

**UNITA FORMATIVA N. 2 – 2018**  
**DIDATTICA DIGITALE**

Second lesson

# UDL

## UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

- Un ingegnere della Microsoft, cieco, riesce a fare il cubo di Rubrik in 20 secondi;
  - I colori hanno delle sensibilità tattili differenti e lui riesce a concludere la sua competenza con uno strumento in più.
  - Questo significa che se uno ha delle difficoltà oggettive, con gli strumenti giusti può raggiungere le competenze
- 
- **Edgard Morin – la scuola serve alla vita**

# UDL

## UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

L'obiettivo chiave dei contesti formativi è di sostenere e incoraggiare i cambiamenti nella conoscenza e nelle abilità, cioè quello che chiamiamo apprendimento.

Gli insegnanti dovranno identificare le potenziali barriere all'apprendimento e progettare azioni per la loro riduzione attraverso percorsi abbastanza flessibili da fornire sufficienti opzioni e alternative per il successo di ogni studente.

# UDL UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Tre principi fondamentali:

- A) fornire molteplici mezzi di rappresentazione;
- B) fornire molteplici mezzi di azione ed espressione;
- C) fornire molteplici mezzi di coinvolgimento

# A

L'informazione deve essere fornita in diverse modalità sensoriali (ad esempio, attraverso la vista, l'udito o il tatto) e in un formato che permette l'adattabilità all'utente (ad esempio, testi che possono essere allargati, suoni che possono essere amplificati).

Aggiungere sempre qualcosa che a qualcuno può essere indispensabile, ma anche utile a tutti.

**Il suono del semaforo per i ciechi**

# B

Fornire agli studenti molte opzioni, per esprimere ciò che sanno o ciò che stanno apprendendo.

Dovrebbero quindi essere disponibili supporti alternativi per sostenere e guidare gli studenti, che hanno diversi livelli di apprendimento, ad esprimersi in modo competente.

un allievo con dislessia può eccellere nel racconto di una storia, può fallire drasticamente nel raccontare la stessa storia per iscritto.

# C

Le attività proposte devono saper dare agli studenti la motivazione ad apprendere, la perseveranza nel portare a termine il compito iniziato e la capacità di autoregolare il proprio comportamento ai fini dell'apprendimento.

Gli insegnanti e gli alunni possono lavorare insieme per ridurre le distrazioni e per costruire una comunità di classe che sia d'aiuto, stimolante, inclusiva e che sappia apprezzare i progressi.

## FONTE

- <https://www.erickson.it/Pagine/Universal-Design-for-Learning.aspx>