



# Cos'è UDL (Universal Design for Learning)?

- ✓ Un approccio teorico che mira alla progettazione di programmi di studio e materiali per soddisfare le esigenze di tutti gli studenti fin dall'inizio del processo di apprendimento.
- ✓ Si basa su diversi ambiti disciplinari: scienze dell'educazione, psicologia dello sviluppo e neuroscienze.
- ✓ UDL fornisce *equità* di accesso all'apprendimento per tutti gli studenti.

# Le origini di UDL



- ✓ Nasce da un movimento architettonico chiamato «Universal Design» (USA)/«Design for All» (Europa), poi traslato in ambito educativo e formativo. Gli architetti attraverso “Universal Design” rendono accessibili a tutti le strutture.
- ✓ UDL propone un’idea di formazione flessibile rispetto all’accesso all’apprendimento per tutti gli studenti

# UDL promuove le differenze

- ❖ UDL riconosce e aiuta a soddisfare le differenze tra gli alunni.
- ❖ UDL sostiene lo sviluppo dei talenti di ogni studente e ne considera le specificità.



# Curricoli one-size-fits-all?



# Alcuni esempi di UD



# Le Linee guida UDL del CAST

- Assistono chiunque pianifichi lezioni, unità di apprendimento o curricoli (per quanto riguarda obiettivi, metodi, materiali e valutazioni) a ridurre gli ostacoli all'apprendimento, e aiutano inoltre ad identificare gli ostacoli che si trovano nei curricoli già esistenti.

## **Principio 1: fornire mezzi multipli di rappresentazione dell'informazione**

Gli studenti differiscono nel modo in cui percepiscono e comprendono le informazioni.

- Fornire differenti opzioni per la percezione
- Fornire molteplici opzioni per la lingua, le espressioni matematiche e i simboli
- Offrire opzioni per la comprensione

Esempi:

- Organizzazione grafica dell'informazione
- Cambiare la **misura** e il **colore** del testo
- Utilizzare programmi di sintesi vocale
- Favorire la memoria attraverso l'uso di dispositivi tecnologici
- Power point
- Utilizzo di Podcasts



## **Principio 2: fornire mezzi multipli di espressione (il «come» dell'apprendimento)**

Gli studenti differiscono nel modo in cui possono esprimere ciò che sanno.

- Fornire opzioni per l'interazione fisica (tecnologie assistive)
- Fornire opzioni per l'espressione e la comunicazione
- Fornire opzioni per le funzioni esecutive

Esempi:

- Touch Screens
- Poter utilizzare abilità manuali e grafico pittoriche
- Uso della grammatica in maniera accattivante
- Lavagne multimediali
- Wiki, blog o altri forum online



## **Principio 3: fornire motivazione agli studenti (il «perché» dell'apprendimento)**

Gli studenti si differenziano nel modo in cui sono coinvolti ed incentivati ad apprendere.

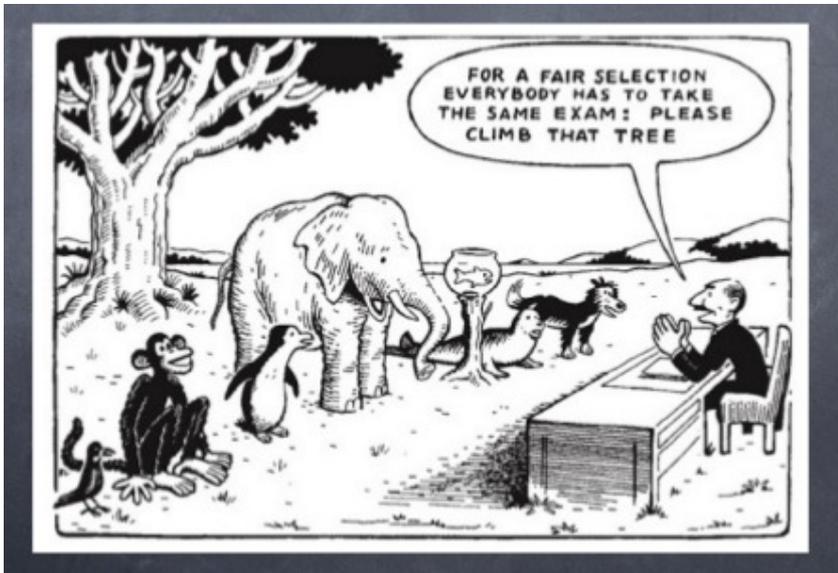
- Fornire soluzioni per attirare l'interesse
- Fornire opzioni per sostenere lo sforzo e la perseveranza
- Fornire opzioni per l'autoregolazione (motivazione e impegno)

