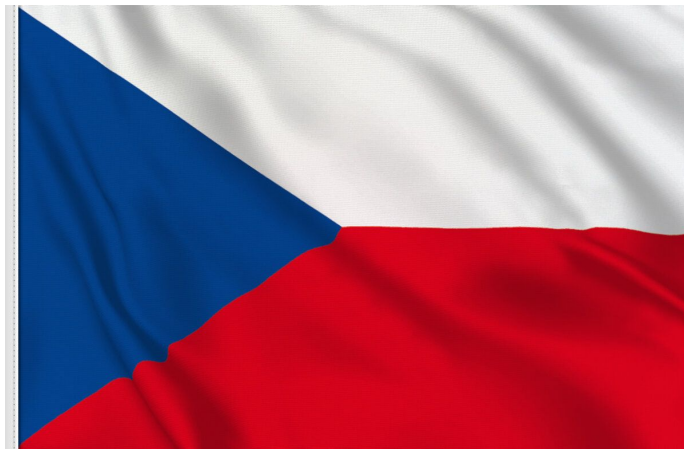


ERASMUS+ 2024

“
Universal Design for Learning (UDL)
”



Praga, 15-19 luglio 2024

“ Universal Design for Learning (UDL) ”

Il metodo “**Universal Design for Learning (UDL)**” è nato prima in ambito urbanistico e poi è stato applicato anche nell’ambito scolastico per permettere un maggiore coinvolgimento degli studenti.

Gli strumenti usati per aiutare i disabili in realtà diventano delle facilitazioni per tutti (es. scale mobili, porte automatiche...)

L'ambiente

L'ambiente deve essere:

- accessibile a tutti (studiato per includere qualsiasi disabilità)
- confortevole (luce, spazi, temperatura, pulizia, sedie comode ed ergonomiche, banchi comodi)

L'ideale sono le **isole di lavoro** di gruppo per rendere gli studenti sempre più autonomi e collaborativi tra loro.

Domande chiave:

- cosa insegno?
- come lo insegno?
- perchè lo insegno? (domanda più difficile)



Come coinvolgere tutta la classe?



Come presentarsi (Choice board)

Introdursi
usando una
metafora

introdursi
usando uno
slogan

introdursi
usando un
oggetto

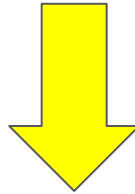
introdursi
usando una
canzone

introdursi
usando una
storia

introdursi
usando un
logo

Punto di partenza

Ogni persona è diversa... la teoria delle intelligenze multiple di Gardner



- Non è l'alunna/o che si deve adeguare alla didattica MA è **la didattica che si deve adattare alla singola persona**
- Gli **studenti non sono passivi**, vanno coinvolti

Consiglio: a inizio anno fare dei questionari dove si chiede allo studente ciò che prova (stato d'animo), i suoi punti di forza, i suoi punti di debolezza, i suoi bisogni, le aspettative del corso.

Preparare una lezione

- identificare il principale obiettivo
- analizzare le possibili criticità/limiti/barriere rispondendo alle seguenti domande:
 - è abbastanza strutturato?
 - è accessibile a tutti?
 - suscita interesse?
 - le attività sono varie?
 - ci sono diversi modi per imparare per gli studenti?
 - ci sono diversi modi per gli studenti di dimostrare cosa hanno realmente appreso?



Metacognizione

Porsi delle domande e sapere come ognuno studia meglio, riconoscere quali strategie funzionano per ognuno e sapere quando e come applicarle. Siamo tutti diversi.



raffiigurare

porsi domande

trovare i concetti principali

monitoraggio e riparazione della comprensione

fare connessioni (me, testo e mondo)

sintesi

riassunto

predire

valutare

visualizzare



Mindfulness (consapevolezza)

Consiste nel prestare attenzione in modo intenzionale, consapevole e non giudicante all'esperienza che accade nel momento presente, nel qui e ora, momento per momento.

