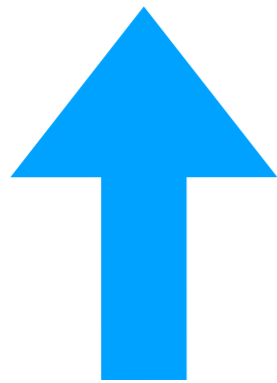


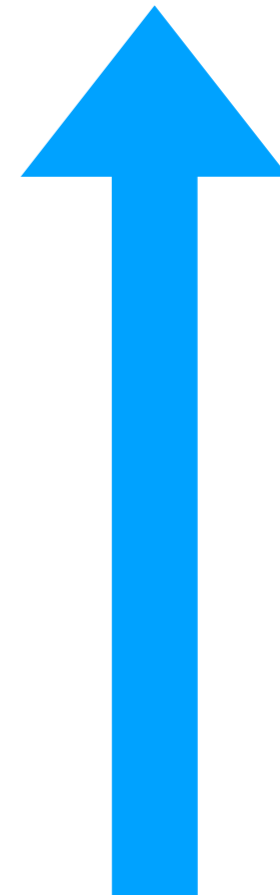
UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING



**DESIGN
AMBIENTI**



**PLURALITA'
MATERIALI**



**MODALITA'
APPRENDIMENTI**

"...gli interventi di cura educativa speciale diventano **ORDINARI**, a beneficio di tutti secondo un approccio **MULTIDIMENSIONALE**, teso a rimuovere gli ostacoli all'**APPRENDIMENTO** e alla **PARTECIPAZIONE**."

VI SIETE MAI POSTI QUALCHE DOMANDA?

1. ...**ma è l'alunno disabile** che non riesce a seguire il normale programma di italiano/matematica/musica....., o quanto **il programma** di italiano/matematica/musica è adatto/adattabile all'alunno?
2. Quanto, nella realtà classe, si fa per coinvolgere l'alunno disabile in termini di partecipazione?
3. Quanto nella realtà classe vengono usate le strategie d'inclusione, tramite l'uso di una didattica **MULTIDIMENSIONALE**?

eppure la società ci dà degli esempi... di progettazione universale

**PROGETTARE IN MODO UNIVERSALE
PENSANDO IN MODO UNIVERSALE**

porte del supermercato



scivoli del marciapiede



UDL

da dove deriva l'universal design for learning?

Studi di psicologia cognitiva

(Piaget, Bloom, Bruner, Vygotskij... “zona di sviluppo prossimale”)

Studi delle neuroscienze

3 reti di apprendimento interconnesse tra loro

- rete di riconoscimento (COSA)
- rete strategica (COME)
- rete affettiva (PERCHE')

INFORMAZIONE



e QUINDI !!!

Cosa si deve fare per allinearsi
ai principi dell'Universal Design for Learning?

COSA

Fornire molteplici forme di **presentazione** e **rappresentazione** dei contenuti, per dare agli studenti diverse opzioni nell'**acquisire informazioni** e conoscenza.

COME

Fornire molteplici forme di **azioni ed espressione** per dare agli studenti diverse opzioni nel **dimostrare ciò che sanno**.

PERCHE'

Fornire molteplici forme di **coinvolgimento** per dare agli studenti diversi stimoli di **motivazione** ad apprendere.

STRUMENTI DEL COSA

Fornire molteplici mezzi di rappresentazione

Mettere in relazione il **processo di apprendimento** con i diversi **stili cognitivi** degli allievi.

NON solo: pagine del libro e voce del docente. Provare a variare postura, gestualità del docente; utilizzare schemi e appunti sulla lavagna e sul quaderno; utilizzare mappe concettuali, cartine e cartelloni, strumenti di laboratorio, immagini, risorse multimediali: slide, documentari, video, canzoni, grafici.

