

"Azioni positive" per l'accessibilità: un modello innovativo di learning object

Vindice Deplano

Indirizzo e-mail (e-mail: v.deplano@tin.it)

Sommario ridotto

Si presenta un modello per wbt accessibili, con cui sono stati realizzati centinaia di learning object, che oltre a rispettare la legge 4/2004 sull'accessibilità, introduce "azioni positive" per consentire a tutti di ottenere, con canali alternativi, esperienze cognitive equivalenti di apprendimento. E' un passo importante: la prima fase di applicazione della norma (quando è forte la tentazione di cercare scorciatoie) è destinata a determinare un "imprinting" nella cultura dell'accessibilità.

Sommario esteso

E' passato quasi un anno dall'effettiva entrata in vigore, con la pubblicazione del decreto contenente le norme tecniche elaborate dal Cnipa [Cnipa: 2005; Cineca: 2005], della Legge 4/2004 sull'accessibilità. Non è certo momento di bilanci, tanto meno nel campo dell'e-learning, ma di far emergere qualche idea.

Accessibilità vuol dire che chiunque, a prescindere dalle proprie condizioni soggettive, può fruire contenuti informatizzati. Apparentemente, è una faccenda che riguarda solo alcune categorie di utenti:

- i disabili fisici, sensoriali e cognitivi;
- gli utenti che non dispongono di hardware e software dell'ultima generazione, di browser monopolistici, di particolari plug-in o non vogliono farne uso.

Ma in realtà, abbiamo scoperto che un learning object accessibile è in prima battuta un prodotto ben fatto, aperto, facilmente usabile.

Con queste premesse, dispiace constatare alcune tendenze negative che, di fronte alle prime difficoltà tecniche e progettuali, si sono riscontrate nei produttori e nei committenti:

1. La deroga. La legge è interpretata non come una prescrizione, ma come un consiglio. La tendenza si concretizza nella richiesta di deroghe per particolari settori, nel riferirsi a normative più lasche (e raccomandazioni del W3C, per esempio, al livello più basso possibile), o nell'ignorare tout court il problema.
2. La rinuncia. Cioè realizzare learning object accessibili, o peggio speciali versioni accessibili di learning object, togliendo interattività, multimedialità, ricchezza informativa. E finendo per trattare allo stesso modo un non vedente e un non udente.

La normativa tecnica italiana [Cnipa: 2005], in parziale accordo con le linee guida del W3C) prevede 22 criteri, che possono essere sommariamente raggruppati in quattro aree:

1. Usare linguaggi formali (Html o Xhtml con Dtd Strict). Questo ha conseguenze strutturali importanti come il divieto di usare i frame o aprire nuove finestre web.
2. Facilitare la percezione dei contenuti, facendo in modo che ogni informazione non testuale (immagini, filmati, strutture delle tabelle, ecc.) sia fornita anche in un altro modo, evitando elementi che possono creare problemi a particolari categorie di utenti (contrastati, lampeggiamenti, ecc.).
3. Creare alternative al mouse nell'invio dei comandi.
4. Non dipendere dai contenuti attivi (script, applet, animazioni Flash, ecc.) per l'accesso alle informazioni.

Questa fase di avvio dell'applicazione della legge è delicata: nel diffondere la cultura dell'accessibilità si producono modelli destinati a creare una sorta di "imprinting" nel settore. Per questo, nel progettare learning object accessibili (molto più complessi di un sito web) è importante non cercare mezze misure, ma puntare a un obiettivo ambizioso: consentire a tutti di ottenere esperienze cognitive equivalenti ai fini dell'apprendimento.

E' evidente che il rispetto formale dei criteri non è sufficiente: serve rivedere profondamente i criteri di progettazione per inserire negli oggetti di apprendimento adeguate "azioni positive". E senza creare versioni speciali.

Per questo, in più di un anno di lavoro con l'équipe di Glaux, andando oltre altre precedenti esperienze [presentate in Deplano, Filosa: 2005; Filosa, Gaglini: 2005] abbiamo realizzato non un learning object, ma un modello dal quale, in questa fase sperimentale, sono già stati realizzati centinaia di learning object sugli argomenti e per i destinatari più disparati.

E' un modello metodologico cui corrisponde uno "shell" software da riempire di volta in volta con i contenuti (testi, immagini, suoni, animazioni, filmati, test di apprendimento ...) e con la grafica desiderata.

Il modello è orientato a raggiungere tre obiettivi:

1. Creare una struttura con linguaggi standard (Html, Javascript) che non richiedono plug-in proprietari. Questa struttura gestisce tutte le funzioni di interfaccia, navigazione, tracciamento e permette di inserire oggetti multimediali (audio, video, animazioni, applet). Riteniamo infatti (coerentemente con tutte le normative in materia) in sé non accessibili i learning object realizzati interamente in Flash o Java.
2. Consentire ai progettisti di inserire contenuti di tipo diversificato, test ed esercitazioni (dalle domande a risposta chiusa ai cruciverba).
3. Consentire agli utenti la massima elasticità di fruizione.

Questi obiettivi sono stati raggiunti inserendo nel software una serie di funzioni per:

- consentire al fruitore di gestire aspetti importanti dell'interfaccia (dimensione dello schermo e dei caratteri) e di avere il pieno controllo dei contenuti multimediali (audio, video, animazioni);
- consentire indifferentemente l'uso su piattaforma Scorm, su Lan, su server web o in locale, memorizzando comunque informazioni di tracciamento;
- ottimizzare la fruizione dei non vedenti attraverso indicazioni supplementari e un set di comandi nascosti, percepibili solo con i lettori di schermo, in modo da: accedere all'inizio della pagina e alle pagine di servizio (help, credits, riepiloghi, ecc.), controllare gli oggetti multimediali (per esempio, attivandoli solo dopo l'esplorazione della pagina per non interferire con i lettori di schermo);

- creare se necessario singole pagine alternative che, a seconda delle modalità di fruizione, si sovrappongono sostituendole a quelle che contengono oggetti inaccessibili (per esempio, animazioni in assenza del relativo plug-in);
- simulare i popup (che la normativa non consente).

Al momento il modello permette di realizzare learning object a struttura sequenziale e ipertestuale, ma è in progetto la sua estensione per realizzare anche simulazioni sofisticate.

Ma l'obiettivo di fondo, quello che ha giustificato un forte investimento in una fase obiettivamente incerta, è dimostrare che l'accessibilità non è impossibile e nemmeno, dopo una fase iniziale, più costosa. Combattendo la pericolosa tendenza a trasformare una legge civile e avanzata in un adempimento burocratico e, in ultima analisi, in un'occasione perduta.

Bibliografia

Cineca, *Linee guida per l'Accessibilità basate sulla legge 4/2004*, 2005.

Cnipa, *La Legge Stanca: i riferimenti tecnici*, 2005

Deplano V., Filosa G., "Pocodima. Quando diventa accessibile un corso on line", in *E-Learning & Knowledge Management*, n. 6, 2005: pp: 60-63

Filosa G., Gaglini F., "Pocodima: An Example of an accessible Simulation-based Self-training Tool", in *Je-LKS*, n. 1, 2005, pp: 133-142.