



# INNOVAZIONE ICT PER UN'INCLUSIONE SENZA BARRIERE

I.I.S.S. "PIERA CILLARIO FERRERO"  
CORTEMILIA (CN)

# LA NOSTRA SCUOLA

- L'Istituto Professionale "Piera Cillario Ferrero" di Cortemilia è attento alle nuove tendenze organizzative e didattiche che hanno cambiato il modo di fare scuola negli ultimi anni. Accompagna gli studenti dalla qualifica professionale triennale fino al conseguimento del diploma. Grazie alla sua posizione strategica sul territorio, nel cuore delle Langhe piemontesi, l'Istituto svolge un ruolo chiave nel mediare tra i bisogni culturali e sociali delle diverse aree e delle varie fasce d'età degli utenti. Il diplomato in "Industria e artigianato per il Made in Italy" approfondisce le tecniche operative ed organizzative proprie della produzione e dell'organizzazione industriale, con riferimento alle filiere specifiche del territorio.



# IL NOSTRO PARTNER

## *C.U.D. Informatica*



- Il mondo di CUD abbraccia più settori ognuno con le proprie competenze specifiche ma diretti tutti da un'unica regia.
- Assistenza informatica, reti aziendali e comunicazione
- Il nostro team mette a disposizione tutte le sue competenze per studiare insieme a te la migliore soluzione adatta alle tue necessità, instaurando un rapporto professionale basato sulla fiducia, per garantirti una copertura completa per l'installazione, la riparazione e la gestione di hardware e software.
- CUD è il partner aziendale per ogni esigenza della tua azienda perchè, grazie al nostro team completo e multitasking, sono in grado di garantirti professionalità, serietà e rapidità d'intervento



# IL PROGETTO

- L'obiettivo principale di questo progetto è quello di favorire un percorso di integrazione che metta in risalto l'importanza della tecnologia per gli studenti con disabilità. Il focus è su come potenziare le abilità di autonomia personale, sociale ed emozionale, per garantire il successo formativo valorizzando la propria identità e le competenze operative attraverso l'uso delle tecnologie digitali e della comunicazione.

L'integrazione è vista come un elemento essenziale per migliorare la qualità della vita degli studenti, permettendo loro di sviluppare abilità cognitive, comunicative, sociali e di autonomia.





# METODOLOGIA



- Metodologia:
  1. Analisi delle Esigenze: Condurre indagini per comprendere le esigenze specifiche delle persone con disabilità e identificare le barriere digitali esistenti.
  2. Sviluppo Collaborativo: Coinvolgere la comunità di persone con disabilità, sviluppatori, esperti di accessibilità e altre parti interessate per garantire un approccio inclusivo nella creazione di soluzioni ICT.
  3. Test Pilota: Implementare progetti pilota nelle comunità selezionate per valutare l'efficacia delle soluzioni proposte e raccogliere feedback per miglioramenti futuri.



# COLLABORAZIONI CON IL TERRITORIO

- Promuovere la collaborazione tra istituti scolastici e aziende locali mediante la realizzazione congiunta di progetti innovativi;
- Coinvolgere in maniera mirata tutti gli studenti, inclusi quelli con disabilità, nell'ideazione e realizzazione di progetti concreti, con un focus sul progresso tecnologico;
- Favorire la connessione tra studenti, insegnanti, famiglie e aziende per stimolare una crescita reciproca e condivisa.



# L'APP

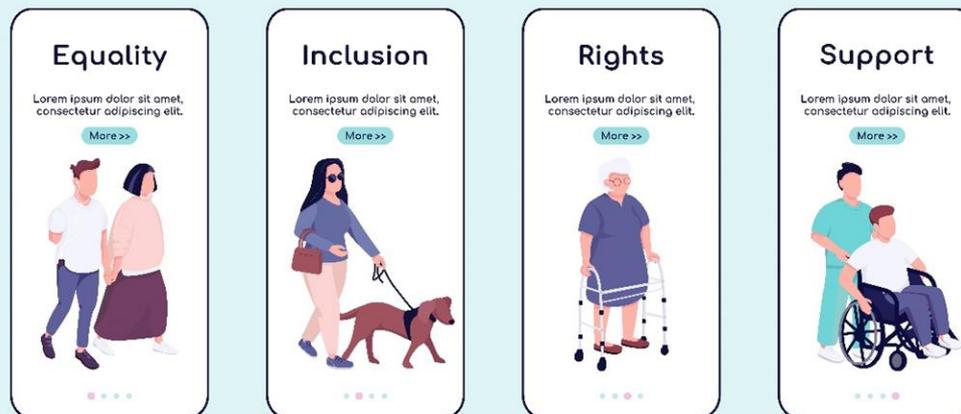
- Ci proponiamo, con l'aiuto del nostro Partner a sviluppare applicazioni accessibili:

