l'impegno digitale è contiguo, complementario e inseparabile dall'impegno analogico.
- Valorizzare la creazione giovanile di contenuti: video, meme, artwork e blog.
- Esaminare i contesti locali per comprendere la portata e i contenuti delle piattaforme usate dai giovani.
- Considerare come l'impegno civile può incoraggiare la partecipazione giovanile più delle forme di impegno tradizionali.
- Considerare i rischi dell'impegno digitale da parte dei giovani
- Promuovere e sostenere l'educazione civica e lo sviluppo di competenze e alfabetizzazione digitale.

Conclusioni

Le ricerche dimostrano un'ampia evoluzione dell'impegno civile digitale da parte dei giovani, tuttavia rimangono ancora molte domande senza risposta, specialmente tenendo in considerazione giovani che non vivono sotto democrazia, dal tipo di piattaforme utilizzate alla natura e all'impatto del loro impegno civile.

Coloro che vogliono sostenere la partecipazione giovanile non devono solo capire come la gioventù sceglie di impegnarsi in un contesto specifico, ma anche come le situazioni politiche, sociali, economiche o ambientali del loro paese li incoraggi ad agire e cosa funga da deterrente.

Per sostenere i giovani nella partecipazione alla vita civile attraverso gli strumenti digitali dobbiamo quindi comprendere a cosa tengono e cosa li motiva a farsi avanti. Bisogna in seguito comprendere come i mezzi attualmente a disposizione per questo scopo siano efficienti e utili, siano questi online, analogici o misti. In conclusione, non possiamo scegliere di sostenere i giovani nella loro missione di espressione civile o politica online senza prestare attenzione al contesto dell'ambiente dei media digitali, considerando le opportunità e i rischi potenziali.

COME CREARE E IMPLEMENTARE STRUMENTI PER LA PARTECIPAZIONE DIGITALE DI GRUPPI CON DISABILITÀ

Come creare e implementare strumenti per la partecipazione digitale di gruppi con forti difficoltà

Introduzione

I servizi digitali offrono nuove possibilità e grandi vantaggi, sia per gli user che per i service provider, semplificando l'interazione reciproca e rappresentando così un mutuo beneficio. Servizi del genere permetteranno un approccio più diretto dei cittadini che risponda alle loro esigenze con più flessibilità, convenienza e trasparenza.

I vantaggi di una migliore accessibilità ai servizi digitali comporta un aumento del numero degli utenti, dato che consente la partecipazione di gruppi che tradizionalmente non potevano partecipare. Inoltre, comporta anche un aumento dell'efficienza dello strumento, migliorando di conseguenza la sua percezione e uso tra i vari utenti.

In generale, l'utilizzo di metodi agili e accessibili aiuta a creare strumenti che:

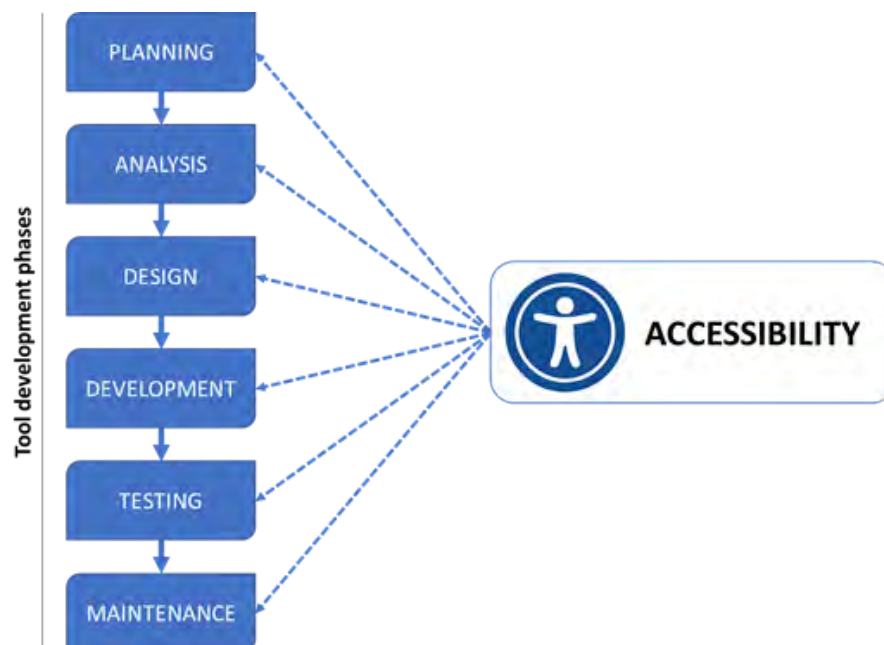
- Rispondono alle esigenze degli utenti
- Sono semplici ed efficaci
- Possono essere aggiornati facilmente
- Sono in costante miglioramento attraverso i feedback degli utenti
- Hanno un minor costo e sono più sicuri



Questo documento fornisce delle linee guida da considerare lungo tutto il processo della creazione di una piattaforma digitale allo scopo di renderla accessibile, semplice e quindi garantire un'esperienza piacevole per gli utenti.

Linee guida per rendere un servizio digitale accessibile

Quando si creano degli strumenti digitali, l'accessibilità deve avere priorità assoluta lungo tutto il processo di sviluppo, al fine di creare strumenti che facilitino la partecipazione di tutti i gruppi di utenti. Sin dalla progettazione, dall'analisi e dalla creazione, poiché se non si tiene conto dell'accessibilità dall'inizio, durante la fase di sviluppo si potrebbero formare delle barriere che costringerebbero a tornare indietro sui propri passi. Superata la fase di sviluppo, si passa alla fase di testing, in cui si verifica che lo strumento non presenti alcuna barriera di accessibilità, così che tutti gli utenti possano usufruirne liberamente. Una volta che la piattaforma è lanciata sul mercato, bisognerà assicurarsi che venga controllata e aggiornata in modo da rimanere accessibile col passare del tempo.



Di seguito forniamo una serie di linee guida che, se seguite durante lo sviluppo di uno strumento digitale, consentiranno l'accessibilità dello strumento anche a gruppi che riscontrano grandi difficoltà nell'usare un computer, favorendone la partecipazione.

Capire le necessità degli utenti

È fondamentale comprendere le necessità degli utenti per poter creare un servizio che:

- ✓ Aiuti gli utenti ad agire liberamente in modo semplice ed efficace.
- ✓ Sia basato sulle necessità effettive degli utenti e non su congetture



La progettazione centrata sull'utente serve ad adattare lo strumento alle sue reali esigenze, migliorandone così l'esperienza.

“User research” continua

Bisogna elaborare un piano per la ricerca continua sugli utenti, così da ottenere i loro feedback e migliorare il servizio. Inoltre, la ricerca servirà a:

- ✓ Verificare che i servizi siano efficaci per lo svolgimento dei compiti per cui sono stati creati.
- ✓ Garantire un miglioramento dei servizi sulla base delle necessità degli utenti.

Disporre di un team multidisciplinare

Avere un team multidisciplinare duraturo che progetti, crei e gestisca il servizio, a capo del quale ci sia un responsabile qualificato i cui compiti saranno:

- ✓ Garantire la creazione di servizi efficaci.
- ✓ Garantire un miglioramento del servizio basato sulle necessità degli utenti.
- ✓ Prendere decisioni veloci.

Utilizzare metodologie agili

Creare strumenti utilizzando metodi agili, iterativi basati sugli utenti come indicato dal nostro manuale, consentirà di:

- ✓ Essere all'altezza delle aspettative degli utenti.
- ✓ Creare strumenti user-friendly e pratici.
- ✓ Semplificare possibili cambiamenti nel futuro.
- ✓ Migliorare costantemente, in base ai feedback degli utenti.
- ✓ Rendere più accessibili i prezzi per l'implementazione e per le modifiche future.

WAI-ARIA

Le normative attuali obbligano solamente i siti web dell'Amministrazione Pubblica, delle compagnie sostenute da fondi pubblici e compagnie private con più di 100 dipendenti ad attenersi alle linee guida WCAG 2.1, tuttavia si raccomanda vivamente di fare uso, se necessario, dei WAI-ARIA (Web Accessibility Initiative - Accessible Rich Internet Applications), sviluppati dal W3C.

Questo insieme di documenti contiene una serie di indicazioni che consentono la creazione di informazioni semantiche per l'interfaccia utente e che aiutano a mantenere aggiornate le informazioni ricevute dai prodotti di supporto.

Per maggiori informazioni su WAI-ARIA:

<https://www.w3.org/WAI/standards-guidelines/aria/>.

Ripetere e migliorare

Creare un servizio che possa essere ripetuto e migliorato frequentemente, assicurandosi di possedere le risorse, le capacità e la flessibilità tecnica per poterlo fare, consentirà:

- ✓ Un adattamento rapido al cambio di politiche che interessano il servizio.
- ✓ La sicurezza di assicurare un servizio che soddisfi le richieste degli utenti.

Valutare strumenti e sistemi

Determinare quali strumenti e sistemi saranno usati per costruire, allocare, operare, misurare il servizio e definire come ottenerli aiuterà a :

- ✓ Conoscere i limiti e i rischi legati al loro utilizzo.
- ✓ Evitare l'utilizzo di strumenti o sistemi obsoleti e che non ricevono più alcun tipo di supporto.
- ✓ Costruire un sistema duraturo, che permetta una gestione semplice una volta che il servizio sarà avviato.

Comprendere i problemi relativi alla sicurezza e alla privacy

Determinare quali dati e informazioni il servizio digitale dovrà fornire o immagazzinare e quale deve essere il livello di sicurezza richiesto è fondamentale, perciò è fondamentale avvalersi della consulenza di esperti di legge che tengano conto delle responsabilità legali, delle problematiche relative alla privacy e rischi associati al servizio.

Gli utenti non dovrebbero usufruire del servizio senza la garanzia della confidenzialità e di potere accedere alle proprie informazioni quando necessario.

Standard aperti e “Common platforms”

L’attuazione di standard comuni e common platform:

- ✓ Risparmiare tempo e denaro avvalendosi di piattaforme già disponibili.
- ✓ Essere capaci di avvalersi di tecnologie diverse quando necessario senza dover rientrare in standard chiusi che potrebbero creare delle difficoltà e costringere a tornare sui propri passi.
- ✓ Modificare il servizio in maniera efficace e veloce quando necessario.
- ✓ Usare common platforms garantirà agli utenti un’esperienza più gratificante attraverso un sistema più uniforme, il che genererà più fiducia.

Testare il servizio nella sua interezza

Quando si testa lo strumento sviluppato, bisogna far sì che:

- ✓ L’efficienza del servizio lungo tutta la sua durata in un ambiente identico a quello reale e i test devono essere condotti su tutti i dispositivi e i browser, tenendo conto di tutte le alternative/variabili.
- ✓ I test dovranno essere condotti su un campione rappresentativo degli utenti, così da verificare la corretta progettazione del servizio ed eventuali difetti che sono stati trascurati.
- ✓ Siano presenti i capi del team del servizio durante la fase di testing, poiché sono responsabili di tutto ciò che viene prodotto all’interno del loro reparto.