Esercizio:

- L'attività dei 5 sensi: **Selezionarne uno:**
- Nomina 5 cose che vedi in una stanza -> vista
- Nomina 5 cose che odori in una stanza -> olfatto
- Nomina 5 cose che senti in una stanza -> udito
- Nomina 5 cose che gusti in una stanza -> gusto
- Nomina 5 cose che tocchi in una stanza -> tatto



Flipped Classroom

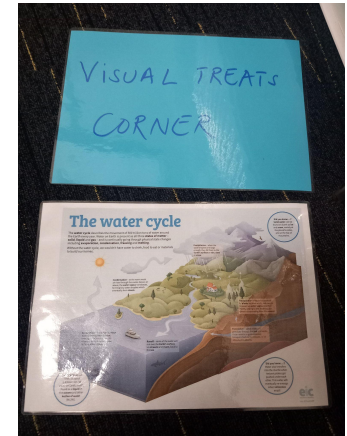
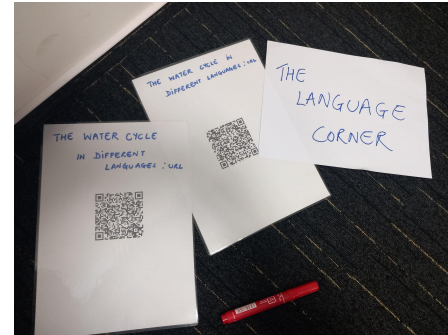
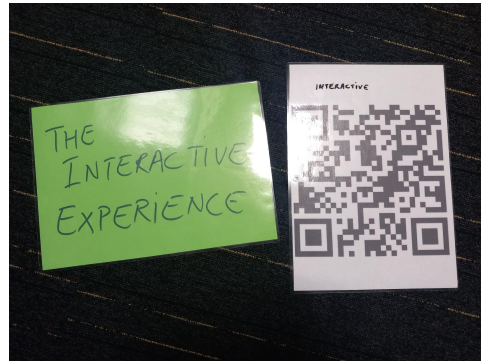
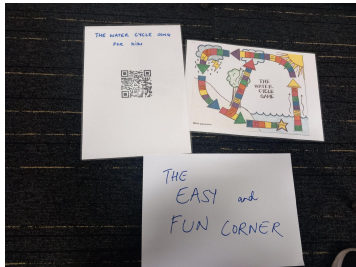
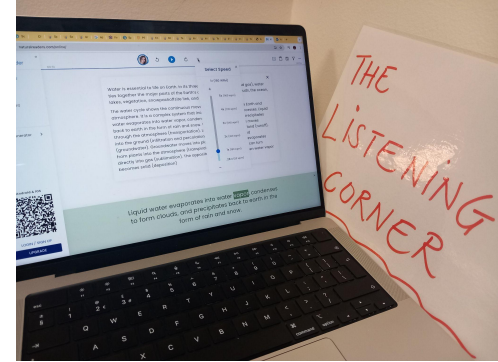
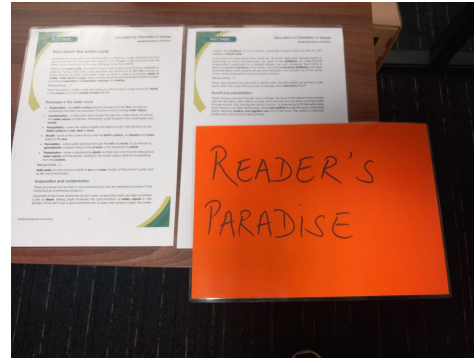
L'insegnante, per introdurre un nuovo argomento, prepara un'introduzione online da farlo leggere agli studenti in classe

1. fare delle domande per catturare l'attenzione degli studenti, coinvolgendoli in prima persona
2. creare differenti stazioni con diverse metodologie
3. creare gruppi da 2-4 studenti ognuno
4. proporre diversi modi di rappresentazione

Modalità da proporre

Predisporre diverse modalità in diversi punti della classe riguardo lo stesso argomento e in piccoli gruppi, a turno, provarle tutte (a stazioni)

- scritto
- orale attraverso un audio
- visivo attraverso un video
- interattivo
- ludico



