

Universal Design e Utenza Ampliata

Termini tecnici e inglesismi

1. Modelli, Approcci e Disability Studies

Abilismo (*Ableism*)

Discriminazione delle persone con disabilità fondata su pregiudizi, stereotipi o marginalizzazione. Esiste anche l'abilismo inconscio, ovvero interiorizzato sin dall'infanzia.

Critical Disability Studies

Approccio filosofico e teorico radicale che analizza come il sistema culturale ed economico releghi ai margini le persone non conformi, avvalendosi di teoria *queer* e intersezionalità.

Darwinismo sociale

Approccio che, applicato alla società abile, crea norme per regolare la vita delle persone considerate disabili e quindi ritenute "inferiori" in una logica di sopravvivenza del più produttivo.

Disability Studies

Ambito di ricerca accademico multidisciplinare che considera la disabilità come fenomeno sociale, culturale e politico, e non come condizione medica, promuovendo l'attivismo per i diritti civili.

Disabilitazione (*Disability come processo*)

Processo sociale, economico e politico attraverso cui una società esclude, opprime e marginalizza chi esce dalla norma; la disabilità è il risultato di queste barriere, non una caratteristica medica.

Embodiment

Paradigma dei *Critical Disability Studies* in cui biologia e cultura si influenzano reciprocamente, stabilendo una relazione tra le menomazioni corporee e lo svantaggio sociale.

Empowerment

Processo di acquisizione di potere, emancipazione e autodeterminazione da parte delle persone disabilite per assumere il controllo della propria vita.

Eugenetica

Studio volto alla selezione degli esseri umani ritenuti migliori per preservare specifiche caratteristiche genetiche ed eliminare difetti fisici o malattie.

Impairment

Menomazione o intralcio; condizione di limitazione di una funzione fisica, mentale o sensoriale dell'individuo.

Inspiration porn

Tendenza a oggettivare e strumentalizzare le persone con disabilità, riducendole a fonte di motivazione o ispirazione eroica per le persone non disabili, mascherando una retorica pietistica.

Mismatch

Disallineamento o mancata corrispondenza tra il corpo di un individuo e la configurazione di ambienti fisici e sociali pensati per una persona standard.

Modello bio-psicosociale (o relazionale)

Modello (alla base dell'ICF) che vede la disabilità come il risultato dell'interazione tra le condizioni di salute e i fattori ambientali sfavorevoli (barriere e facilitatori).

Nothing about us without us

Slogan ("Nulla su di noi senza di noi") introdotto nel 1975 per rivendicare l'autorappresentanza delle persone disabilite nelle decisioni politiche e sociali che le riguardano.

Super Crip

Stereotipo dello "storpio supereroe", una persona che tramite grandi sforzi o talenti straordinari compensa la disabilità compiendo imprese spettacolari; oscura la vita ordinaria della maggioranza.

2. Sordità, Deaf Studies e Cultura Sorda

Audismo

Discriminazione e pregiudizio nei confronti delle persone sorde, basato sull'idea che chi possiede le capacità di sentire e parlare foneticamente sia superiore.

Banana speech

Area a forma di banana nei grafici audiometrici che rappresenta lo spettro (frequenza e intensità) dei suoni tipici del parlato umano.

Bilinguismo bimodale

Competenza e uso simultaneo di due lingue che viaggiano su canali sensoriali diversi, tipicamente una lingua vocale (es. Italiano) e una lingua visivo-gestuale (es. LIS).

Deaf (sorda) / Deaf (Sorda)

Scritto con la minuscola indica la sordità in accezione medica e individuale. Scritto con la maiuscola ("Deaf") indica l'appartenenza identitaria, culturale e linguistica alla comunità sorda.

Deaf BIPOC/BLIND/QUEER/DISABLED

Acronimi per le intersezioni identitarie: sordi neri o indigeni (*BIPOC*), sordociechi (*BLIND*), sordi queer (*QUEER*) e sordi con altre disabilità aggiuntive (*DISABLED*).

Deaf Gain

Connotazione positiva dell'esperienza sorda, che valorizza l'approccio sensoriale e visivo unico come un vantaggio e un arricchimento culturale per la società intera.

Deafhood

Il processo identitario in divenire attraverso cui le persone sorde scoprono, sviluppano e accettano il proprio modo di essere nel mondo ("sorditudine").

