

Anordestdiche

Dicono di Noi

Parco Adamello Brenta "senza frontiere" grazie alla realtà virtuale

Il **Parco Adamello Brenta** lancia il progetto "Parco senza frontiere" per rendere fruibile le bellezze naturalistiche e paesaggistiche del **parco** in **Trentino** alla persone con disabilità, grazie alla realtà virtuale. Un' applicazione caricata in visori di ultima generazione permetterà di far immergere chiunque nei luoghi più suggestivi del **parco**. Il progetto, in fase di sviluppo, è stato pensato da Anffas **Trentino** Onlus e Medialab, con la collaborazione del **Parco Adamello Brenta**, e con il sostegno di Fondazione Caritro di Trento. L' applicazione si rivolgerà in particolare a persone con mobilità ridotta. La persona, grazie al visore, potrà essere trasportato in 30 luoghi selezionati, in cui potrà muoversi e vivere emozioni proprio come se fosse realmente sul posto: ruotando la testa a 360 gradi e guardando tutto attorno, ascoltando i suoni della natura fedelmente ricreati, camminando lungo assi di transizione, come nell' applicazione Google Street, e interagendo con menù in grado di aggiungere ulteriori informazioni di dettaglio attraverso il linguaggio "EASY TO READ" in cui testi e foto ma anche audio faranno da accompagnamento alle immagini in maniera semplificata.

«Siamo felici di aver dato vita grazie ai nostri partner e al finanziamento di Caritro questo progetto - commenta Luciano Enderle, presidente dell' Associazione Anffas **Trentino** Onlus -. Da anni i nostri ragazzi stanno lavorando assieme alla nostra equipe di professionisti con il linguaggio "EASY TO READ", un linguaggio semplificato che permette integrazione ma anche formazione. Le nostre persone con disabilità diventano i facilitatori dei testi dandone una nuova forma. L' importanza di creare nuovi linguaggi nel mondo della disabilità è una sfida che Anffas accoglie ancora una volta abbinandola alla nuova tecnologia e a nuove forme di linguaggio». Le barriere, infatti, possono essere anche legate a limiti nella comprensione delle informazioni. Per questo l' accessibilità e l' usabilità dell' applicazione e dei contenuti, fin dalla prima progettazione, sono stati subito messi al centro.