Creare applicazioni digitali che siano accessibili a persone con diverse abilità, integrando funzionalità di navigazione facilitata, supporto vocale e altre caratteristiche utili.

Implementare piattaforme di apprendimento online che adottino approcci personalizzati, adattandosi alle esigenze specifiche di ciascun individuo con disabilità.

Esplorare soluzioni di comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) attraverso dispositivi digitali, agevolando l'espressione e l'interazione per chi ha difficoltà nel comunicare verbalmente.

Smart Cities Accessibili: Promuovere l'implementazione di tecnologie intelligenti nelle città per rendere gli spazi pubblici, i trasporti e i servizi accessibili a tutti, indipendentemente dalle abilità.



# SPECIFICITÀ DELL'APP PER L'INCLUSIONE



- **Design Accessibile:** utilizzeremo le linee guida internazionali per il design accessibile, come le linee guida WCAG (Web Content Accessibility Guidelines) per le app web o le linee guida Material Design Accessibility di Google per le app Android.
- **Funzionalità Specifiche:** integreremo funzionalità specifiche che migliorino l'accessibilità per le persone con diverse disabilità. Ad esempio, opzioni per ingrandire il testo, personalizzare i colori, utilizzare comandi vocali, supportare gesti di accessibilità, fornire feedback sonoro o vibratorio, e così via.
- **Test con utenti reali:** coinvolgeremo attivamente le persone con disabilità nel processo di test e valutazione dell'app. Raccoglieremo feedback dettagliati sulle loro esperienze d'uso, identificando eventuali problemi di accessibilità e apportando le modifiche necessarie per migliorare l'esperienza utente.
- Collaborazione con organizzazioni per le persone con disabilità per ottenere supporto, consigli e feedback durante tutto il processo di sviluppo.
- **Privacy e Sicurezza:** si rispetteranno le normative sulla privacy e sulla sicurezza dei dati per proteggere le informazioni personali degli utenti, specialmente considerando che potrebbero includere dati sensibili legati alle disabilità.



# FASI DI SVILUPPO

- Definizione dell'obiettivo dell'app, il suo target e le funzionalità chiave
- Piattaforma di Sviluppo: L'app verrà creata per dispositivi mobili (iOS, Android). Per i dispositivi Android utilizzeremo Android Studio, mentre Xcode per iOS.
- A scuola utilizzeremo App Inventor che utilizza un'interfaccia visuale basata su blocchi per la programmazione. Bisogna trascinare e collegare blocchi che rappresentano azioni e logica per definire il comportamento dell'app.
- Design dell'Interfaccia Utente (UI) adatta al nostro scopo.
- Test e Debugging: test dell'applicazione su diversi dispositivi e risolvere eventuali bug o problemi di prestazioni.
- Pubblicazione: Per le app mobili, si pubblicherà l'app negli store ufficiali (Google Play Store per Android, App Store per iOS).
- Promozione e Marketing: Una volta pubblicata, promozione dell'app attraverso i social media, il marketing online e altre strategie per raggiungere il tuo pubblico target.



# CREDITS

- Referente progetto: prof.ssa Claudia Canonica
- Insegnante: prof. Alessandro Martorana
  
- Allievi:
  - Alessio Poggio (classe 1<sup>^</sup>)
  - Matilde Ranuschio (classe 2<sup>^</sup>)
  - Miriana Cocino (classe 2<sup>^</sup>)
  - Fabio Verbicaro (classe 3<sup>^</sup>)
  - Yomar David Moretto (classe 4<sup>^</sup>)
  - Gioele Bertola (classe 4<sup>^</sup>)