Alternative qualora il servizio fosse offline o fuori servizio

Avere un “piano B” per quando il servizio è temporaneamente offline o fuori servizio, poiché gli utenti si aspettano uno strumento operativo 24 ore su 24, quindi dobbiamo fornire loro le informazioni sulla durata del disservizio e quando sarà nuovamente disponibile.

Inoltre, bisogna fornire anche un'alternativa gli utenti se un URL dovesse smettere di funzionare, o reindirizzandoli all'URL aggiornato che occupa un nuovo posto sulla pagina o dare delle spiegazioni sul perché quell'indirizzo non è più valido e le informazioni contenute nell'URL.

Garantire un servizio user-friendly

Servizi intuitivi e facili da usare sono la chiave per garantire che qualsiasi utente possa accedere alla piattaforma per la prima volta senza difficoltà.

Questa accessibilità dovrebbe essere garantita a prescindere dalle capacità e dalle caratteristiche degli utenti e dovrebbe valere anche per gli strumenti usati per accedere al sistema.

Pubblicizzare il servizio

Una volta operativo, è necessario pubblicizzare il servizio e incoraggiare la gente ad usarlo.

Raccogliere dati sulla performance

Il monitoraggio della performance deve essere continuo e condotto con gli strumenti di analisi appropriati, così da analizzare successi e fallimenti, punti forti e deboli del sistema da considerare durante l'aggiornamento del servizio o durante lo sviluppo di nuovi. Bisognerà quindi identificare gli indicatori e i parametri di riferimento per ogni misurazione e definire un piano di miglioramento.

Per concludere, sarebbe molto interessante rendere disponibili i dati ottenuti sulla performance agli utenti stessi in modo che siano semplici da comprendere, così facendo daremo un senso di trasparenza al pubblico.



STRATEGIE DI DISSEMINAZIONE PER LA PARTECIPAZIONE GIOVANILE

Come sviluppare strategie di disseminazione sull'accessibilità delle piattaforme digitali per la partecipazione giovanile

L'importanza di mostrare la necessità della visibilità e della disseminazione sull'accessibilità delle piattaforme digitali per la partecipazione giovanile

Col passare del tempo la tecnologia (specialmente le ICT o TIC) si è evoluta in modo esponenziale, adattandosi e diventando parte di quasi ogni aspetto della quotidianità della vita delle persone, specialmente nell'UE.

Qualsiasi cosa collegata all'ambiente elettronico è cambiata in modo sorprendente negli ultimi anni, da un singolo telefono fisso per tutta la famiglia a un cellulare ciascuno, dal desktop del computer a casa all'avere un computer più potente all'interno del proprio cellulare. Si possono comprendere queste differenze quando si analizzano i dati delle persone che hanno vissuto l'avvento di Internet e di tutte le nuove tecnologie nel corso degli anni. Ad esempio, nel 2000 solamente il 6.53% della popolazione mondiale ha avuto accesso a Internet, mentre nel 2019 quello stesso valore ha raggiunto il 51.1%, ossia oltre la metà del globo. Potremmo considerare questo e il fatto che nel 2020 il tempo medio passato su internet dagli utenti era di 6 ore e 43 minuti, come indicatori che dimostrano quanto sia diventato rilevante l'utilizzo del digitale al giorno d'oggi.

In questo studio però, ci concentreremo inizialmente sui giovani e il loro rapporto con Internet, per poi concentrarci sull'importanza di dare visibilità e disseminare la necessità di adattare le piattaforme digitali per la partecipazione dei giovani con disabilità.

Per comprendere l'importanza dell'uso di piattaforme digitali da parte dei giovani, necessitiamo di dati. Secondo l'Unione Internazionale delle Telecomunicazioni (ITU) il 94% dei giovani tra i 15 e i 24 anni di stati sviluppati, sono connessi a Internet; è importante precisare che secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) il 10% della popolazione mondiale, ossia circa 650 milioni di persone, vive affetta da disabilità e 180-200 milioni di queste persone sono di età compresa tra i 10 e i 24 anni. Questi dati rendono l'idea dell'importanza delle piattaforme digitali al giorno d'oggi, proprio per questo è imperativo capire come adattare questi strumenti così che siano accessibili da tutti, a prescindere dalla disabilità.

A seguire troverete le categorie di individui con disabilità che potrebbero incontrare delle difficoltà ad accedere su Internet e il tipo di difficoltà in questione. I seguenti dati sono stati estrapolati dallo studio "How people with disabilities use the Web".

- Disabilità fisiche: esistono delle pagine o interfacce a cui si può accedere solamente mediante il mouse, pagine i cui tasti sono molto piccoli e bisogna essere precisi o alcune funzioni con tempi di risposta ridotti.
- Disabilità cognitive e disturbi neurologici: Internet è ricco di testi lunghi e complessi da leggere, privi di immagini che fungono da supporto visivo. Gli utenti possono trovare delle difficoltà nella gestione delle pagine per la mancanza di indicazioni e per via della varietà di interfacce usate dai diversi siti web.
- Deficit uditivi: Alcuni video non dispongono di sottotitoli o di trascrizioni dell'audio o di colonna sonora, mentre i testi sono lunghi e tediosi e la mancanza di immagini non ne facilita la comprensione.
- Deficit visivi: esistono testi che non dispongono di audiolettura, o la cui grafia è piccola e sempre con gli stessi colori con poco contrasto, rendendo difficile la comprensione visiva del testo o ancora la mancanza di strumenti che aiutano la comprensione, come immagini e video.



Come abbiamo potuto vedere ci sono ancora molti ostacoli che i giovani con disabilità possono incontrare quando accedono alle piattaforme digitali, senza contare che al giorno d'oggi il mondo si muove verso la digitalizzazione di ogni contenuto, ampliando il divario tra le persone con disabilità e i normodotati in questo ambito (Casado García, 2013).

La presenza di queste difficoltà ha portato gli Stati a creare delle leggi che avrebbero assicurato un accesso più equo in ambiti specifici, prima fra tutti la Spagna nel 1998 attraverso uno standard sperimentale che è stato poi approvato nel 2004, assicurando l'accesso alle pagine ufficiali dello stato o supportate dallo stato a persone con disabilità. Seguendo l'esempio spagnolo in Europa sono state create le WCAG, una serie di linee guida sull'accessibilità da cui derivano delle leggi che regolano l'accesso e definiscono le necessità delle persone con disabilità per accedere al Web.

È in corso la terza modifica delle WCAG, che dovrebbe migliorare ed espandere il contenuto delle versioni precedenti, la cui bozza è stata pubblicata a Gennaio di quest'anno.

Poche aziende però, nonostante questi sforzi, si preoccupano di rendere i propri siti accessibili a tutti o di produrre strumenti per facilitare l'accesso a persone con disabilità specifiche. Ciò sarebbe dovuto apparentemente ai costi elevati di queste modifiche e al basso rendimento economico di questo tipo di investimenti. Tuttavia, anche se fosse vero, si dovrebbe trattare questo investimento per l'economia, bensì per l'uguaglianza visto che tale accesso non è garantito a tutti. Tra le aziende che creano strumenti per persone con disabilità e le App troviamo:

- **Facebook:** garantisce l'accesso tramite funzioni collegate alla tastiera rendendo superfluo l'uso del mouse, video che possono essere sottotitolati, un'opzione che fornisce descrizioni dettagliate delle immagini attraverso audio o testi (la dimensione del testo può essere modificata).
- **Microsoft:** possiede degli strumenti simili a Facebook, ossia strumenti per la trascrizione di audio, l'audiolettura di testi, per facilitare la lettura, la modifica delle dimensioni del testo, il riconoscimento di persone e colori e per fornire informazioni su un prodotto.
- **App:** negli ultimi anni sono state create molte app per facilitare l'uso delle tecnologia per persone con disabilità di ogni tipo, tra le più conosciute ci sono **Google Talkback** e **Siri**, visto che sono assistenti che consentono lo svolgimento di attività tramite comandi vocali o la lettura di testi. Esistono comunque altre app più specializzate per determinati tipi di disabilità, come "**Sinoguide**" che descrive il sito che su cui si sta navigando o "**Hermes Mobile**" che dispone di un database di messaggi comuni, su cui puoi aggiungere i tuoi ed è utilizzato da persone con disabilità intellettive. Infine, abbiamo trovato un'app per persone con disabilità motorie, "**Accessibility**", ossia un sistema di geolocalizzazione che consente all'utente di trovare punti accessibili vicino a loro o di controllare preventivamente percorsi per accedere a luoghi diversi.

Possiamo concludere affermando che nonostante le persone con disabilità siano sempre più considerate da persone che possono facilitare loro l'accesso, le loro difficoltà e i benefici di un accesso universale godono ancora di poca visibilità.

I dati raccolti hanno chiaramente evidenziato la necessità di adattare le piattaforme digitali per persone con disabilità e, visto che già molti governi, istituzioni e aziende stanno facendo la differenza in questo ambito, verificare che il futuro sia effettivamente migliore. Per la stessa ragione è imperativo che questo progresso sia visibile per incoraggiare altri imprenditori a fare lo stesso, così che le persone con disabilità possano partecipare all'ambito politico, amministrativo, culturale e dell'istruzione come tutti gli altri.

Disseminazione di strategie sull'accessibilità digitale per la partecipazione giovanile

Prima di tutto bisogna parlare dell'importanza di portare a termine attività e strategie per la visibilità e per la disseminazione preesistenti, poiché ci consentirebbe di comprendere che vale il principio di eguaglianza per tutti gli esseri umani, quindi tutti dovrebbero godere degli stessi diritti e avere le stesse opportunità (Díaz Velázquez, 2010), però nella realtà delle cose questo non accade sempre e in tutti gli ambiti.

Sarebbe necessario aumentare la consapevolezza sugli ostacoli che i giovani con disabilità possono incontrare quotidianamente in attività che possono essere considerate semplici, come l'usare una piattaforma digitale. Un buon esempio di buona pratica è l'iniziativa "Put yourself in my shoes" (mettiti nei miei panni), che propone attività che permettono di sperimentare, grosso modo, i problemi che potrebbero derivare da una disabilità e di empatizzare con questi giovani.



Lo scopo di queste attività di visibilità e disseminazione è di occupare più canali possibili e raggiungere più persone possibili, non solo il pubblico di riferimento, ma anche coloro che hanno la possibilità di cambiare le cose. Questa combinazione deve incoraggiare allo stesso tempo innovazione e studi di queste problematiche.

Per fare ciò è imperativo essere chiari sulle metodologie che saranno attuate e sugli obiettivi che si intendono raggiungere, così da ottenere la massima efficienza nello svolgimento dei compiti. Di seguito vi elencheremo degli esempi di diverse strategie e azioni utili.

