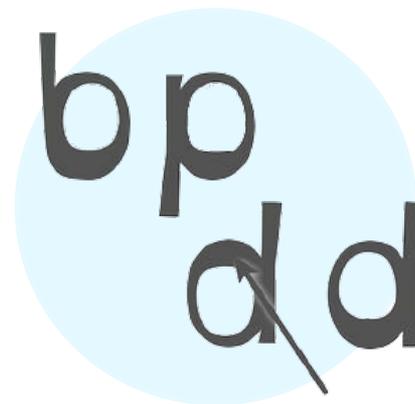
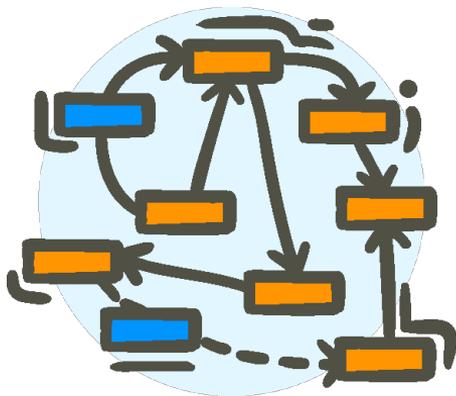


UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Alessandro Iannella

22.09.2021

Cambiare Prospettiva

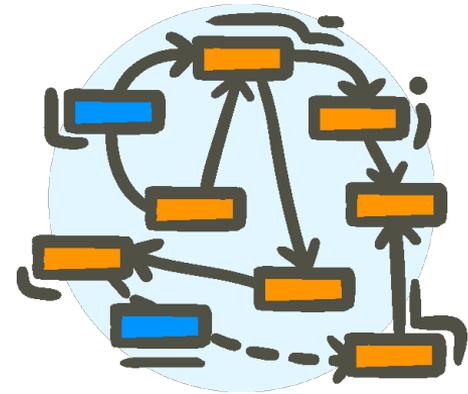


Cambiare Prospettiva

In quanto struttura di supporto per **riconoscere**, **strutturare** e **monitorare** il sapere, gli **organizzatori grafici** costituiscono un valido **strumento cognitivo** e **metacognitivo** per tutti gli studenti.

Pensate a un loro impiego in tre momenti di un'UdA:

1. **all'inizio**, per sondare le conoscenze pregresse;
2. **in itinere**, per comprendere l'andamento del percorso conoscitivo;
3. **al termine**, come risorsa per il consolidamento e strumento per il ripasso.

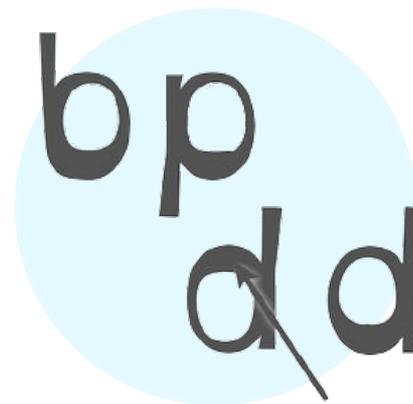


Cambiare Prospettiva

Le misure che rendono un **testo accessibile**, su carta o in digitale, migliorano l'esperienza di qualsiasi individuo.

È cura del docente prestare attenzione a:

- la **leggibilità del font** adottato;
- l'**interlinea**, l'**allineamento** e la **dimensione** del testo;
- il **contrasto cromatico**;
- la presenza di una **didascalia** o di un **testo alternativo** per le immagini;
- la possibilità di **convertire il testo in audio**.



L'Universal Design for Learning

L'Universal Design for Learning (UDL) è **un quadro di riferimento educativo e didattico** attento all'impiego di metodi, strumenti e strategie che diano a tutti gli individui **pari opportunità di apprendere**.

Prevede il **superamento delle soluzioni di apprendimento separate o personalizzate** ed è animato dall'idea che sia il **curricolo** a dover essere **flessibile e accessibile**.



L'Universal Design for Learning

L'UDL promuove l'**universalità umana** in termini di **diversità-unicità**.