Esempi:

- Creare gruppi di apprendimento collaborativo
- WebQuest interattivo
- Collaborazioni online
- Permettere agli studenti di aiutare nelle attività di progettazione della lezione
- Aiutare gli studenti nella definizione degli obiettivi accademici



# Il ruolo della tecnologia in UDL



- La tecnologia e i media digitali giocano un ruolo importante per la personalizzazione dei curricoli degli studenti, ma non sono l'unico mezzo per applicare UDL.
- L'istruzione tradizionale ha fatto affidamento sulla parola e il testo scritto creando così una barriera per molti studenti.

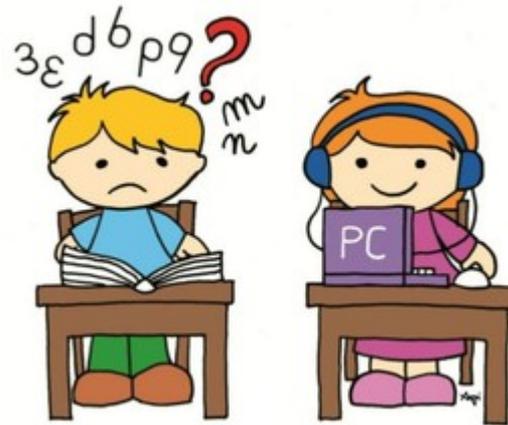
# UDL e tecnologia

La tecnologia consente flessibilità e opzioni di personalizzazione permettendo di valorizzare i talenti degli alunni.

Usare la tecnologia aumenta l'accessibilità

## Esempi

- Sintesi vocale
- Video ingranditore
- Correttore di testo

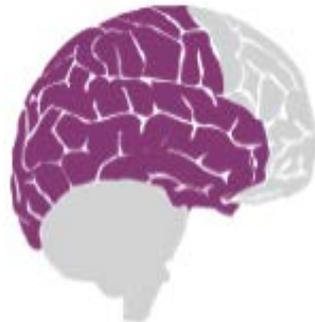


# UDL e le 3 reti neurali

Le neuroscienze hanno dimostrato che l'apprendimento è distribuito su 3 reti interconnesse:

**Reti di riconoscimento**  
(Recognition  
networks)

Percepire e attribuire  
significato ai modelli,  
comprendere  
informazioni, idee e  
concetti.



The «**what**»  
of learning

**Reti strategiche**  
(Strategic  
Networks)

Generare e  
controllare i  
modelli mentali e  
motori.



The «**how**»  
of learning

**Reti emozionali**  
(Affective  
Networks)

Valutare i modelli e  
attribuire ad essi  
significato emotivo.



The «**why**»  
of learning

# Bibliografia

## In Italiano

Calvani A., Per un'istruzione evidence based, Erickson, Trento, 2012

Savia G. (a cura di), Universal Design for Learning, Erickson, Trento, 2016

## In Inglese

Hall T., Meyer A., David H., Universal Design for Learning in the Classroom: Pratical Applications, 2012

Mayer A., David H., Gordon D., Universal Design for Learning: Theory and Practice, Wakefield, CAST, 2014

Rose D., Meyer A., Teaching Every Student in the Digital Age: *Universal Design for Learning*, ASCD, 2002

Rapp W., Universal Design for Learning in Action: *100 Ways to Teach All Learners*, 2014,

Rose D., Meyer A., The Universally Designed Classroom, Harvard Education Press, 2005



**KEEP  
CALM  
AND  
GRAZIE  
PER L'ATTENZIONE**

[giorgia.ruzzante@gmail.com](mailto:giorgia.ruzzante@gmail.com)

[giorgia.ruzzante@unipd.it](mailto:giorgia.ruzzante@unipd.it)