Questi esempi di strategie e azioni su come dare visibilità e su come disseminare l'importanza dell'accessibilità alle piattaforme digitali per persone con disabilità saranno divisi in sottocategorie in base al loro livello di azione:

a) Enti e istituzioni:

Per enti e istituzioni è necessario aumentare la consapevolezza per rendere il problema più visibile e di conseguenza promuovere il cambiamento nelle persone, poiché sono loro che posseggono o possiederanno il potere di cambiare le cose. È altresì fondamentale che gli enti siano aperti ai nuovi modi di pensare, di vivere e che riescano a mettersi nei panni degli altri attraverso queste attività sperimentali. Qui di seguito una serie di esempi:

- **Laboratori durante gli studi ISCED (2-3) (scuola secondaria dell'obbligo), universitari e corsi preparatori** in cui si discuta dei problemi che le persone con disabilità possono avere quando utilizzano una piattaforma digitale mostrandoli attraverso attività che consentano agli studenti di sperimentarli in prima persona. Lo scopo è di mostrare che il cambiamento è possibile e che gli studenti stessi potrebbero essere promotori di questo cambiamento in un futuro prossimo essendo consapevoli e sicuri delle proprie abilità.

- **Laboratori per aziende che producono componenti elettroniche**, anche se potrebbe risultare una strategia rischiosa. La progettazione è l'area dove il cambiamento potrebbe iniziare, poiché va a definire le successive fasi di creazione, produzione e assemblaggio, quindi potrebbe tenere conto della partecipazione delle persone con disabilità sin dall'inizio. Questi laboratori possono permettere alle aziende di comprendere al meglio quali possono essere le difficoltà degli utenti con disabilità quando utilizzano i loro prodotti e, di conseguenza, eliminare queste barriere.
- **Promuovere la riflessione da parte di ricercatori e di responsabili del processo decisionale su problemi sociali, politici ed etici** nell'ottica dell'accessibilità e della partecipazione, per aumentare la consapevolezza di coloro che si occupano della modifica e della creazione di leggi, di coloro che stazionano i fondi per creare tecnologie più innovative e accessibili.

b) Obiettivi:

Lo scopo principale è di coinvolgere il maggior numero di persone per sensibilizzarli sull'importanza della partecipazione dei giovani con disabilità e del loro diritto ad un'accessibilità pari a quella del normodotato. Gli obiettivi sono quindi il coinvolgere più persone possibili nella causa, coinvolgere aziende e persone incaricate dell'innovazione in questo ambito, infine sensibilizzare tutti questi individui e fornire loro le possibili soluzioni al problema.

Tali obiettivi possono essere raggiunti attraverso strategie e azioni su diversi piani, azioni che poco a poco contribuiscono all'obiettivo principale. Di seguito un esempio.

- **Condurre delle ricerche sui benefici del rendere il Web accessibile alle persone con disabilità** deve essere imperativo. Le ricerche però dovrebbero riguardare sia il gruppo in questione, sia gli stakeholder politici, poiché sono loro che possono modificare le leggi e rendere l'accessibilità mandatoria a livello legale e pratico.

c) I partecipanti:

Data l'importanza della questione, i destinatari del messaggio dovrebbero essere tutti gli individui, ma è più importante raggiungere categorie specifiche per portare avanti azioni o per sviluppare diverse strategie. Per questo argomento sarebbe ideale concentrarsi su giovani, ricercatori, innovatori, responsabili e direttori degli enti che possono progettare, testare, valutare piattaforme digitali e promuovere l'alfabetizzazione digitale.

I partecipanti prenderanno parte a diverse attività aventi lo scopo di sensibilizzare e mostrare loro che hanno la capacità di cambiare il corso di queste dinamiche in cui le persone con disabilità non sono considerate, di conseguenza serviranno anche per creare benefici comuni e sociali, di seguito qualche esempio.

- **Svolgere programmi educativi** in cui gli studenti svolgono dei compiti relativi all'informatica nell'ambito delle piattaforme digitali, considerando le necessità delle persone con disabilità. Questo processo permetterà loro di toccare con mano le diverse difficoltà che si possono incontrare e di pensare a come risolverle e, ancora una volta, l'obiettivo di queste attività sarà di sensibilizzare sull'argomento i futuri informatici e far comprendere loro l'importanza di adattare questi strumenti a questo gruppo di utenti.
- **Tenere delle conferenze all'interno di istituti, università e enti scolastici** in cui mostrare esempi pratici di difficoltà degli utenti con disabilità nell'uso delle piattaforme digitali e nella partecipazione digitale, nonché la necessità di superare questi ostacoli così da ottenere le stesse possibilità dei normodotati. Assicurare l'ampia condivisione dei vantaggi della ricerca e dell'innovazione. Agli sforzi per aumentare la diversità per quanto riguarda i futuri innovatori, che potrebbero richiedere tempo per dare dei risultati, bisognerebbe affiancare l'aumento delle interazioni tra innovatori, responsabili e pubblico, un passo fondamentale nell'affrontare l'accessibilità per la partecipazione giovanile.
- **Assicurare l'ampia condivisione dei vantaggi della ricerca e dell'innovazione.** Agli sforzi per aumentare la diversità per quanto riguarda i futuri innovatori, che potrebbero richiedere tempo per dare dei risultati, bisognerebbe affiancare l'aumento delle interazioni tra innovatori, responsabili e pubblico, un passo fondamentale nell'affrontare l'accessibilità per la partecipazione giovanile.

d) Metodologie:

La maggior parte delle persone probabilmente non ha mai avuto il tempo o la voglia di formare una propria opinione sulla tematica di “accessibilità digitale per persone con disabilità”, per questo quando si interagisce con il pubblico è importante capire di dovere scendere nei dettagli, esplorare i diversi punti di vista, fornire informazioni se necessario e interpretare i risultati nel quadro generale.

Anche in questo caso è importante evidenziare le difficoltà quotidiane che le persone con disabilità devono affrontare e lo si può fare attraverso interviste, laboratori, gruppi di conversazione, conferenze, campagne sui social, pillole di conoscenza. Di seguito alcuni esempi:

- **Registrare la reazione delle persone** mentre partecipano alle attività che li mettono nei panni delle persone con disabilità, selezionare i momenti più rilevanti e suggestivi da diffondere sui social network per condurre un esperimento sociale, la possibile rivalità dei video potrebbe condurre ad un pubblico più vasto attraverso la riproduzione in televisione, radio e altri canali.
- **Far conoscere l'utilità di strumenti persistenti a sostegno delle persone con disabilità** e di metodi per facilitarne l'accesso, mostrando così la differenza fatta da tali strumenti. L'obiettivo è di promuovere la necessità di queste iniziative estremamente utili, di adattarle ai giovani e farle applicare da persone del campo per ottenere dei progressi in questo settore.

Infine, l'ideale sarebbe riuscire a combinare tutte le strategie mostrate per avere un impatto più rilevante.



COME COINVOLGERE AUTORITÀ POLITICHE NELLA PARTECIPAZIONE GIOVANILE

Come coinvolgere autorità politiche sull'implementazione e l'uso di piattaforme accessibili per la partecipazione giovanile

Introduzione

In questo capitolo tratteremo della “e-participation” di autorità, politici o responsabili attraverso le piattaforme digitali, che diventa ancor più importante visto che gli strumenti digitali sono diventati indispensabili quasi per tutti data la situazione globale dovuta alla pandemia al giorno d’oggi.

Fatte queste considerazioni, riteniamo che non ci sia momento migliore per autorità, politici e responsabili di essere coinvolti e partecipare attraverso le piattaforme digitali, poiché è il modo più diretto per dialogare con i propri cittadini, specialmente con i più giovani. Inoltre, in questo capitolo vogliamo evidenziare che, nonostante le autorità politiche debbano seguire determinati protocolli, è necessario che siano al passo con la modernizzazione e con le nuove tecnologie specialmente in periodi che cambiano in continuazione e queste piattaforme li aiuterebbero non solo facilitando e persino migliorando il loro lavoro, ma anche a comprendere le necessità dei cittadini in modo diretto. Per tutte le motivazioni sopracitate pensiamo sia importante per autorità, politici e responsabili conoscere i benefici che potrebbero trarre dalle piattaforme digitali.

Infine, vorremmo anche mostrare, attraverso esempi concreti, come la partecipazione digitale di autorità, politici e responsabili possa portare benefici sia per loro che per concittadini e località.



Partecipazione digitale di autorità politiche

La domanda principale a cui dobbiamo rispondere è come coinvolgere le autorità politiche nell'implementazione e nell'uso di piattaforme digitali accessibili, di seguito vi forniamo alcuni elementi chiave per farlo:

- **Lavori preliminari.** Prima di invitare le autorità politiche alla partecipazione, bisogna stabilire in che attività o progetti vorremmo includerle e controllare allo stesso tempo le loro necessità e il contributo che vogliono apportare al progetto per cui sono stati invitati, così da aumentare le probabilità di successo.
- **Valore aggiunto.** Quando si devono coinvolgere delle autorità politiche è imperativo essere in grado di presentare un procedimento che sia loro di beneficio e che aggiunga qualcosa alle loro funzioni quotidiane, così da fargli comprendere che non stanno sprecando il loro tempo.
- **Fare una buona impressione.** Avere un portfolio di attività efficaci è molto importante, poiché può essere presentato alle autorità politiche per mostrare esempi concreti dei risultati che potrebbero essere ottenuti. Più testimonianze positive dei precedenti inviti si riescono a mostrare, più autorità della politica vorranno essere coinvolte nei progetti.
- **Gioventù come target di riferimento.** Sarebbe importante anche mostrare ai politici vedere che una buona parte dei giovani è coinvolta nel processo di partecipazione digitale, così che possano formare una propria idea sull'accettare l'uso di queste piattaforme per scopi politici.
- **Pianificazione e documentazione strategiche.** Le autorità politiche devono poter vedere la rilevanza delle azioni attraverso documentazioni strategiche e pianificazioni, con documenti specifici, politiche, programmi o leggi che dovranno essere esaminate durante il processo di partecipazione, il che consentirà di conferire un orientamento politico all'azione e fornire uno spunto di discussione con le autorità coinvolte.

Tuttavia, tutti questi sforzi sono dipendenti dall'esistenza di diversi ostacoli che le autorità politiche potrebbero incontrare in questi processi, di seguito gli esempi più visibili:

- **Volontà politica.** La mancanza di volontà politica specialmente da funzionari eletti, di partecipare in questi tipi di partecipazione digitale è notevole, è una problematica che va affrontata.
- **Processi incontrollati.** Le autorità politiche sentono di perdere o cedere potere nel processo di partecipazione digitale o, al contrario, di non riuscire a promettere di realizzare quanto deciso in questi spazi. Bisogna continuare a cercare di dare delle basi legali, organizzative e istituzionali a questi processi.
- **Adattabilità delle piattaforme.** Altro grande problema riscontrata, ossia renderla adattabile a politici e giovani nei territori in cui i due gruppi sono localizzati. Barriere in questo ambito possono essere le lingue disponibili, misure di accessibilità, numero massimo di partecipanti, protezione dei dati e altri ancora.

In definitiva possiamo vedere come ci siano molti ostacoli nell'introduzione all'interno dell'ambiente politico di iniziative di questo tipo, nel dettaglio convincere i politici della loro efficacia. Tuttavia, sono stati evidenziati anche diversi meccanismi che potrebbero far cambiare loro idea, ma disporre di un sistema efficiente e chiaro che mostri la viabilità delle iniziative è fondamentale.