1. Fornire opzioni alla percezione

Informazioni **CHIAVE** accessibili a tutti

- stessa informazione con modalità diverse: agire su vista, udito, tatto.
- stessa informazione in formato modificabile dall'alunno: testi con possibilità d'ingrandimento, suoni che posso essere aumentati.

QUINDI: DIFFERENTI CANALI PERCETTIVI

Modulando: dimensioni, carattere, colore, velocità, volume, intensità e a seconda del canale fornire alternative **EQUIVALENTI** sotto il profilo del significato.

2. Fornire opzioni alla lingua e ai simboli

Più forme rappresentative delle informazioni **CHIAVE**: accessibilità, chiarezza, comprensione per tutti

- stessa informazione per tutti: lessico **CHIAVE**, oppure etichette, oppure le icone, oppure i simboli, dovrebbero essere associati a rappresentazioni alternative del loro significato: esempio un glossario, una definizione integrata, un'infografica, una cartina, una mappa.

QUINDI: FORNIRE ALTERNATIVE E CHIARIRE

Fornire opzioni per la lingua, le espressioni matematiche, i simboli, non in sostituzione del codice verbale ma bensì per illustrare il significato e facilitarne la comprensione.

3. Fornire opzioni alla comprensione

Trasformazione dell'informazione acquisita in conoscenza **SPENDIBILE**

- stessa informazione **PRESENTATA** in modo che prepari, inneschi o fornisca ogni conoscenza **PREGRESSA**.
- stessa informazione con indizi espliciti e suggerimenti per aiutare a prestare attenzione a quelle caratteristiche più rilevanti e a ignorare il resto.
- stessa informazione manipolata, selezionata, in modo che possa essere meglio riassunta, classificata, ordinata con priorità, contestualizzata e memorizzata.
- stessa informazione dove le nozioni vengono trasferite in altri contesti attraverso la generalizzazione e la memorizzazione con l'uso di strategie: esempi, metafore, analogie, reti di parole, modelli di confronto, liste di controllo, organizzatori, note, promemoria, *tecnica dei loci*.

STRUMENTI DEL COME

Fornire molteplici mezzi di azione ed espressione

Saper cogliere modalità espressive, tempi di azione, stili di approccio alla conoscenza di ciascun individuo inserito in un gruppo di apprendimento o di altro genere, al fine di permettere il sereno fluire dell'umanità presente in ogni uomo, per riconoscere il significato e il valore delle **diverse intelligenze.**

1. Fornire opzioni all'azione fisica

Fornire materiale utilizzabile da tutti

- ridurre le barriere dell'apprendimento con mezzi alternativi di risposta, selezione e composizione. Produrre alternative alla richiesta di ritmo, velocità, tempo e motricità nell'interazione con i materiali didattici.
- superare le barriere dell'espressione fisica: attraverso l'uso della mano, della voce, dei singoli pulsanti del joystick, della tastiera o tastiera adattata.
- ottimizzare l'accesso agli strumenti didattici di supporto: tutti devono avere la possibilità di utilizzare gli strumenti che potrebbero aiutarli a raggiungere l'obiettivo di una piena partecipazione nella classe (strumenti tecnologici).

2. Fornire opzioni per le abilità espressive e la fluidità

Fornire modalità diverse di espressione

- vari strumenti di espressione: comporre in vari modi, testi, disegni, discorsi, illustrazioni, progetti, cortometraggi, danze, arti, video, usare oggetti manipolabili e strumenti della rete come i forum, i social media, le chat, fumetti, bozzetti, web design.
- Risolvere problemi con strategie diverse: correttori ortografici, vocali, completamento delle parole, sintetizzatori vocali, registrazioni, calcolatrici, carte millimetriche; strumenti per le mappe concettuali, programmi per le note musicali, per i simboli matematici; presentazioni, animazioni, wiki.
- utilizzo di strumenti graduali per raggiungere l'autonomia: modelli che raggiungono stessi risultati con strategie diverse, tutor/insegnanti con approcci diversi per motivare, guidare, informare.

