UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

SCIENZE DELLA FORMAZIONE PRIMARIA

Tirocinio – T4

UDL – UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

6.11.2026

A cura del gruppo Tutor di Tirocinio
Laura Nascimben, Maddalena Vulcani

UNIVERSAL DESIGN (UD). PROGETTAZIONE UNIVERSALE

«La progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutti, nella maggior parte estensione possibile, senza necessità di adattamenti o ausili speciali»

(Mace, 1985 citato da Cottini 2019: 17)

TRE RETI NEURONALI

- il network affettivo (emotività, motivazione e della definizione delle priorità);
- il network di riconoscimento (ricezione e analisi delle informazioni);
- il network strategico (pianificazione, monitoraggio ed esecuzione delle azioni)

TRE PRINCIPI FONDAMENTALI

Progettare molteplici mezzi di:

Coinvolgimento

Il «perché» dell'apprendimento

Linee guida 7 · 8 · 9

Rappresentazione

Il «cosa» dell'apprendimento

Linee guida 1 · 2 · 3

Azione & Espressione

Il «come» dell'apprendimento

Linee guida 4 · 5 · 6

Obiettivo dell'UDL: promuovere la capacità di azione dell'alunno, propositiva e riflessiva, piena di risorse e autentica, strategica e orientata all'azione.

Linee Guida UDL 3.0

Obiettivo dell'UDL è promuovere l'agency dello studente affinché sia propositiva e riflessiva, piena di risorse e autentica, strategica e orientata all'azione.

	Progettare molteplici mezzi di **Coinvolgimento**	Progettare molteplici mezzi di **Rappresentazione**	Progettare molteplici mezzi di **Azione & Espressione**
Accesso	Opzioni di progettazione per **Accogliere interessi e identità** (7) • Ottimizzare la scelta e l'autonomia (7.1) • Ottimizzare la rilevanza, il valore e l'autenticità (7.2) • Coltivare la gioia e il gioco (7.3) • Affrontare pregiudizi, minacce e distrazioni (7.4)	Opzioni di progettazione per la **Percezione** (1) • Favorire opportunità per personalizzare la presentazione delle informazioni (1.1) • Supportare molteplici modalità di percezione delle informazioni (1.2) • Rappresentare una diversità di prospettive e identità in modo autentico (1.3)	Opzioni di progettazione per **l'Interazione** (4) • Diversificare e valorizzare i metodi di risposta, navigazione e movimento (4.1) • Ottimizzare la fruizione di materiali accessibili e di tecnologie e strumenti assistivi e accessibili (4.2)
Supporto	Opzioni di progettazione per **Sostenere lo sforzo e la perseveranza** (8) • Chiarire il significato e lo scopo degli obiettivi (8.1) • Ottimizzare le sfide e il sostegno (8.2) • Favorire la collaborazione, l'interdipendenza e l'apprendimento collaborativo (8.3) • Promuovere il senso di appartenenza e il valore della comunità di apprendimento (8.4) • Offrire feedback che incoraggino all'azione (8.5)	Opzioni di progettazione per la **Lingua e i simboli** (2) • Chiarire il vocabolario, i simboli e le strutture linguistiche (2.1) • Supportare la decodifica di testi, notazioni matematiche e simboli (2.2) • Favorire la comprensione e il rispetto tra lingue differenti e dialetti (2.3) • Affrontare i pregiudizi nell'uso del linguaggio e dei simboli (2.4) • Illustrare attraverso molteplici supporti (2.5)	Opzioni di progettazione per **l' Espressione e la comunicazione** (5) • Utilizzare molteplici mezzi per la comunicazione (5.1) • Utilizzare molteplici strumenti per la costruzione, la composizione e la creatività (5.2) • Acquisire competenze supportando gradualmente la pratica e la performance (5.3) • Affrontare i pregiudizi legati alle modalità di espressione e comunicazione (5.4)
Funzioni esecutive	Opzioni di progettazione per la **Capacità emotiva** (9) • Riconoscere aspettative, convinzioni e motivazioni (9.1) • Sviluppare la consapevolezza di sé e degli altri (9.2) • Promuovere la riflessione individuale e collettiva (9.3) • Coltivare l'empatia e le pratiche riparative (9.4)	Opzioni di progettazione per la **Costruzione della conoscenza** (3) • Collegare le conoscenze pregresse al nuovo apprendimento (3.1) • Identificare ed esplorare modelli, caratteristiche fondamentali, grandi idee e relazioni (3.2) • Sperimentare molteplici modi per conoscere e creare significato (3.3) • Massimizzare il transfer e la generalizzazione (3.4)	Opzioni di progettazione per lo **Sviluppo delle strategie** (6) • Stabilire obiettivi significativi (6.1) • Anticipare e pianificare le sfide (6.2) • Organizzare informazioni e risorse (6.3) • Migliorare la capacità di monitorare i progressi (6.4) • Sfidare le pratiche di esclusione (6.5)