Scrivere un articolo/una storia

Stazione gestita dal docente	Stazione online	Stazione offline
Una squadra starà con l'insegnante e discuterà riguardo il tema trattato	Una squadra utilizzerà l'app Mizou seguendo le istruzioni e i suggerimenti dell'app	Una squadra dovrà scrivere una storia anche a computer, senza aiuti esterni
Tempo: 15 minuti	Tempo : 15 minuti	Tempo 15 minuti

Modalità: lavoro a stazioni

Creare una storia

C'è l'app Mizou, bit.ly/MIZOU4, che consente di creare una storia con l'intelligenza artificiale.

Bisogna scrivere l'introduzione della storia, basta anche introdurre due personaggi e poi sarà l'app a suggerirti la continuazione inserendo nuovi particolari.

Alla fine della storia si potrà riprodurre attraverso un audio (in inglese),

Vantaggi:

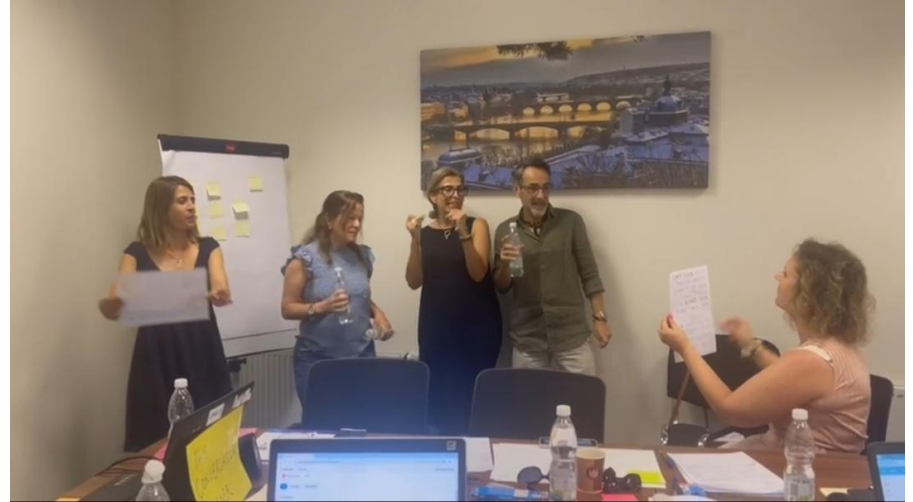
- aiuta a migliorare la lingua scritta
- aiuta la creatività
- è un metodo guidato



Elaborato finale dello studente

Far dimostrare allo studente la comprensione dell'argomento in diverse modalità:

- una ricerca scritta
- un'esposizione alla classe
- una presentazione in Power Point/Canva...
- un video
- una rappresentazione teatrale/una scenetta
- una canzone
- un podcast
- una poesia
- un quiz ([Kahoot](#), [Joinmyquiz](#))



Momento di riflessione finale

Dedicare un momento finale agli studenti per

- analizzare l'obiettivo della lezione
- analizzare le conoscenze pregresse
- analizzare tutto il percorso (eventuali difficoltà di comprensione, di attenzione)
- proporre eventuali miglioramenti

Suggerimento: creare una scatola dove inserire biglietti coi propri pareri in forma anonima

Gamification

L'effetto ludico dei videogames porta a un miglioramento nell'apprendimento specifico, aumentando l'attenzione.

Per questo suo vantaggio anche la didattica propone questa nuova metodologia.

Esempi:

- <https://www.classdojo.com/it-it/> permette ad esempio di imparare come se fossimo in un videogioco
- <https://www.storyjumper.com/> consente di creare dei video come nei videogames (solo in inglese)
- <https://www.socrative.com/> (solo in inglese)

Attività all'aperto

Scaricare l'app "**GOOSECHASE**" (in inglese).

Si può dividere la classe in più squadre, massimo 5, e ognuna al massimo con 5 device collegati.

Creare delle missioni da completare, tra cui fare una fotografia o girare un video e si può dare indicazioni precise sulla localizzazione dei posti.

