

Adele Leccia

UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING



IDEA

L'associazione No profit CAST, dal 1984, ha creato e implementato nel tempo il concetto di Universal Design for Learning che è stato applicato a tutti i gradi di scuola, anche all'Università.

"CAST's mission is to transform education design and practice until learning has no limits"





IL FRAMEWORK

Miglioramento e ottimizzazione dell'insegnamento in funzione dell'apprendimento delle persone, basato su evidenze scientifiche sui diversi stili.

In questo modo si abbattano tutte le barriere presenti nella pratica di insegnamento diventando inclusivi.

L'obiettivo è creare studenti esperti.

3 PRINCIPI

L'ambiente può essere progettato con tutti e 3 i principi.

COINVOLGIMENTO

Offrire varie opzioni di coinvolgimento (di natura emotiva) e sostenere l'entusiasmo

RAPPRESENTAZIONE

Presentare le informazioni in modo multiplo per meglio andare incontro ai diversi stili di apprendimento

AZIONE E ESPRESSIONE

Offrire varie opzioni di restituzione, per permettere a tutti di creare, imparare e condividere in base alle proprie attitudini

COSA FARE?



Decidere gli obiettivi di apprendimenti



Progettare la lezione su più livelli



Svolgere l'attività in classe adottando più strumenti possibili, prestando attenzione ai vari canali comunicativi

COSA FARE?

MATERIALI DIGITALI

Diversi tipi di materiali (testo, audio, visivo) per permettere accesso a tutte le informazioni

SPAZI FLESSIBILI

Creare spazi in classe per lavorare in gruppo o da soli

OBIETTIVI CHIARI

Obiettivi chiari sin da principio su cosa bisogna raggiungere

FEEDBACK

Sono importantissimi e in qualsiasi fase del lavoro

PIU' MODALITA' DI COMPITI

Prevedere diverse modalità di restituzione dei compiti. Es. video o audio

ANALOGICO?

Si può! L'obiettivo è rimuovere le barriere e si può fare in tutti i modi!

COSA SI ATTIVA?

INFORMATION LITERACY

Capacità di accedere alle informazioni; la creazione e la condivisione di informazioni e conoscenze utilizzando vari strumenti, formati e canali.



MEDIA LITERACY

Capacità di comprendere, selezionare, valutare e utilizzare i media come principale fornitore e processore, se non produttore, di informazioni.

La valutazione deve tener conto delle competenze messe in campo

I.C.T. LITERACY

Capacità di utilizzare particolari dispositivi digitali, software e infrastrutture.



DIGITAL LITERACY

Come le TIC e le risorse digitali vengono utilizzate in maniera responsabile per una collaborazione sicura ed etica.

L'UDL integra molti approcci didattici come il cooperative learning, il project-based learning, la didattica multimediale, ecc

I docenti possono partire dai 3 principi, utilizzando linguaggi ampi e accessibili, oltre che una varietà di materiali: video, podcast, presentazioni, lezioni partecipate ecc.

Ricordate:
LE TAGLIE UNICHE NON ESISTONO!



RESOURCE PAGE