Deaflympics

Giochi olimpici silenziosi, competizione internazionale riconosciuta riservata ad atleti sordi (con perdita uditiva di almeno 55 dB), senza segnali acustici.

Hard of Hearing

Termine inglese per indicare le persone ipoacusiche o con deficit uditivi parziali.

LIS/LIST

Lingua dei Segni Italiana, lingua visivo-gestuale propria della comunità sorda; LIST sta per Lingua Italiana dei Segni Tattile (usata dalle persone sordocieche).

Presbiacusia

Perdita progressiva e naturale dell'udito legata all'invecchiamento.

3. Diritti, Scuola, Legislazione e Società

Accomodamento ragionevole

Adattamento o modifica strutturale e organizzativa necessaria a garantire il godimento dei diritti senza imporre un onere finanziario sproporzionato all'ente erogatore.

BES (Bisogni Educativi Speciali)

Macrocategoria scolastica che include disabilità (L.104), disturbi evolutivi specifici (DSA, ADHD) e svantaggio socio-economico o linguistico transitorio.

Caregiver

Persona che assiste un congiunto malato, anziano o con disabilità, supportandolo nella vita quotidiana.

DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento)

Disturbi del neuro-sviluppo che riguardano capacità di base come leggere (dislessia), scrivere (disgrafia/disortografia) o calcolare (discalculia).

ICF (Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute)

Standard globale dell'OMS per descrivere la salute e gli stati a essa correlati in chiave bio-psicosociale, non solo medica.

PEBA (Piani di Eliminazione delle Barriere Architettoniche)

Strumento normativo di pianificazione comunale finalizzato alla mappatura e al superamento delle barriere fisiche negli spazi pubblici.

PEI (Piano Educativo Individuale)

Documento programmatico basato sull'ICF che definisce gli obiettivi didattici ed educativi, i percorsi (ordinario, personalizzato, differenziato) e il fabbisogno di risorse per alunni con disabilità.

Progetto di vita (individuale)

Piano personalizzato e partecipato volto all'inclusione sociale, abitativa e lavorativa della persona con disabilità, sostenuto da un budget di progetto.

4. Universal Design e Tecnologie

CAA (Comunicazione Aumentativa e Alternativa)

Insieme di strategie, tecnologie e strumenti (es. tabelle simboliche, puntatori) che supportano la comunicazione di chi ha gravi difficoltà del linguaggio orale o scritto.

Eye tracking

Tecnologia assistiva che traccia i movimenti oculari per consentire di muovere il cursore o interagire con interfacce digitali semplicemente usando la vista.

Hidden Disabilities Sunflower

Iniziativa globale (rappresentata da un cordino con girasoli) usata come simbolo per segnalare in modo discreto l'avere una disabilità invisibile (es. endometriosi, autismo, malattie croniche).

Screen reader

Software assistivo (lettore di schermo) che identifica e interpreta il testo visualizzato sul monitor, riproducendolo attraverso sintesi vocale o un display braille (per persone cieche o ipovedenti).

Tecnologia assistiva

Ogni dispositivo, strumento hardware o software studiato per mantenere, migliorare o incrementare le autonomie e le capacità funzionali delle persone con disabilità.

UDUA (Universal Design Utenza Ampliata)

Approccio che progetta prodotti e ambienti affinché siano fruibili, equamente e senza necessità di successivi adattamenti speciali, da chiunque, compresa l'utenza ampliata (persone con ridotte capacità o ostacoli temporanei).

5. Eventi ed Espressioni di Settore

Accessibility Days / Global Accessibility Awareness Day

Eventi e giornate dedicate alla sensibilizzazione e alla diffusione delle buone prassi in materia di accessibilità delle tecnologie digitali e degli spazi.

DEI (Diversity, Equity, Inclusion)

Acronimo per Diversità, Equità e Inclusione. Riguarda le strategie organizzative volte ad accogliere la pluralità, garantire pari opportunità e un clima lavorativo sicuro per tutte le persone.

Hackathon

Termine nato dall'unione di "*hacker*" e "*marathon*"; evento intensivo in cui esperti informatici e creativi collaborano per lo sviluppo di progetti software, spesso usati per creare soluzioni sull'accessibilità.

In-group / Out-group

Dinamiche tipiche della psicologia sociale: il gruppo di appartenenza identitaria (*in-group*) e i gruppi esterni (*out-group*), spesso causa di dinamiche escludenti (es. "Noi udenti normali" vs "Loro sordi").