Esempi di buone pratiche

In questa sezione esploreremo alcune delle buone pratiche che sono state avanzate per coinvolgere le autorità politiche nell'implementazione e nell'uso di piattaforme digitali accessibili. Alcune di queste buone pratiche potrebbero aiutare ad affermare le piattaforme come opzione valida per la partecipazione e per mostrare nuove metodologie alle autorità politiche e del comune per affrontare questioni di certo rilievo.

Uno dei fattori chiave di queste buone pratiche è la promozione di una comunicazione a due vie tra politica e cittadini, in particolare per comprendere le necessità e sviluppare proposte. Inoltre, si vuole dimostrare come attività diverse possano promuovere e far integrare questo tipo di mentalità all'interno dei comuni e come attraverso queste pratiche i politici possano abbandonare i loro pregiudizi su questo tipo di partecipazione e siano più propensi alla collaborazione.

- **Consensus.** Piattaforma che permette ai cittadini di accedere a diverse funzioni per partecipare alla vita politica e che è utilizzata da un consorzio di comuni catalani dal 2002.

<http://barcelonaconsensus.org/>

- **DEMOS.** Piattaforma per il dialogo su politiche pubbliche che consente lo svolgimento dei processi di partecipazione, l'esempio più famoso è stato la consultazione sul futuro della città di Amburgo.

<http://demos-deutschland.de/>

- **Dito y Digalo.** Piattaforma per condurre processi di partecipazione, che include forum per il dialogo, dibattiti in tempo reale e di rappresentare gli argomenti con dei grafici. Usata anche per la realizzazione del budget partecipativo di Esslingen Am Neckar (Germania).

https://www.researchgate.net/figure/Abbildung-3-Grafische-Darstellung-eines-Bereiches-von-Dito-in-Digalo_fig3_221413253

- **EDEN.** Pacchetto di strumenti basati sulle tecnologie per l'Elaborazione del Linguaggio Naturale (NPL) per facilitare la partecipazione cittadina. Le prove di collaudo sono state condotte nei Paesi Bassi, in Polonia, Austria, Italia e Germania.

<http://www.eden-online.org/tag/digital-education-action-plan/>

- **Ipatinga.** Sito web per definire il bilancio di partecipazione in Brasile, che permette ai cittadini di inoltrare le loro proposte su Internet e di discuterne con le autorità comunali e politiche.

<http://habitat.aq.upm.es/bpal/onu04/bp2603.html>

- **Open Laws.** Piattaforma per una legiferazione collaborativa in cui i parlamentari argentini caricano le loro iniziative e aprono un dibattito per coinvolgere la popolazione nella realizzazione di bozze di legge.

<https://leyesabiertas.hcdn.gob.ar>

- **Wiki Legis.** Piattaforma mediante la quale i cittadini brasiliani possono caricare le proprie proposte e aggiungere elementi alla creazione di politiche dei decision-maker.

<https://edemocracia.camara.leg.br/wikilegis>

- **OPIN.me.** Toolbox multifunzione per la partecipazione digitale e mobile per le organizzazioni giovanili o per la pubblica amministrazione.

<https://opin.me/en/>

Le attività che abbiamo proposto promuovono la partecipazione politica e anche la divulgazione di informazioni sulla creazione di normative e proposte in Europa e in tutto il mondo. Le buone pratiche sono state messe a confronto con altri metodi in vigore, dimostrando che possono essere valide alternative e alcune di queste sono già state adattate. Questo dimostra come sia possibile coinvolgere le autorità politiche in questo tipo di iniziative e progetti per mantenere un canale di comunicazione con i propri concittadini.

Strategie di coinvolgimento delle autorità politiche

In questa sezione forniremo delle strategie per la corretta implementazione delle iniziative e delle pratiche proposte all'interno del documento. Per essere più precisi un insieme di linee guida che funge da struttura per far sì che le iniziative contengano tutti gli elementi essenziali per essere efficaci.

- **Pianificazione dei processi di partecipazione.** Prima di coinvolgere un'autorità politica è necessario condurre un'analisi approfondita delle realizzabilità del progetto, ossia di verificare le premesse e collaudare le varie fasi del progetto per garantire la presentazione di un'iniziativa concreta e affidabile alle autorità che difficilmente verrà rifiutata.
- **Tempistica.** Bisogna dare una stima concreta della tempistica del processo di partecipazione, che non può essere troppo breve (non si può ottenere molta influenza in poco tempo) o troppo lunga (potrebbe compromettere l'efficacia del processo).
- **Caratteristiche della piattaforma digitale.** Sarebbe opportuno scegliere la piattaforma più adatta al nostro processo di partecipazione. La piattaforma deve soddisfare al meglio le autorità politiche e i cittadini e tenga conto delle problematiche di accessibilità, quindi lingua, modalità di lettura, layout visivo e modalità interattive.
- **Facilitare il processo.** Impiegare una strategia chiara ed efficace per facilitare il processo è fondamentale. Deve esserci una comunicazione a due vie tra autorità politiche e giovani per poter migliorare i contenuti della piattaforma e far sì che il progetto funzioni.

- **Processo deliberativo.** Si richiede ai partecipanti di ricoprire un ruolo attivo nel processo di partecipazione digitale, quindi porre domande, inoltrare proposte, valutare le proposte degli altri partecipanti, partecipare ai dibattiti e provare sempre ad allargare le proprie vedute e quelle degli altri. Bisogna accettare che alcune proposte saranno più accettate di altre e che l'obiettivo è raggiungere un comune denominatore.
- **Garantire a tutti i partecipanti un accesso adeguato.** Per far sì che il progetto porti dei risultati è consigliabile che tutti gli utenti abbiano lo stesso livello di accessibilità agli strumenti per la partecipazione, in caso contrario sarebbe inutile portare avanti il progetto. Ricercare soluzioni per garantire l'ottenimento di tali strumenti.

In questo modo, sarà possibile trovare delle soluzioni per garantire la gratuità degli strumenti.



SELEZIONE DELLE PIATTAFORME: SETTORI & CRITERI

Un gruppo di lavoro si è riunito per definire i criteri di selezione delle piattaforme digitali utili per aumentare le competenze civiche della partecipazione dei giovani nel contesto dell'accessibilità delle piattaforme digitali.

Le piattaforme devono rientrare nei **seguenti settori**:

- **Partecipazione politica:** si tratta di piattaforme che consentono la partecipazione attiva dei giovani alla vita politica. In questo settore rientra anche la partecipazione civica.

Ex: DemocracyOS (<https://democraciaos.org/>)

- **Servizi pubblici:** si tratta di piattaforme totalmente pubbliche che offrono un servizio gratuito, oltre che contenere informazioni su come partecipare alla vita politica e migliorare diversi aspetti della vita quotidiana degli individui.

Ex.: European Commission (https://ec.europa.eu/info/index_es),
Ministry of Interior <http://www.interior.gob.es/>.

- **Social network:** tra queste piattaforme rientra ogni tipo di social network, che può essere generico o specifico in termini sociali, culturali, professionali e tanto altro.

Ex. Facebook, Instagram, Telegram, WhatsApp...

- **Cultura:** qualsiasi piattaforma che promuove gli aspetti culturali della società.

Ex.: hipermedula.org (<http://hipermedula.org/que-es-la-hipermedula/>)

- **Istruzione e formazione:** piattaforme che coinvolgono i giovani in opportunità di istruzione, formazione e di apprendimento.

Ex.: <https://www.coursera.org/> (international level)

È stato inoltre elaborato un elenco di criteri per definire gli elementi di selezione più idonei che una piattaforma deve soddisfare per essere inclusa in questo progetto, entro i limiti dei settori elencati in precedenza.

- **Navigabilità.** I link sulla piattaforma dovrebbero facilitare l'ingresso e l'uscita dalla homepage. Inoltre, i link all'interno devono fornire contenuti e informazioni chiare.
- **Prestazioni a livello locale, nazionale o internazionale.** Le piattaforme saranno selezionate in funzione del livello di completezza che si intende raggiungere. La portata della piattaforma è importante per definire i gruppi target.
- **Pertinente.** La piattaforma deve avere contenuti rilevanti legati ai giovani e alla loro partecipazione nelle aree sopra citate.
- **Sicuro.** La piattaforma deve essere completamente sicura per entrare, con un lucchetto nella parte superiore della navigazione. I collegamenti esterni devono condurre a siti web sicuri e/o ad altre piattaforme.
- **Organizzazione.** Le informazioni sulla piattaforma devono essere presentate in un ordine logico, consentendo così di muoversi all'interno della piattaforma con un certo grado di autonomia.
- **Pubblicità.** La piattaforma non deve contenere pubblicità eccessiva.
- **Accuratezza/Qualità.** L'informazione deve essere ben scritta, secondo obiettivi definiti. Pertanto, è importante considerare che le informazioni siano chiaramente presentate e le idee sono ben ordinate e senza errori di ortografia.
- **Lingue.** Per garantire che ci siano versioni in altre lingue (inglese, spagnolo, italiano...). La versione inglese sarà più vantaggiosa e adatta ai partner internazionali per avere un facile accesso ai contenuti.
- **Affidabilità:** Fonti e informazioni affidabili vengono utilizzate e menzionate nella piattaforma scelta.
- **Dati di contatto/email:** I dati di contatto sono presentati per consentire di porre domande o chiarire dubbi che possono sorgere durante l'utilizzo della piattaforma.

ANALISI DELLE PIATTAFORME

Piattaforme e Analisi

Le organizzazioni partner hanno selezionato 4 piattaforme appartenenti a diverse categorie:

Cultura

Social Network

Servizi pubblici

Partecipazione Politica

Le piattaforme operano a livello locale, regionale, nazionale e internazionale.

Ogni piattaforma è stata testata e studiata insieme ai target group locali, utilizzando un modello Excel creato in precedenza. Questo modello contiene un elenco di elementi relativi all'accessibilità delle piattaforme digitali da verificare e riportare. Dopo avere completato ogni sezione, comparirà in automatico un punteggio, calcolato sulla base degli elementi riportati, che definisce il livello di accessibilità delle piattaforme.

Nelle pagine seguenti troverete le piattaforme analizzate e i risultati ottenuti da questo studio.