Si può impostare una scadenza e si possono dare punti anche per la creatività. Inoltre è possibile controllare in tempo reale quello che le squadre stanno facendo.



Esempio di gioco da tavolo (in inglese)

Attraverso il gioco dell'oca modificato si può migliorare l'inglese.

Lo si può proporre dividendo la classe in i piccoli gruppi e ogni tavolo ha questo gioco

Materiale:

- più tabelloni del gioco (magari creati dai ragazzi)
- dadi
- pedine/bottoni/tappi



Speed dating

Scegliere un argomento e divisi a coppie parlarne per 3 minuti, al suono del timer cambiare coppie.

Questo permette di condividere le proprie opinioni e di sentire quelle degli altri compagni, non sempre uguali, e in caso di idee permette anche la collaborazione.

Videolezioni

- [YouTube](#)
- <https://edpuzzle.com/> in cui ci sono già alcuni video o si creano e durante la riproduzione del video ci sono delle domande

Dizionari

- [ChatGPT](#)
- [Copilot](#), quest'ultimo molto più controllato, che sono dei dizionari online, in cui si possono fare ricerche

Strumenti e materiale

- [MagicAI](#) con tanti strumenti utili sia per gli insegnanti che per gli studenti, che si può trasformare in una vera e propria agenda.
- <https://www.pbslearningmedia.org/> per scienze, arte, matematica, scienze motorie (in inglese, francese, americano)
- [Maths4everything](#) (in spagnolo)
- [InsertLearning](#)
- [ClassroomScreen](#) per mostrare sullo schermo il timer, l'orologio, il semaforo, diversi tipi di sondaggi, il volume del rumore

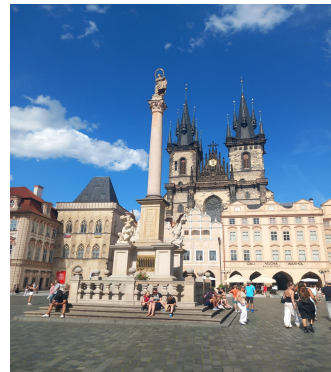
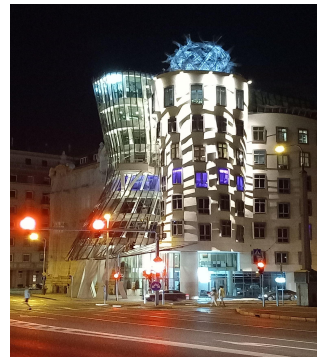
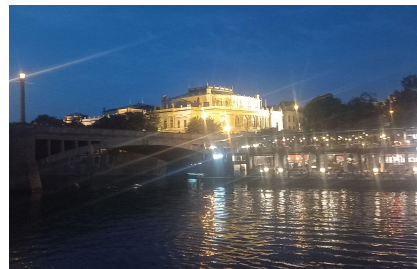
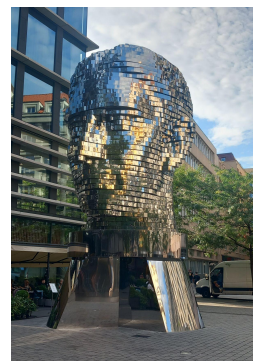
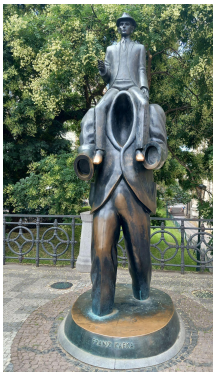
Riassunto

- Decidere l'argomento principale
- Scegliere gli obiettivi da raggiungere specifici dell'argomento
- Analizzare le barriere (socio-culturali, linguistiche, economiche, attenzione e disabilità)
- Preparare le tappe/i passaggi/gli strumenti
- Creare una propria lista (checking list)
- Dare lo spazio agli studenti per dare il loro feedback



Momento finale 🥹





Grazie per l'attenzione

Approfondimenti

Sitografia:

- <http://udlguidelines.cast.org/>