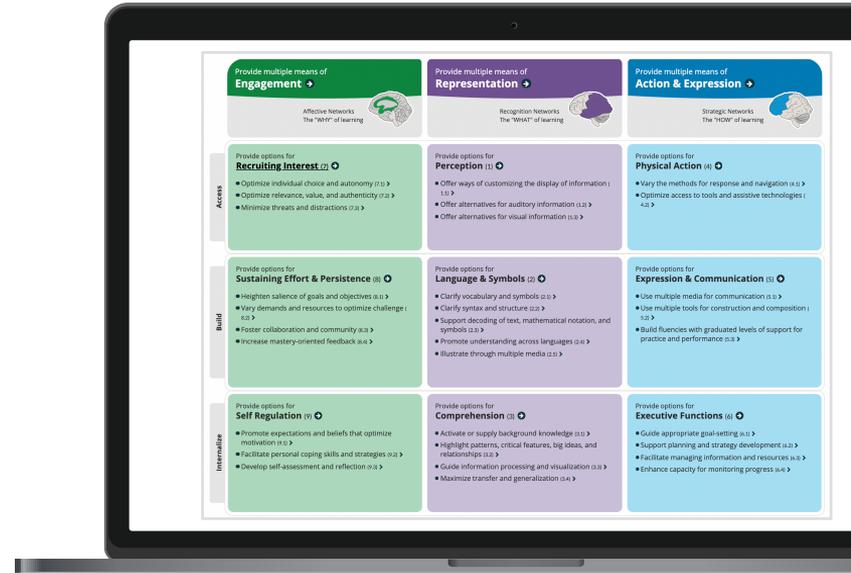
Invita a un rovesciamento di prospettiva: il concetto di "**deficit**" non deve essere ricondotto alla mancata o diversa capacità di un individuo quanto, piuttosto, alle **caratteristiche dei curricula** e degli **strumenti didattici tradizionali**.



I 3 Principi dell'UDL

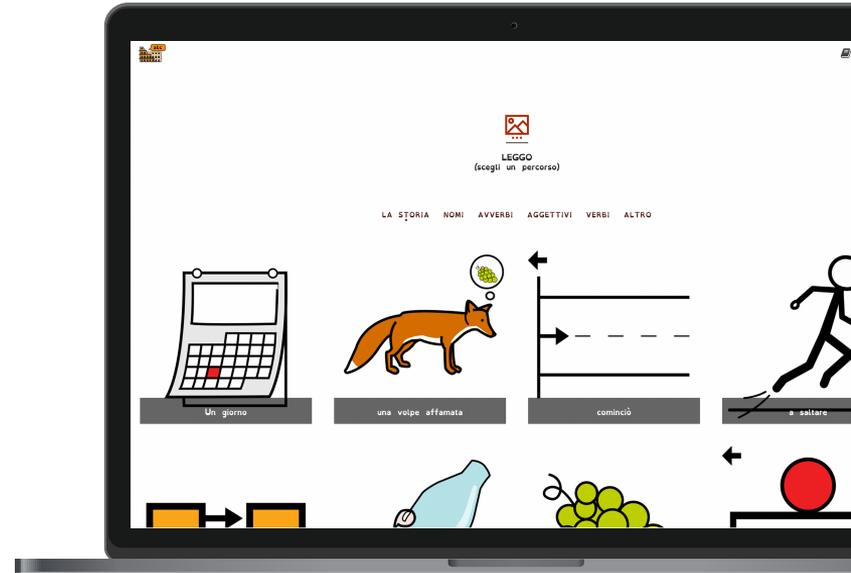
L'UDL invita a lavorare su **tre aspetti del processo di apprendimento**:

1. fornire **molteplici mezzi di rappresentazione dell'informazione**, lavorando su **cosa** gli individui imparano;
2. fornire **molteplici mezzi di azione e di espressione**, lavorando su **come** gli individui imparano;
3. fornire **molteplici mezzi di coinvolgimento**, lavorando sul **perché** gli individui imparano.



L'UDL e il Digitale

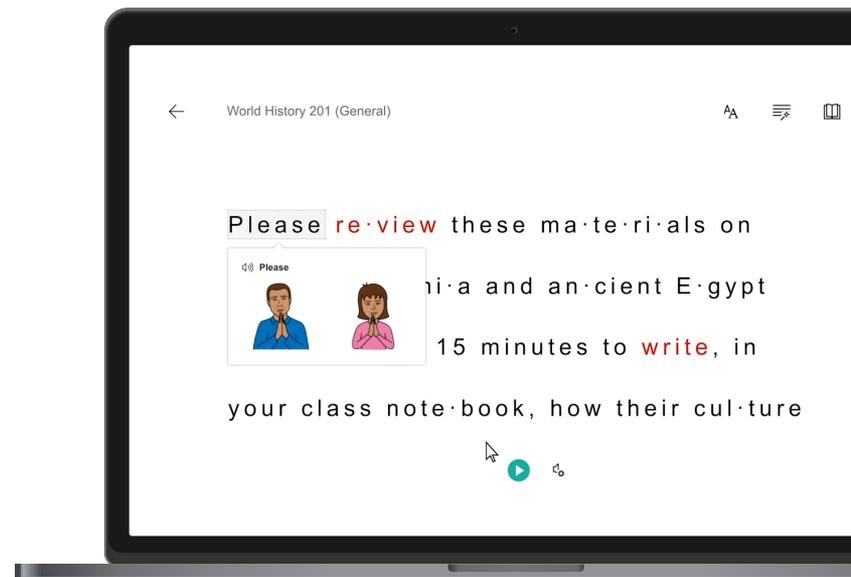
L'applicazione dell'UDL nell'ambito delle tecnologie educative e didattiche consiste nella **progettazione e realizzazione di prodotti che integrino una serie di funzionalità e strategie** generalmente impiegate a supporto di individui specifici, con l'obiettivo di **migliorare l'esperienza di qualsiasi utente.**



L'UDL e Microsoft Teams

La funzione di **lettura immersiva** di alcuni prodotti Microsoft, come Teams, consente di:

- **isolare i contenuti** per migliorare la leggibilità;
- visualizzare le **parole attraverso le immagini** (CAA);
- evidenziare le **parti del discorso**;
- leggere il testo attraverso la **sintesi vocale**;
- **tradurre** i contenuti in tempo reale;
- suddividere il testo in **sillabe**.