CULTURA

Plataforma C - <https://plataformac.com/>

Plataforma C è uno spazio per promuovere l'innovazione nel settore culturale, dedicato alla formazione continua dei professionisti delle arti e delle istituzioni nella sfera iberoamericana, un punto di incontro per la loro formazione attraverso programmi online pratici sui temi della gestione culturale, della produzione artistica, della comunicazione e molto altro.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Plataforma C
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	ASCEPS Asociación para la Creación de Estudios y Proyectos Sociales
WEB ADDRESS	https://plataformac.com/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Plataforma C is a space to promote innovation in culture, dedicated to the continuous training of arts professionals and institutions in the Ibero-American sphere.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Culture

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Content...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	30	25	100	8,333333333	25	100	33,33333333	0	41,75	16,36666667	41,70833333
2	Blog view	45	25		67,5	25	100		75	66,66666667	62,73809524	
3	Article	80	17,5		8,333333333	25	100		75	66,66666667	66,35714286	
Veredict:		The website is not accessible								Total Points:		55,43452381

SOCIAL NETWORK

Menéame - <https://www.meneame.net/>

Menéame è un sito web e social network basato sulla partecipazione attiva dei suoi utenti. Gli utenti registrati possono condividere delle storie che saranno a loro volta votate da altri utenti del sito (registrati o meno). Un algoritmo che unifica diversi parametri in un unico valore numerico internamente chiamato "karma" sarà poi in grado di promuovere le storie più votate.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Menéame
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Menéame
WEB ADDRESS	https://www.meneame.net/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Menéame is a website and social network based on community participation in which registered users submit stories that other users of the site (registered or not) can vote on.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Social network

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	30	25		41.66666667	25	80.33333333	25		43.75	16.66666667	42.55208333
2	Contact	50	0		100	33.33333333	83.33333333	66.66666667		62.5	16.66666667	58.4375
3	Newsletter	50	0		50	16.66666667	83.33333333	25	43.75	81.25	16.66666667	46.2962963
4	Blog	55	0		50	25	91.66666667			75	16.66666667	51.9047619
5	Article	40	0		50	25	91.66666667			81.25	16.66666667	53.51190476
Veredict:		The website is not accessible								Total Points:		50,54050926

SERVIZI PUBBLICI

Castilla y León Joven - <https://www.castillayleonjoven.com/>

L'Istituto giovanile della Junta de Castilla y León incoraggia la piena partecipazione dei giovani alla società e ne promuove l'occupabilità. A tal fine, sviluppa azioni quali la promozione delle associazioni e del volontariato, la diffusione di informazioni di interesse tra i giovani, lo scambio nei programmi europei per la gioventù...

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Castilla y León Joven
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Instituto de la Juventud y Junta de Castilla y León
WEB ADDRESS	https://www.castillayleonjoven.com/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	The Youth Institute of the Junta de Castilla y León supports young people to encourage their full participation in society and promote the employability of young people
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Public services

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	30	25		41,66666667	25	83,33333333	25		41,75	66,66666667	42,54068333
2	Contact	55	0		100	33,33333333	83,33333333	66,66666667		67,5	66,66666667	58,45175
3	Newsletter	50	0		50	16,66666667	83,33333333	25	43,75	31,25	66,66666667	46,2942963
4	Blog	50	0		50	25	91,66666667			75	66,66666667	51,5847619
5	Article	60	0		50	25	91,66666667			31,25	66,66666667	53,51198476
Verdict:		The website is not accessible								Total Points:		50,54050926

PARTECIPAZIONE POLITICA

Consejo de la Juventud de España - <http://www.cje.org/es/>

Il Consiglio spagnolo della gioventù (CJE) è una piattaforma di organizzazioni giovanili, creata dalla legge nel 1983 e composta dai Consigli della gioventù delle comunità autonome e dalle organizzazioni giovanili a livello statale. Così come affermato nell'articolo 48 della Costituzione spagnola, il suo obiettivo principale è quello di promuovere la partecipazione dei giovani alla vita politica, sociale, economica e culturale in un ambiente globale.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Consejo de la Juventud de España
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Consejo de la Juventud de España
WEB ADDRESS	http://www.cje.org/es/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	The Spanish Youth Council (CJE) is a platform of youth organisations, created by law in 1983 and made up of the Youth Councils of the Autonomous Communities and youth organisations at state level.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Political participation

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	55	25		50	25	66,66666667	8,33333333		75	66,66666667	46,45833333
2	Contact	55			100	41,66666667	66,66666667	0		100	66,66666667	61,42857143
3	do we use	70	25		66,66666667	33,33333333	66,66666667			100	66,66666667	61,19847619
4	Publication	70	75		41,66666667	33,33333333	66,66666667			100	66,66666667	64,76198476
5	Yess article	0	75		25	50	66,66666667			100	66,66666667	61,5047619
Verdict:		The website is not accessible								Total Points:		59,14880952



CULTURA

FACYL - Festival Internacional De Las Artes y La Cultura de Castilla y León

<https://facyl-festival.com/>

¡Unisciti a una comunità culturale attiva!

Nel corso dell'anno, la piattaforma offre un programma completo di contenuti online su CANAL FACYL gestito da responsabili culturali e artisti da tutto il mondo.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Festival Internacional De Las Artes y La Cultura de Castilla y León (FACYL)
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Junta de Castilla y León
WEB ADDRESS	https://facyl-festival.com/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Promoting Culture and Arts at a regional level
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Culture

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	100	100		66,66666667	100	100			100	66,66666667	66,66666667
2	Contact	100	100		66,66666667	100	100			100	66,66666667	66,66666667
3	Inicio FACYL	100	100	100	66,66666667	100	100			100	66,66666667	100,00000000
4	Inicio	100	100		66,66666667	100	100			100	66,66666667	66,66666667
5	Información	100	100		66,66666667	100	100			100	66,66666667	66,66666667
6	Photo gallery	100	100			100	100			100	66,66666667	66,66666667
Veredict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Total Points:		91,34

SOCIAL NETWORK

European Youth Ideas

<https://www.europeanyouthideas.eu/es>

Questo sito web è stato realizzato dall'Unità Sensibilizzazione dei giovani del Parlamento Europeo con lo scopo di facilitare la partecipazione attiva dei giovani alla vita democratica europea. Lanciata per la prima volta per lo European Youth Event 2018, è una piattaforma online in cui qualsiasi giovane può condividere le proprie idee sulle questioni che l'Europa sta affrontando oggi, nonché sull'Europa di domani.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE

NAME OF THE PLATFORM	European Youth ideas
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	European Commission (Conference on the Future of Europe)
WEB ADDRESS	https://www.eu-council.europa.eu/en/eu-council
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Fostering youth political participation and connecting european youngsters
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Social network

Summary												
ID	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	100	87,5	75	86,6666667	100	100			100	86,6666667	86,7751666
2	Search ideas	100	87,5		86,6666667	100	100	100		100	86,6666667	86,10431666
3	Blog	100	87,5		86,6666667	100	100			100	86,6666667	87,9761904
4	About us	100	87,5		86,6666667	100	100			100	50	86,3095238
5	News	100	87,5		86,6666667	100	100			100	86,6666667	86,4994761
Veredict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Total Points:		88,012

PSERVIZI PUBBLICI

Diputación de Salamanca - Juventud

<http://www.lasalina.es/juventud/>

Giovani, un mondo di possibilità.

Il presente sito ha l'obiettivo di fornire informazioni educative ai giovani, migliorandone cos' la partecipazione a livello locale.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE

NAME OF THE PLATFORM	Diputación de Salamanca - Juventud
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Diputación de Salamanca
WEB ADDRESS	http://www.lasalina.es/juventud/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Providing education and information to the Youth political while improving participation at a local level
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Public services



Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	100	87,5		66,66666667		66,66666667			100	58,33333333	79,86111111
2	Contact	100	100		66,66666667		66,66666667	100		100	100	90,47619048
3	Suggestions	100										100
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Total Points:		90,11243386

PPARTECIPAZIONE POLITICA

Espacio de Participación de la Junta de Castilla y León

<http://participa.jcyl.es/>

Si tratta di uno strumento che consente ai cittadini di condividere le proprie idee attraverso la presentazione di testi e contenuti, che rimangono pubblicati in piattaforma per un minimo di dieci giorni. In questo modo, tutti i cittadini possono incorporare idee, votare e commentare contenuti e argomenti che sono stati precedentemente creati da altri partecipanti.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Espacio de participación de la Junta de Castilla y León
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Junta de Castilla y León
WEB ADDRESS	http://participa.jcyl.es/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	En esta herramienta, el espacio de participación, se publican los textos sujetos a la participación ciudadana durante un periodo mínimo de 10 días para que todos los ciudadanos puedan incorporar ideas y votar y comentar aquellas que hayan sido creadas previamente por otros participantes
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Political participation

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	8,333333333			66,66666667	12,5	66,66666667		0	100	50	43,45238095
2	Contact	37,5			66,66666667	37,5	66,66666667	58,33333333	0	100	100	58,33333333
Verdict:		The website is not accessible								Total Points:		50,89285714

CULTURA

Imaginarium

<https://www.imaginarium.pt/>

Imaginarium è il più grande evento di Street Art del Portogallo e un riferimento internazionale.

Si svolge ogni anno, per tre giorni, nel mese di maggio.

Imaginarium fa attualmente parte del circuito europeo di Street Art, attraverso la sua presenza all'interno della Circostrada Network, in collaborazione con una serie di partenariati con altri festival e progetti di creazione, contribuendo così all'affermazione di Santa Maria da Feira come capitale portoghese delle arti di strada. Attraverso le dinamiche di Imaginarium 365, Santa Maria da Feira respira Street Art tutto l'anno.

PLATFORM SELECTION TEMPLATE	
NAME	Imaginarium
PROMOTING ENTITY	Imaginarium Festival e Centro Criação
WEB ADDRESS	imaginarium.pt
PRINCIPAL OBJECTIVE	Largest event on Street Art
PRINCIPAL AREA OF SELECTION	Culture

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	100	75	100		83,33333333	100		100	100	100	94,79166667
2	MENU - Information	100	75	100	87,5	83,33333333	100		100	87,5	100	82,59259259
4	MENU - Festival	100	75	100	83,33333333	83,33333333	100		100	100	100	93,51851852
3	MENU - About us	100	75	100	83,33333333	83,33333333	100		100	100	100	93,51851852
5	MENU - Centre of Creation	100	75	100	83,33333333	83,33333333	100		100	100	100	93,51851852
6	MENU - Open Calls	100	75	100	91,66666667	83,33333333	100	100	100	100	100	95
7	MENU - Community Imaginarium	100	75	100	100	83,33333333	100	100	83,33333333	100	100	94,16666667
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Final Points:		93,8723545

SOCIAL NETWORK

Whatsapp

<https://www.whatsapp.com/>

Whatsapp è un'applicazione informatica di messaggistica gratuita che consente di effettuare chiamate video e vocali, inviare messaggi di testo e molto altro ancora - il tutto con una sola connessione Wi-Fi. Con oltre 2 miliardi di utenti attivi, Whatsapp è particolarmente popolare tra amici e familiari che vivono in diversi paesi e vogliono rimanere in contatto!

PLATFORM SELECTION TEMPLATE	
NAME	Whatsapp
PROMOTING ENTITY	Facebook
WEB ADDRESS	https://web.whatsapp.com/
PRINCIPAL OBJECTIVE	Multi-platform instant messaging and voice calling application for smartphones. In addition to text messaging, users can send images, videos and PDF documents, and make free calls via an internet connection.
PRINCIPAL AREA OF SELECTION	Social network

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
2	How to install	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
3	Accessibility	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
4	Download	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
5	Security	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
6	Help	100	100		100	100	100			91,66666667	100	18,80952381
		100	100		100	100	100			91,66666667	100	
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Final Points		98,80952381

PSERVIZI PUBBLICI

Direção Regional de Juventude - Madeira

<https://www.madeira.gov.pt/dri>

La Direzione Regionale dedicata alle Politiche Giovanili è un impegno verso i giovani, le loro associazioni rappresentative e le organizzazioni che svolgono un ruolo trasversale in questo campo. Intendiamo un progetto che pone i Giovani di Madeira e Porto Santo all'avanguardia del suo sviluppo e affermazione, avendo come riferimento la sua partecipazione a programmi che stimolano il suo capitale umano. Il nostro scopo è quello di coinvolgere tutti, quindi contiamo sul contributo di ciascuno, per la loro affermazione individuale e collettiva.