CAST | Until learning has no limits®

udlguidelines.cast.org © CAST, Inc. 2024
Suggested Citation: CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines version 3.0 [graphic organizer]. Lynnfield, MA: Author.
Traduzione e adattamento della versione italiana: **Lia Daniela Sasanelli**

1 Rappresentazione · Accesso
Percezione

Favorire opportunità per personalizzare la presentazione delle informazioni **(1.1)**

Supportare molteplici modalità di percezione delle informazioni **(1.2)**

Rappresentare una diversità di prospettive e identità in modo autentico **(1.3)**

2 Rappresentazione · Supporto

Lingua e simboli

Chiarire il vocabolario, i simboli e le strutture linguistiche **(2.1)**

Supportare la decodifica di testi, notazioni matematiche e simboli **(2.2)**

Favorire la comprensione e il rispetto tra lingue differenti e dialetti **(2.3)**

Affrontare i pregiudizi nell'uso del linguaggio e dei simboli **(2.4)**

Illustrare attraverso molteplici supporti **(2.5)**

3

Rappresentazione · Funzioni esecutive

Costruzione della conoscenza

Collegare le conoscenze pregresse al nuovo apprendimento **(3.1)**

Identificare ed esplorare modelli, caratteristiche fondamentali, grandi idee e relazioni (3.2)

Sperimentare molteplici modi per conoscere e creare significato **(3.3)**

Massimizzare il transfer e la generalizzazione **(3.4)**

4 Interazione

Azione & Espressione · Accesso

Diversificare e valorizzare i metodi di risposta, navigazione e movimento **(4.1)**

Ottimizzare la fruizione di materiali accessibili e di tecnologie e strumenti assistivi e accessibili **(4.2)**

5

Azione & Espressione · Supporto

Espressione e comunicazione

Utilizzare molteplici mezzi per la comunicazione **(5.1)**

Utilizzare molteplici strumenti per la costruzione, la composizione e la creatività **(5.2)**

Acquisire competenze supportando gradualmente la pratica e la performance **(5.3)**

Affrontare i pregiudizi legati alle modalità di espressione e comunicazione **(5.4)**

6

Azione & Espressione · Funzioni esecutive

Sviluppo delle strategie

Stabilire obiettivi significativi **(6.1)**

Anticipare e pianificare le sfide **(6.2)**

Organizzare informazioni e risorse **(6.3)**

Migliorare la capacità di monitorare i progressi **(6.4)**

Sfidare le pratiche di esclusione **(6.5)**

7

Coinvolgimento · Accesso

Accogliere interessi e identità

Ottimizzare la scelta e l’autonomia **(7.1)**

Ottimizzare la rilevanza, il valore e l’autenticità **(7.2)**

Coltivare la gioia e il gioco **(7.3)**

Affrontare pregiudizi, minacce e distrazioni **(7.4)**

8

Coinvolgimento · Supporto

Sostenere lo sforzo e la perseveranza

Chiarire il significato e lo scopo degli obiettivi **(8.1)**

Ottimizzare le sfide e il sostegno **(8.2)**

Favorire la collaborazione, l'interdipendenza e l'apprendimento collaborativo **(8.3)**

Promuovere il senso di appartenenza e il valore della comunità di apprendimento **(8.4)**

Offrire feedback che incoraggino all'azione **(8.5)**

9 Coinvolgimento · Funzioni esecutive
Capacità emotiva

Riconoscere aspettative, convinzioni e motivazioni **(9.1)**

Sviluppare la consapevolezza di sé e degli altri **(9.2)**

Promuovere la riflessione individuale e collettiva **(9.3)**

Coltivare l'empatia e le pratiche riparative **(9.4)**

UDA E UDL: UNA CORNICE COMUNE

UdA

Il percorso: obiettivi, fasi,

prodotto e valutazione.

