

# The Effects of Technology on Learning

UDL in School



Provide options for

## **Recruiting Interest** (7) ➔

- Optimize individual choice and autonomy (7.1) >
- Optimize relevance, value, and authenticity (7.2) >
- Minimize threats and distractions (7.3) >

Provide options for

## **Sustaining Effort & Persistence** (8) ➔

- Heighten salience of goals and objectives (8.1) >
- Vary demands and resources to optimize challenge (8.2) >
- Foster collaboration and community (8.3) >
- Increase mastery-oriented feedback (8.4) >

Provide options for

## **Self Regulation** (9) ➔

- Promote expectations and beliefs that optimize motivation (9.1) >
- Facilitate personal coping skills and strategies (9.2) >
- Develop self-assessment and reflection (9.3) >

# **UDL - Coinvolgimento**

7.1 Scelta obiettivi didattici da parte del docente (uso di un sistema basato sul "premio" e su una divisione in micro obiettivi)

7.2 Spiegare l'utilità di quello che stanno facendo con esempi reali

7.3 Riduzione delle distrazioni

8.1 Ricordare l'obiettivo

8.2 Realizzare un compito di realtà/prodotto

8.3 Realizzare lavori di gruppo

8.4 Peer review e feedback

9.1 Darsi degli obiettivi e superare frustrazione

9.2 Scaffolding (checklist, promemoria, coping)

9.3 Sviluppare riflessione (metacognizione sulle proprie emozioni)

Provide options for

## **Perception** (1) →

- Offer ways of customizing the display of information (1.1) >
- Offer alternatives for auditory information (1.2) >
- Offer alternatives for visual information (1.3) >

Provide options for

## **Language & Symbols** (2) →

- Clarify vocabulary and symbols (2.1) >
- Clarify syntax and structure (2.2) >
- Support decoding of text, mathematical notation, and symbols (2.3) >
- Promote understanding across languages (2.4) >
- Illustrate through multiple media (2.5) >

Provide options for

## **Comprehension** (3) →

- Activate or supply background knowledge (3.1) >
- Highlight patterns, critical features, big ideas, and relationships (3.2) >
- Guide information processing and visualization (3.3) >
- Maximize transfer and generalization (3.4) >

# **UDL - Percezione**

1.1 Personalizzazione delle informazioni

1.2 Alternative audio

1.3 Alternative video

2.1 Semplificare vocaboli e simboli

2.2 Semplificare la sintassi

2.3 Decodificare testo e matematica

2.4 Facilitare la comprensione su più linguaggi

2.5 Usare più media

3.1 Supportare la conoscenza

3.2 Evidenziare idee e relazioni

3.3 Guidare il processo di informazioni

3.4 Massimizzare la generalizzazione (dalla materia a ciò che serve nella vita)

Provide options for

## **Physical Action** (4) →

- Vary the methods for response and navigation (4.1) >
- Optimize access to tools and assistive technologies (4.2) >

Provide options for

## **Expression & Communication** (5) →

- Use multiple media for communication (5.1) >
- Use multiple tools for construction and composition (5.2) >
- Build fluencies with graduated levels of support for practice and performance (5.3) >

Provide options for

## **Executive Functions** (6) →

- Guide appropriate goal-setting (6.1) >
- Support planning and strategy development (6.2) >
- Facilitate managing information and resources (6.3) >
- Enhance capacity for monitoring progress (6.4) >

# **UDL - Azione e espressione**

4.1 variare i metodi

4.2 Ottimizzare l'accesso agli strumenti e alle tecnologie assistive

5.1 Uso di più media

5.2 Uso di più strumenti

5.3 Attività multilivello

6.1 Guidare il raggiungimento degli obiettivi

6.2 Supporto alla pianificazione e alla strategia

6.3 Agevolare l'organizzazione delle risorse

6.4 Monitorare i progressi

# Come traduciamo tutto questo?

## Esempio:

1. Realizzazione di UdA con organizzazione per stadi
2. lezione con metodo chunking per ridurre distrazioni, esempi concreti, attività stimolo a fine lezione (uso degli anticipatori didattici e delle checklist; condivisione attività su Classroom; uso di più media come video, jamboard, Mote)
3. Attività finale dell'UdA realizzazione di un prodotto a piccoli gruppi e valutazione sia in decimi che per competenze (feedback e peer review)
4. Inserimento di attività SEL

Nella pagine RISORSE trovate degli esempi condivisi