PLATFORM SELECTION TEMPLATE	
NAME	Direção Regional de Juventude
PROMOTING ENTITY	Sec. Reg - Gov Aut Madeira
WEB ADDRESS	https://www.madeira.gov.pt/dri
PRINCIPAL OBJECTIVE	To provide information about youth opportunities: programs, summer camps, scholarships...
PRINCIPAL AREA OF SELECTION	Public services

Summary												
ID	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	50,33333333	100		91,66666667	41,66666667	100			81,33333333	87,5	80,95714286
2	Contact	100	100		91,66666667	50,33333333	100	100				81,07142857
3	Youth Program	100	100		91,66666667	41,66666667	100			91,66666667		87,5
4	Youth Association	100	100		91,66666667	41,66666667	100			91,66666667		87,5
5	Summer Camp	100	100		91,66666667	41,66666667	100			91,66666667		87,5
6	Youth Centre	100	75		91,66666667	25	100			81,33333333		80,95714286
7	Youth Shop	100	75		91,66666667	25	100			81,33333333		80,95714286
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!								Final Points:		84,94047619

PPARTECIPAZIONE POLITICA

Jovem Autarca

<https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca>

Jovem Autarca è un progetto che mira a promuovere la partecipazione civica, valorizzare le opinioni dei giovani, le loro idee e prospettive per il futuro. Assumendo una partecipazione attiva alle decisioni politiche del loro comune, i giovani svolgono il ruolo di portavoce per i loro coetanei, essendo corresponsabili della gestione di un bilancio che viene loro assegnato, e cercando di materializzare i progetti che hanno idealizzato, in una logica di dialogo e sostenibilità.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Jovem Autarca
PROMOTING ENTITY	C. M. Sta Maria Feira
WEB ADDRESS	https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca
PRINCIPAL OBJECTIVE	"Jovem Autarca" is a project that aims to promote citizenship behaviours, value the opinions of young people, their ideas and perspectives for the future
PRINCIPAL AREA OF SELECTION	Political participation

Summary												
ID	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Navigable	Points
1	Home	100	0			100	0			100	50	50,33333333
2	Contact	81,33333333	75				0					52,77777778
3	previous Edition	87,5	0									83,75
4	resulting File	100			100	75		100				93,75
Verdict:		The website has some accessibility issues								Final Points:		63,15777778



SOCIAL NETWORK

TIME HEROES - <https://timeheroes.org/>

Time Heroes è una piattaforma per trovare opportunità di volontariato e fare del bene, nella quale troverete idee su come trasformare il proprio tempo e le proprie competenze in una forza trasformatrice. "Siamo tutti degli eroi, anche se ancora non ne siamo consapevoli"

THE PLATFORM SELECTION TEMPLATE

NAME OF THE PLATFORM	Time Heroes
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Time Heroes
WEB ADDRESS	https://timeheroes.org/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Timeheroes is a platform for volunteering and doing good
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Social network

Summary

#	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1.	Home	100	100	100	96,66666667	91,66666667	100	100		91,66666667	100	98,44444444
2.	Contact	100										100
3.	About us	100	75		100	91,66666667	100	100		100	100	95,83333333
4.	Blog	100	75		100	100	100	100		100	100	96,875
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!									Total Points:	96,78819444

SOCIAL NETWORK

YOUTHUB - <http://youthub.bg/>

Si tratta di un'organizzazione privata non governativa (ONG).

Il suo obiettivo principale è informare i giovani sulle opportunità di sviluppo personale e professionale a livello locale, nazionale e internazionale.

Youthub sta raggiungendo il suo obiettivo gestendo una piattaforma online per i giovani - youthub.bg dove i giovani bulgari possono trovare ogni tipo di opportunità, tra cui corsi di formazione, seminari, scambi di giovani, borse di studio, concorsi e altri eventi.



PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	YOUTHUB
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	YOUTHUB
WEB ADDRESS	http://youthub.bg/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	YOUTHUB Association is a private non-governmental organization (NGO). Its main goal is to inform young people about the opportunities for personal and professional development on a local, national and international level.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Social network

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Tables	5. Content...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	100	100	75	100	100	100			100	100	96,25
2	Contact	100	100	100	100	100	100			100	100	100
3	Blog view	100	100	100	100	100	100			100	100	100
4	Article	100	100	100	100	100	100			100	100	100
Verdict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!								Total Points:		97,65625

PSERVIZI PUBBLICI

U-REPORT - <https://bulgaria.ureport.in/>

U-Report è una piattaforma globale dell'UNICEF e di molte organizzazioni partner, lanciata nel 2011 e diffusa in Bulgaria nel 2020. È uno strumento che dà ai bambini e ai giovani dai 14 ai 29 anni l'opportunità di esprimere le proprie opinioni su questioni importanti in modo accessibile.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	U-report
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	U-report
WEB ADDRESS	https://bulgaria.ureport.in/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	U-Report is a global platform of UNICEF and many partner organizations, launched in 2011 and in Bulgaria in 2020. This gives children and young people aged 14-29 the opportunity to express their views on important issues, and in an accessible way.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Public services



Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigabl	Points
1	Home	62,5	37,5	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	87,96296296
2	Stories	75	37,5	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	89,35185185
3	About us	75	37,5	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	89,02981133
4	Finsearches	75	37,5	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	89,35185185
Veredict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!									Total Points:	88,671875

PARTECIPAZIONE POLITICA

The National Youth Forum - <https://nmf.bg/>

Il Forum europeo della gioventù (YFJ) è la più grande piattaforma giovanile in Bulgaria, che unisce 50 organizzazioni giovanili provenienti da tutto il paese. Essi sono membri a pieno titolo del Forum europeo della gioventù e partner attivo delle istituzioni nazionali ed europee nella costruzione e nella promozione delle politiche giovanili. Essi sono il consiglio nazionale della gioventù della Bulgaria che rappresenta i giovani sul fronte delle istituzioni, sostenendo lo sviluppo dei giovani e la politica della gioventù a livello locale, nazionale e internazionale.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	The National Youth Forum
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	The National Youth Forum (National Youth Council of Bulgaria)
WEB ADDRESS	https://nmf.bg/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	The National Youth Forum is the largest youth platform in Bulgaria, which unites 50 youth organizations from all over the country.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Political participation

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigabl	Points
1	Home	90	75	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	94,58333333
2	Contact	90	75	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	94,58333333
3	Blog elem	90	75	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	94,58333333
4	Article	90	75	100	91,66666667	100	100	100	100	100	100	94,58333333
Veredict:		THE WEBSITE IS ACCESSIBLE!!									Total Points:	93,54166667



CULTURA

Balarm - <https://www.balarm.it>

Balarm.it informa sugli eventi culturali, turistici e di spettacolo a Palermo e Sicilia, pubblica notizie e approfondimenti di cultura, turismo, lifestyle, cibo, salute e tanto altro.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	Balarm
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Balarm
WEB ADDRESS	https://www.balarm.it
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Balarm.it provides information on cultural, tourist and entertainment events in Palermo and Sicily; publishes news and insights into culture, tourism, lifestyle, food, health and several other themes.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Culture

Summary												
id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard	10. Readability	Points
1	Home	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	Life with me	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	Life with us	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Verdict:		The website is not accessible at all									Total Points:	34.58333333

SOCIAL NETWORK

Discord - <https://discord.com/>

Discord è una piattaforma di messaggistica istantanea e distribuzione digitale utilizzata da oltre cento milioni di utenti per comunicare con i propri amici e con la propria comunità.

THE PLATFORMS SLECTION TEMPLATE

NAME OF THE PLATFORM	Discord
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Discord Inc.
WEB ADDRESS	https://discord.com
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	Discord is a voice, video and text communication service used by over a hundred million people to hang out and talk with their friends and communities.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Social networks

Summary												
M	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	75	87.5		87.5	33,33333333	100			100	75	86,9047619
2	Support	85	25		25	33,33333333	100			100	75	70,47619048
Verdict:		The website has some accessibility issues								Total Points:		78,69047619

PSERVIZI PUBBLICI

Ministero della Salute - <https://www.salute.gov.it/>

Il Ministero della Salute è un dicastero del governo italiano. Il principale obiettivo della piattaforma è dare informazioni e sensibilizzare su tematiche riguardanti la protezione e promozione della salute. Infatti, ha compiti in materia sanitaria, di profilassi e raccordo con le istituzioni internazionali ed europee nel campo della salute.

PLATFORMS SELECTION TEMPLATE

NAME OF THE PLATFORM	Ministero della Salute
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	Government of Italy
WEB ADDRESS	https://www.salute.gov.it/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	The Ministry of Health is a governmental agency of Italy.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Public services

Summary												
M	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	65	100	75	100	75	33,33333333			11,25	75	69,37591667
2	Contact	30	100		66,66666667	51,66666667	33,33333333			11,25	51,66666667	63,51190476
3	Article	65	100		41,66666667	51,66666667	33,33333333			11,25	66,66666667	61,36904762
Verdict:		The website has some accessibility issues								Total Points:		64,73462302

POLITICAL PARTICIPATION

Unicef - <https://www.unicef.org/>

UNICEF, conosciuta anche come Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia, è un'associazione di cui sono membri quasi tutti i governi del mondo. Il sito web fornisce informazioni sull'organizzazione, le attività, e gli studi sulla situazione dei bambini in tutto il mondo.

THE PLATFORMS SELECTION TEMPLATE	
NAME OF THE PLATFORM	UNICEF
ENTITY PROMOTING THE PLATFORM	United Nations
WEB ADDRESS	https://www.unicef.org/
PRINCIPAL OBJECTIVE OF THE PLATFORM	UNICEF, also known as the United Nations Children's Fund, is a United Nations agency responsible for providing humanitarian and developmental aid to children worldwide.
PRINCIPAL AREA FOR SELECTION PLATFORM	Political participation

Summary												
Id	Page	1. Headings	2. Images	3. Videos	4. Links	5. Contrast...	6. Text size	7. Forms	8. Tables	9. Keyboard...	10. Navigable	Points
1	Home	82	100		75	75	100			75	31,6666667	76,6666667
2	Article	100	125		75	50,0000000	91,6666667			50,00	75	66,6666667
Verdict:		The website has some accessibility issues								Total Points:		71,81547619

CONCLUSIONI

INTRODUZIONE

L'accesso a Internet è diventato uno strumento prezioso ed essenziale per svolgere la vita quotidiana: dalla comunicazione con parenti lontani alla connessione con i colleghi in ufficio. L'ondata digitale durante la pandemia di COVID-19 ha sottolineato la necessità di un accesso facile e immediato alle piattaforme elettroniche. Ma quanto sono accessibili queste piattaforme per i giovani? Che si tratti di affrontare barriere come le disabilità, è importantissimo che i giovani siano in grado di partecipare digitalmente e far sentire la propria voce.