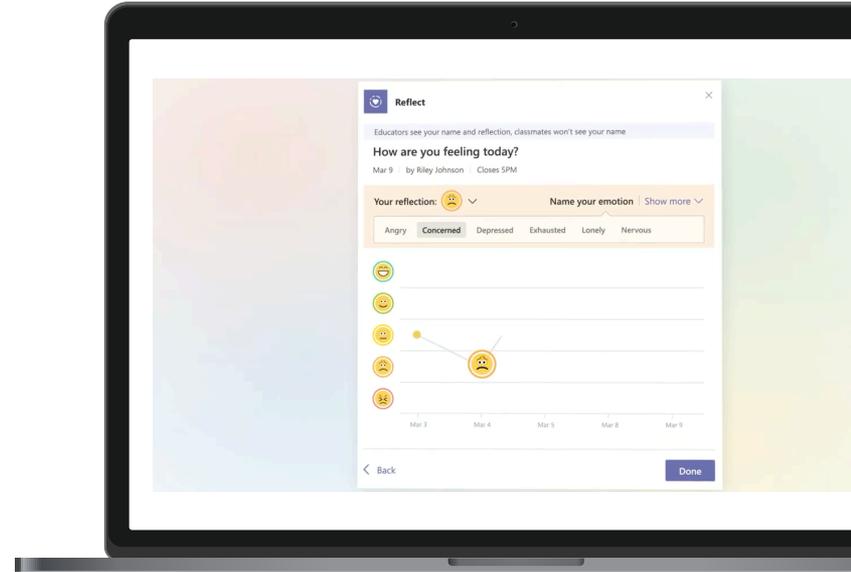


<http://tiny.cc/teams-letturaimmersiva>

L'UDL e Microsoft Teams

Inoltre, Microsoft Teams offre numerosi strumenti per **coinvolgere** gli studenti, stimolando al contempo **abilità socio-emotive** (approccio SEL):

- i **gruppi di lavoro**;
- l'app **Reflect**;
- l'app **Complimenti**;
- il pacchetto di **adesivi emozionali**.



<http://tiny.cc/teams-reflect>

L'UDL e Moodle

Moodle consente di **lavorare su tutti i principi dell'UDL**. In particolare, abilita la **costruzione di percorsi adattivi** e offre strumenti per supportare didattiche **metacognitive**, **collaborative** e **cooperative**.

Grazie all'ampia varietà di **learning analytics**, il docente ha la possibilità di **monitorare** tanto la **classe** quanto il **singolo studente**, intervenendo tempestivamente con **molteplici tipologie di feedback**.



Riferimenti

CAST (2021). Universal Design for Learning Guidelines. Version 2.2. Disponibile online: <https://udlguidelines.cast.org>;

Emiliani, A. (1997). Mappe concettuali, uno strumento per la promozione dell'apprendimento significativo. *Insegnare Filosofia*, 2;

Iannella, A. (2020) Comprendere il valore di una progettazione digitale inclusiva. In: Ricucci, M. (a cura di) *Latino e dislessia: riflessioni, buone pratiche, esperienze*. Edizioni Studium S.r.l.: pp. 93-105;

Iannella, A. & Marani, S. (2021) Open Educational Resources (OER) and Universal Design for Learning (UDL): A Winning Combination to Enhance Human Diversity and Uniqueness. MOOCs, Language learning and mobility, design, integration, reuse, Apr 2021, Online Conference, Italy. Disponibile online: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03217411>;

Riferimenti

Meloni, M.A. (2015) Gli organizzatori grafici: strumenti per imparare strumenti per pensare. Dislessia Amica;

Meyer, A., Rose, D. H. & Gordon, R. (2013) Universal Design for Learning - Theory and Practice. CAST;

Novak, J. D., & Gowin D. B. (1984). Learning how to Learn. Cambridge University Press;

Savia, G. (2016) Universal Design for Learning. Erickson;

WebAim (2021) Typefaces and Fonts. Disponibile online: <https://webaim.org/techniques/fonts>.

Contatti

Alessandro Iannella

alessandro.iannella@gmail.com / [unimi.it](#) / [unito.it](#)

alessandroiannella.com