3. Fornire opzioni per le funzioni esecutive

Fornire sostegno alle abilità di "basso livello" e supporto alle funzioni esecutive di "alto livello"

- Capacità di individuare i propri obiettivi: attraverso strumenti per valutare lo sforzo, le risorse, le difficoltà; fornire esempi di processo in base all'obiettivo; utilizzo di liste di controllo, scelta delle mete e dei tempi.
- Pianificazione strategica: fornire modelli di pianificazione, stabilire le priorità, le sequenze, i tempi per ogni passo.
- Mantenere l'informazione organizzata: utilizzare organizzatori grafici, appunti, note, modelli di raccolta dati, supporti per catalogare, categorizzare, sistematizzare.
- feedback di monitoraggio: fare domande per guidare l'autocontrollo e la riflessione, verificare i progressi con tabelle, grafici, disegni, schemi, revisione di video, role-play.

STRUMENTI DEL PERCHÈ

Fornire molteplici mezzi di coinvolgimento

Ci sono più strade che portano alla motivazione: fattori culturali, neurologici, l'interesse personale diretto, la conoscenza pregressa; **NON** esiste un coinvolgimento ottimale per tutti gli alunni.

1. Fornire opzioni e suscitare interesse

Visione chiara e strutturata dell'obiettivo e ottimizzazione dell'autonomia.

- supporto nelle scelte per raggiungere l'obiettivo, far vedere gli strumenti sui quali aver appoggio sicuro, renderli protagonisti delle loro scelte.
- attivarsi collegando l'obiettivo da raggiungere ad attività autentiche e significative.
- favorire l'immaginazione e la creatività nella risoluzione di un problema attuale e rilevante.
- limitare i problemi derivanti dalla soddisfazione dei bisogni di base, limitare esperienze negative; creare un clima favorevole in classe e fuori, variare fattori di novità e di rischio spezzando la routine, variare il ritmo del lavoro e la lunghezza delle sessioni di lavoro, della disponibilità di pause e intervalli.
- coinvolgere tutti i partecipanti nelle discussioni di classe.

2. Fornire opzioni per uno sforzo sostenibile e la perseveranza

Abilità autoregolative: motivazione iniziale, tolleranza alle inferenze contestuali.

- ricordare periodicamente qual è l'obiettivo, presentarlo in modi diversi, vedere già il risultato, segmentare il processo per raggiungere obiettivi intermedi in tempi brevi.
- adeguare il grado di difficoltà o complessità con cui si possono completare le attività, enfatizzare gli sforzi, i miglioramenti.
- funzione di mentoring tra pari, la cooperazione aiuta a sostenere l'impegno, gruppi flessibili, costruire gruppi con interessi simili, creare aspettative per il lavoro di gruppo.
- feedback orientato alla padronanza delle nozioni acquisite: fornire feedback che incoraggino alla perseveranza, che valorizzino lo sforzo, il miglioramento.

3. Fornire opzioni per l'autoregolazione

Capacità di autoregolarsi: modulare le proprie reazioni e i propri stati emotivi per essere efficienti e gestire l'ambiente

- Nutrire aspettative positive sul raggiungimento delle mete: ridurre i momenti di aggressività dovuti alla frustrazione o ansia temporanea, aumentare tempi di concentrazione.
- strutture di appoggio: strutture di contenimento dell'ansia, pensieri negativi-depressivi, gestione delle differenze e dei confronti.
- sviluppare la riflessione e l'autovalutazione: promuovere il riconoscimento dei propri progressi, aiutarli con tecniche alternative di autovalutazione, utilizzare strumenti come grafici, schemi, tabelle con i dati per dimostrare e prendere consapevolezza del percorso svolto, aiutarli a riconoscere i punti forti e quelli deboli da migliorare.

Giovanni Savia (a cura di)

Universal Design for Learning

Progettazione universale
per l'apprendimento
e didattica inclusiva

Centro Studi Erickson, 2016

Centro Studi Erickson, 2016

e didattica inclusiva
per l'apprendimento

Fine