L'accessibilità digitale è diventata ancora più importante grazie alla rapida crescita delle informazioni e dei servizi interattivi forniti attraverso il web e i dispositivi mobili. Ne sono un esempio le operazioni bancarie e di acquisto online, l'accesso ai servizi pubblici e ai servizi di messaggistica e di videochiamata.

Semplici modifiche che rendono i siti web e le applicazioni più user-friendly possono portare enormi miglioramenti per tutti, non solo per gli utenti con disabilità. Per esempio, essere in grado di ascoltare un testo quando non c'è abbastanza luce per leggere o quando si stanno svolgendo più attività contemporaneamente, o leggere i sottotitoli di un video in un ambiente rumoroso. Le aziende con servizi accessibili possono raggiungere una gamma di clienti più ampia e trarne un vantaggio economico. Ad esempio, si stima che circa 100 milioni di persone nell'Unione europea abbiano una qualche forma di disabilità e quindi rappresentino un mercato importante.

RENDERE IL CONTENUTO ACCESSIBILE

L'accessibilità dei siti web consente a tutti gli utenti, disabili e non, di partecipare, capire e approcciarsi ai contenuti digitali.

"How a society treats its disabled is the true measure of a civilization."

Chen Guangcheng

Le tecnologie digitali possono essere estremamente utili per incrementare la partecipazione delle persone con disabilità. Ad esempio, chi ha una ridotta visibilità può avvalersi dell'aiuto di uno smartphone per accedere alle informazioni online con testo e applicazioni vocali. Le persone con difficoltà uditive possono inviare messaggi di testo, come SMS o Messenger, per mettersi in contatto tra loro. Inoltre, è possibile controllare online se un posto è accessibile o no.

"1.3B people worldwide have an impairment that affects their ability to experience Web content."

Sono lontani i giorni in cui, per stare al passo con ciò che stava accadendo nel mondo, si doveva andare in edicola, aspettare che uscisse il quotidiano o il telegiornale alla TV. Con Internet - e i social media, le app, le newsletter e tanto altro ancora - spesso abbiamo l'impressione che le notizie possano essere disponibili a chiunque, ovunque, in qualsiasi momento, in qualsiasi formato possibile.

Ma questo non è lo stesso per chi ha una disabilità.

Molte persone con disabilità possono incontrare delle difficoltà durante la navigazione sul web. In questi casi, le persone spesso si affidano a tecnologie assistive, come lettori di schermo, software di ingrandimento, lettori di testo, puntatori alla testa, emoticon o eye tracker-per accedere ai contenuti. Ma se il sito web o il prodotto digitale non include le funzionalità per supportare queste tecnologie di assistenza, può essere difficile o talvolta impossibile per le persone con disabilità accedere ai contenuti.

Fintanto che i principali provider come Microsoft e Facebook non prendono in considerazione gli standard di accessibilità per tutti, ci sarà bisogno di prodotti specifici e su misura per promuovere l'inclusione digitale. Le tecnologie di informazione e della comunicazione non riguardano solo la privacy e la protezione dei dati, ma anche e soprattutto l'accessibilità.

"The way websites, apps and other digital services are designed – and a lack of education about how they should be designed – still represents an obstacle."

Esistono diversi componenti in grado di rendere le informazioni digitali accessibili per garantire che le persone con disabilità non siano lasciate indietro, ma l'impegno è la chiave per promuovere sia l'inclusione che l'accessibilità.

Un modo per affrontare lo sviluppo nel campo dell'accessibilità è quello di coinvolgere esperti e rappresentanti delle organizzazioni pertinenti - BB&R, ASPAYM Castilla y León, The HRYO - Human Rights Youth Organization, Rosto Solidario, NC Future now.

Per apportare un cambiamento in questo ambito dobbiamo scambiare buone pratiche sull'uso delle piattaforme digitali, sulla progettazione e sull'attuazione di strumenti, sulle strategie di utilizzo, sulla visibilità delle piattaforme digitali, nonché su come coinvolgere le autorità politiche in questo tipo di progetti.

È fondamentale determinare gli elementi chiave che una piattaforma digitale deve possedere. Siamo dunque orgogliosi di condividere con voi i risultati ottenuti in questo manuale: Intestazioni, Immagini, Video, Collegamenti, Contrasto e colori, Formato e forme del testo, Tabelle dati, Tastiera e navigazione, Navigabilità.

Il team del progetto ha creato una tabella excel specifica per misurare il livello di accessibilità di ogni piattaforma che i partner hanno scelto. Tutti gli indicatori all'interno sono parte degli elementi chiave.

ORGANIZZAZIONI & FOCUS GROUP

Iniziamo con l'associazione **BB&R**.

Per ricercare e analizzare l'accessibilità delle piattaforme digitali e discutere di come questo aspetto può essere migliorato per le persone con disabilità, l'organizzazione ha organizzato un focus group su Zoom il 23 luglio. Il gruppo aveva tra i 19 e i 31 anni, con individui provenienti da Madrid e Salamanca. Durante i dibattiti, i partecipanti hanno condiviso le loro opinioni sull'accessibilità delle piattaforme digitali.

Qui possiamo vedere le piattaforme selezionate:

<http://www.lasalina.es/juventud/>

<http://participa.jcyl.es/>

<https://www.europeanyouthideas.eu/es>

<https://facyl-festival.com/>

Secondo la tabella excel con l'**analisi delle piattaforme**, 3 di queste sono risultate accessibili e 1 no.

A loro parere una piattaforma per essere considerata accessibile deve potere essere utilizzata da tutti. In particolare, affinché un sito sia accessibile, è necessario che possieda le seguenti funzioni: modifica ingrandimento dei caratteri, versioni facili da leggere, opzioni di voice-over e video sottotitolati. Pertanto, le piattaforme non accessibili sarebbero quelle che rendono difficile per gli utenti l'accesso alle informazioni e che non possono essere utilizzate al 100% per lo scopo per cui sono state create. Ecco i principali suggerimenti emersi durante il dibattito: la piattaforma deve potersi adattare allo schermo di diversi dispositivi, deve essere facile da leggere per i giovani con disabilità intellettive, attraverso ad esempio dei sottotitoli, e deve potere essere accessibile per persone con disabilità visive.

Secondo il gruppo, la **partecipazione dei giovani** attraverso piattaforme digitali può essere ostacolata a causa della mancanza di informazioni, e risulta così esserci poca partecipazione giovanile in piattaforme che non sono social network. Inoltre, le persone con disabilità possono incontrare barriere quando cercano di accedere a queste piattaforme perché i video non sono sottotitolati o interpretati, e le informazioni sono difficili da trovare. Per favorire la partecipazione dei giovani, le piattaforme devono essere esteticamente piacevoli, dinamiche e consentire l'interazione tra gli utenti. I partecipanti ritengono che sarebbe interessante dare visibilità alle piattaforme digitali accessibili esistenti. È importante aumentare la consapevolezza su questo tema e educare le persone e gli sviluppatori web nella creazione di piattaforme accessibili.

COME SVILUPPARE I SITI WEB

Ogni sito web va sviluppato in modo che gli utenti con disabilità possano avere accesso alle informazioni in esso contenute.

- Per i non vedenti, è necessario che i siti web siano accessibili attraverso software che leggono testi ad alta voce e descrivono immagini visive;
- Per le persone con disabilità motorie, tutti i contenuti e le funzionalità devono essere accessibili mediante tastiera o altri dispositivi di immissione;
- Per le persone con ipovisione, i siti web dovrebbero avere font con dimensioni regolabili e colori altamente contrastanti;

Per le persone sorde o ipoudenti, i contenuti audio devono essere accompagnati da versioni testuali del dialogo. I video della lingua dei segni possono anche aiutare a rendere i contenuti audio più accessibili.

***"The power of the Web is in its universality.
Access by everyone regardless of disability is an essential aspect."***

***Tim Berners-Lee,
W3C Director and inventor of the World Wide Web***

Un **critério di accessibilità** è un elemento importante per rendere i contenuti digitali accessibili a tutti, in particolare ai disabili.

Nel corso del progetto, sono state selezionate alcune piattaforme digitali per migliorare le competenze civiche dei **giovani** attraverso l'analisi dell'accessibilità delle piattaforme. Ogni partner del progetto ha identificato **4 piattaforme** sulla partecipazione dei giovani - Partecipazione politica, Servizi pubblici, Social network, Cultura.

Per avere una migliore comprensione delle difficoltà che le persone con disabilità affrontano per accedere e utilizzare piattaforme digitali, sono stati identificati una serie di criteri per analizzarne l'accessibilità. È stato poi chiesto a giovani con diversi profili il loro **punto di vista** rispetto all'utilizzo delle suddette piattaforme.

Procediamo con il lavoro svolto da **ASPAYM Castilla y León**.

ASPAYM Castilla y León è un'organizzazione non-profit che fornisce sostegno alle persone con disabilità. Qui possiamo vedere le piattaforme selezionate:

- <http://www.cje.org/es/>
- <http://www.injuve.es/>,
- <https://plataformac.com/>
- <https://www.meneame.net/>

Secondo la tabella excel con l'analisi della piattaforma, nessuna piattaforma presa in considerazione è accessibile.

Al focus group hanno preso parte sia persona con disabilità sia persone senza. Tutti hanno concordato sul fatto che i **siti web dovrebbero essere accessibili per tutti**, e le persone senza disabilità manifestano di essere ora più consapevoli su questo tema.

Analizzando le piattaforme, si è concordato su **alcuni aspetti**:

1. quasi tutti i siti web dovrebbero essere adattati visivamente in modo che le persone con disabilità possano leggere e comprendere correttamente le immagini, le intestazioni e i link.
2. alcune piattaforme non possono strumenti di adattamento sufficienti per essere ritenute accessibili. Per alcune persone, è fondamentale utilizzare la tastiera per navigare su internet ed è necessario che ogni sito ne disponga l'utilizzo.
3. la struttura del menu, le intestazioni o altri aspetti sono di fondamentale importanza nel stabilire quanto una piattaforma è accessibile.

La **H.R.Y.O.** - Human Rights Youth Organization è un'organizzazione non governativa senza scopo di lucro fondata a Palermo (Italia), nel 2009, con l'obiettivo di rafforzare i diritti umani a livello locale e globale.

Qui possiamo vedere le piattaforme scelte:

- <https://www.balarm.it>
- <https://www.unicef.org/>
- <https://www.salute.gov.it/>
- <https://discord.com>

Secondo la tabella excel con l'analisi della piattaforma, 3 piattaforme presentano problemi di accessibilità e una non è accessibile.

Nonostante il gruppo di partecipanti abbia profili diversi, tutti concordano sul fatto che quando si analizza l'accessibilità di un sito web, è importante considerare le difficoltà che i gruppi minoritari devono affrontare quando utilizzano piattaforme digitali, così come il modo di navigare in un sito web per le disabilità.