UDL

Progettare opzioni fin dall'inizio: coinvolgimento (perché), rappresentazione (cosa), azione ed espressione (come).

Ridurre le barriere.

Garantire flessibilità.

Microprogettazione

Tre momenti dentro l'UdA:

introdurre,

esercitare,

dimostrare quanto appreso.

DOMANDE GUIDA PER L'APPLICAZIONE DEI PRINCIPI UDL (Horn et al, 2016)

- *Ho considerato e presentato i materiali e i contenuti in una varietà di forme?*
- *Ho identificato i concetti chiave e progettato in vari livelli di complessità?*
- *Ho previsto una varietà di opzioni per le consegne?*
- *Ho integrato sistematicamente materiali nelle attività?*
- *Ho identificato possibilità di scelta?*
- *Ho considerato i livelli di difficoltà?*
- *Ho progettato vari modi di dare feedback e incoraggiamenti?*
- *Ho alternato contesti di apprendimento diversi?*
- *Ho identificato una variabilità di opzioni, di complessità e di strutturazione della risposta?*

UDL E SCUOLA DELL'INFANZIA

Coinvolgere tutti i sensi

L'approccio UDL può essere facilmente applicato alle attività che si svolgono nei contesti per la prima infanzia siano esse routine, laboratori o attività dirette dell'insegnante.

Secondo i cognitivisti, la memoria di lavoro utilizza due canali separati, uno visivo e uno uditivo. Poiché la capacità di elaborazione di ciascun canale è limitata, un eccesso di informazioni o contenuti troppo complessi può causare un sovraccarico cognitivo e compromettere l'apprendimento.

L'apprendimento risulta più efficace quando le informazioni sono presentate attraverso molteplici canali sensoriali. Le strategie multisensoriali coinvolgono simultaneamente i canali visivo, uditivo, tattile e motorio, potenziando i processi di comprensione, memorizzazione e recupero delle informazioni.



LA RAPPRESENTAZIONE - ALCUNE STRATEGIE

- Quando si legge una storia fornire materiali da esplorare con il tatto
- Usare una varietà di oggetti per aiutare a comprendere le sequenze di una storia
- Quando si danno consegne verbali, mostrare i prodotti che i bambini dovranno realizzare e gli strumenti che useranno
- Per mostrare ciò che si dovrà fare, mostrare un video
- Definire i vocaboli
- Suddividere i compiti
- Accompagnare la spiegazione con il modeling

IL COINVOLGIMENTO- ALCUNE STRATEGIE

Coinvolgimento in termini di assicurarsi che esitano opportunità variegate per suscitare attenzione, curiosità e motivazione dei bambini.

Catturare l'interesse e mantenere l'attenzione

- Dare possibilità di scelta
- Assecondare le iniziative
- Collegare casa-scuola
- Alternare movimento e tranquillità
- Fornire diversi livelli di strutturazione
- Cambiare spesso le proposte

L'ESPRESSIONE - ALCUNE STRATEGIE

Varietà dei formati e dei livelli di complessità

È fondamentale offrire ai bambini la possibilità di esprimere le proprie idee e di comunicare ciò che sanno attraverso modalità diverse. I bambini possono articolare i propri pensieri in forme significative utilizzando il linguaggio orale, i gesti, il disegno, le espressioni corporee e, quando necessario, le tecnologie assistive.