Visualizzando le piattaforme, ci sono alcuni elementi che il gruppo ritiene rendano accessibile un sito Web: i caratteri dei testi, la luminosità, la chiarezza del menu e dell'intestazione, le opzioni delle altre lingue e così via.

Mettendosi dal punto di vista della disabilità, concludono: le immagini devono avere descrizioni corrette, non inserire troppe informazioni in una pagina che creerà confusione a molti utenti. Deve essere possibile navigare in un sito Web tramite tastiera. È necessario aggiungere comandi vocali, pulsanti di ricerca e rendere il sito accessibile a diversi dispositivi.

I principali suggerimenti hanno riguardato la possibilità di installare diversi plug-in ed estensioni in riferimento a diverse esigenze e alle diverse tipologie di disabilità. Durante la discussione è emerso un aspetto specifico: la possibilità per lo sviluppatore web di consultare un esperto di disabilità per progettare al meglio i siti web in modo da renderli più accessibili.

I principi base di Rosto Solidario sono la partecipazione civica, l'integrazione sociale, la solidarietà, il networking e il partenariato. Il focus group consisteva in una classe di un corso di formazione professionale (contenente ai giovani un'opportunità contro l'abbandono scolastico).

Secondo la tabella excel con l'analisi delle piattaforme tre sono accessibili ed una no.

Qui possiamo vedere le piattaforme scelte:

- <https://www.imaginarium.pt/>

Molto accattivante. Le caselle e le informazioni sono chiare e sufficientemente grande. E' inoltre presente la traduzione in altre lingue e anche nella lingua dei segni, e questo è molto importante al giorno d'oggi, conclude il gruppo.

- Whatsapp

Il sito web ha un'immagine chiara e il logo è molto forte ed efficace. Il testo è obiettivo e diretto, e motiva l'utente a esplorarlo e provarlo immediatamente. Essendo una piattaforma conosciuta in tutto il mondo, questa deve rispettare diverse regole, al fine di raggiungere milioni di utenti.

Tutte le piattaforme sopra indicate sono state considerate accessibili dal modello di progetto per l'analisi delle piattaforme e considerate anche "user friendly" per tutte le tipologie di utenti dal focus group. Entrambe le piattaforme hanno rispettato gli elementi di accessibilità più diversi, come testato dai membri del focus group.

- <https://www.madeira.gov.pt/drj>

La schermata principale contiene una quantità eccessiva di informazioni: troppi riquadri e troppi titoli. Tutti i collegamenti funzionano, ma sono troppi. Un indice con le aree principali potrebbe aiutare la ricerca. I colori sono tutti della stessa gradazione e nessuna immagine spicca davvero. C'è un messaggio personale dal regista, ma poi non c'è nessun contatto personale per raggiungerlo.

- <https://cm-feira.pt/web/guest/jovem-autarca>

Contiene una fotografia e un testo, solo e lo stesso per le precedenti edizioni. I partecipanti hanno suggerito: che ne dici di interviste e brevi video sul lavoro svolto e sulle persone coinvolte? Che ne dici di una grande scatola che chiede la partecipazione: "Hai delle domande? Contattaci..."

Queste ultime due piattaforme sono state considerate non accessibili. I partecipanti al focus group hanno concluso che entrambe le piattaforme non incoraggiano i giovani in generale a fare un tour al suo interno e sono piuttosto difficili da navigare per le persone con disabilità.

NC Future Now opera sia a livello regionale che locale nel comune di Smolyan e nella regione in cui si trova il loro centro educativo. Anche a livello nazionale attraverso il National Youth Forum dove sono membri attivi ed europei attraverso buoni rapporti con i nostri partner dell'UE e dei paesi vicini.

Il focus group è stato organizzato nel centro giovanile dell'organizzazione con persone che lavorano nel campo dell'istruzione, dei giovani, dell'animazione socioeducativa e dell'educazione non formale.

Qui possiamo vedere le piattaforme scelte: tutte sono accessibili.

- <https://bulgaria.ureport.in/>

Ci sono alcuni problemi con le intestazioni. Le immagini sul sito Web non hanno l'attributo ALT per i non vedenti quando utilizzano lettori di schermo. I collegamenti sul sito web funzionano correttamente. Il contrasto e i colori sono visibili.

- <https://timeheroes.org/>

TimeHeroes è una piattaforma per fare volontariato e fare del bene. Il sito ha una versione inglese e un font dislessia per chi ne ha bisogno. Questo è fantastico. Possono lavorare sull'attributo ALT per i non vedenti.

- <https://youthub.bg/>

Il suo obiettivo principale è informare i giovani sulle opportunità di sviluppo personale e professionale a livello locale, nazionale e internazionale. Il sito Web è molto accessibile perché tutte le intestazioni sono perfette. Le immagini ovunque hanno il testo ALT.

- <https://nmf.bg/>

Il National Youth Forum è la più grande piattaforma giovanile in Bulgaria, che riunisce 50 organizzazioni giovanili di tutto il paese. Non esiste una versione inglese. Inoltre devono correggere il testo ALT sulle immagini. Il contrasto può essere migliore. In alcune versioni il contrasto è totalmente perso. Le intestazioni sono tutte diverse in ogni pagina.

Poiché tutti sono d'accordo, dobbiamo concentrarci sull'obiettivo: alcune persone hanno bisogno di più colori, altre più neutre, alcune hanno bisogno di suoni calmi, altre più forti, ecc. Quindi ogni piattaforma/sito web deve avere interfacce diverse come le diverse lingue.

CONSIDERAZIONI FINALI (in generale dalla conclusione dei focus group possiamo affermare che...)

Una piattaforma accessibile è facilmente utilizzabile da tutti, indipendentemente dal background. I siti dovrebbero essere in grado di adattarsi alle persone e ai diversi dispositivi.

Abbiamo ritenuto importante considerare le difficoltà che tutti, in particolare le persone speciali e i gruppi minoritari, devono affrontare quando utilizzano piattaforme elettroniche. Troppe informazioni possono anche creare confusione e difficoltà nell'affrontare le esigenze degli utenti.

Alcune persone hanno bisogno di più colori, altre più neutre, alcune hanno bisogno di suoni calmi, altre più rumorose ecc. Quindi ogni piattaforma/sito web per essere completamente accessibile deve avere interfacce diverse come le diverse lingue.

Abbiamo scoperto che ogni piattaforma può implementare un test all'inizio del sito Web e raccogliere opinioni da persone con difficoltà. È importante avere un buon feedback dagli utenti per essere più accessibili.

Durante la nostra ricerca sull'accessibilità, abbiamo scoperto che le piattaforme non accessibili sarebbero quelle che rendono difficile agli utenti l'accesso alle informazioni e che non possono essere utilizzate al 100% per lo scopo per cui sono state create. Scopriamo che la maggior parte delle piattaforme studiate presenta alcune forme di problemi dovuti all'accessibilità.

Durante l'implementazione i partecipanti hanno trovato questo progetto molto interessante e necessario, in quanto li ha fatti mettere in discussione un argomento a cui non avevano davvero pensato prima. Molti hanno convenuto che, dopo la pandemia, è ancora più importante sensibilizzare e realizzare progetti su questo tema. Ad esempio, a causa della mancanza di informazioni, in Spagna c'è poca partecipazione a piattaforme che non sono social media.

We discover that **fonts** can be changed and enlarged, to have easy-to-read versions is good for many youth and voice-over options and subtitled videos make the information much more understandable and visible for more people. People with disabilities may encounter barriers when trying to access platforms that have videos not subtitled or interpreted, and information is hard to find.

L'adattamento allo schermo di diversi dispositivi rende le informazioni di facile lettura per i giovani con disabilità intellettiva, inclusi i sottotitoli e/o gli interpreti, e uno screen reader per le persone con disabilità visive.

Quasi tutti i siti web della ricerca durante il progetto devono essere adattati visivamente in modo che le persone con disabilità possano leggere e comprendere le immagini. In molti casi le immagini devono avere descrizioni corrette.

Alcune piattaforme non sono adatte per le tastiere, o almeno non dispongono di strumenti di adattamento sufficienti. È fondamentale che alcune persone dispongano di un'assistenza da tastiera sufficientemente chiara per navigare in Internet.

La struttura del menu, le intestazioni o altri aspetti dell'organizzazione sono ritenuti importanti. Anche la traduzione in altre lingue.

Per favorire la partecipazione dei giovani, le piattaforme devono essere esteticamente piacevoli, dinamiche e consentire l'interazione tra gli utenti.

Infine, incoraggiamo gli sviluppatori web e le organizzazioni a cercare la possibilità di installare diversi plug-in ed estensioni riferiti a diverse esigenze, in base ai diversi tipi di disabilità.

BIBLIOGRAFIA

Buckingham D.; Banaji. S; The Civic Web: Young People, the Internet and Civic Participation. MIT. 2013

Casado García, C.; Diseño de una plataforma web de orientación laboral accesible para personas con discapacidad. Riberdis.cedd.net; 2013.

Díaz Velázquez, E.; Ciudadanía, identidad y exclusión social de las personas con discapacidad. Riberdis.cedd.net; 2010

Driskell, D.; New Model of Child/Youth Participation

ETSI. Accessibility requirements for ICT products and services. 2019

Hart, R.; Children's Participation: from Tokenism to Citizenship. UNICEF. 1992

Ledesma, J., n.d. La invisibilidad mediática de las personas con discapacidad. Siidon.guttmann.com.

Saunders, T.; Seven principles for public engagement in science and innovation policymaking. Nesta. 2018

United Nations; Youth participation (pdf); 2013

WAI., W. 2021. Diverse Abilities and Barriers

SITOGRAFIA

Are politicians politically engaged? Analysis of the political commitment 2.0" developed through Facebook. <https://bit.ly/3mHWB93>

Barcelona Consensus for intercultural alternatives to neoliberal globalization. Process of participative elaboration. http://barcelonaconsensus.org/wp-content/uploads/2012/02/Project2008_ENG.pdf

The strategic use of interaction in the communication of Argentinean Politicians in Facebook; <https://bit.ly/3wPtyVH>

Datos.bancomundial.org. Personas que usan Internet (% de la población) | Data; 2021

DemocracyOS. <https://blog.democracyos.org>

Fundacionsancebrian.com. "La inclusión", una campaña para visibilizar la discapacidad intelectual | Grupo Fundación San Cebrián.

National Youth Council - Portugal

Profesor. Plataformas digitales como apoyo para las personas con discapacidad. - Instituto de Tecnologías para Docentes | Yo Profesor. Instituto de Tecnologías para Docentes | Yo Profesor. 2021.

Sistemas avanzados para la participación electrónica municipal: ejes conceptuales para su diseño". <https://bit.ly/3sfmaj0>

The Education Club. Civic Participation: definition, types and contexts

Unfpa.org. Jóvenes Con Discapacid: Estudio Global sobre como poner fin a la Violencia de Género y hacer realidad la salud y Derechos Sexuales y Reproductivos. 2018