- Fornire supporti ambientali o materiali aggiuntivi
- Permettere ai bambini di portare oggetti preferiti
- Offrire il sostegno di un compagno

UDL ALLA SCUOLA DELL'INFANZIA

Il laboratorio delle costruzioni

Esploriamo mattoncini di legno e cubi di gomma ragionando sulle loro possibilità costruttive



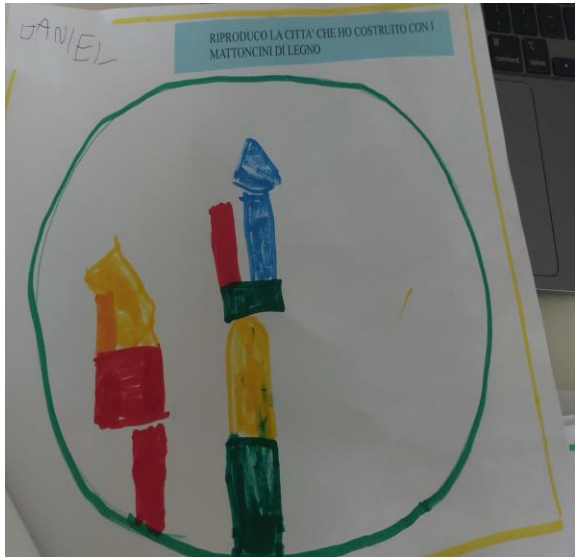


Osservo e descrivo: Che cosa hai costruito? La tua costruzione è alta o bassa? Quali materiali hai utilizzato?
Rifletto sulle forme: Quali forme riesci a riconoscere? Ci sono quadrati, rettangoli, triangoli o cerchi? Quale forma secondo te è più stabile?
Faccio previsioni: Che cosa potrebbe farla cadere? Se aggiungessi un altro blocco in cima, cosa succederebbe? Come potresti renderla più alta? Come potresti renderla più resistente?
Collaboro e confronto: La tua costruzione è simile a quella di un compagno? Che cosa ti piace della costruzione degli altri? Cosa hai imparato costruendo?
Domanda metacognitiva: Come hai fatto a costruire qualcosa che stesse in piedi?



Dopo aver ragionato su equilibri, sovrapposizioni, grandezze… proviamo a costruire delle città o altro, in uno spazio delimitato.





Osserviamo le città e proviamo a riprodurle graficamente così capiamo bene come sono fatte.

Dal disegno alla plastilina

Dopo queste esperienze sono nate molte curiosità sui tunnel e sulle gallerie. Ci siamo allora chiesti: come sono fatti? Come riescono a stare in piedi senza crollare? Per scoprirlo, abbiamo provato a costruirli e osservarli utilizzando la plastilina, sperimentando forme, materiali e diverse soluzioni costruttive.



Dalle costruzioni di un tunnel con la carta…





…al tunnel come spazio reale in cui infilarsi, attraversare, osservare e giocare, mettendo alla prova con il corpo le idee emerse durante le attività di costruzione.

Qui mettiamo in gioco anche il corpo: diventiamo un tunnel e lo attraversiamo.

L'esperienza diretta ci aiuta a comprendere in modo concreto ciò che avevamo scoperto costruendo e modellando.





Adesso proviamo a immaginare come potremmo costruire un tunnel davvero grande. Confrontando le nostre idee emergono diverse ipotesi: qualcuno propone scatoloni, qualcuno pensa a coperte o tavoli. Dopo aver discusso e sperimentato, nasce un'idea condivisa: potremmo utilizzare corde, sedie e fogli di giornale per realizzare una grande galleria da attraversare e vivere con il corpo.







Dopo aver realizzato la grande costruzione collettiva, nasce il desiderio di progettare qualcosa di personale. Ogni bambino e ogni bambina prova allora a ideare e costruire un tunnel tutto suo, mettendo in gioco le idee, le scoperte e le strategie emerse durante le esperienze condivise.

Coinvolgimento: il perché dell'apprendimento

Linea guida	Esempio dal laboratorio
7.2 Rilevanza e autenticità	Il tunnel nasce dalla curiosità dei bambini dopo le costruzioni
7.3 Gioia e gioco	Costruire, strisciare nel tunnel vero, fare il tunnel con il corpo
7.1 Scelta e autonomia	Ognuno progetta e costruisce una costruzione tutta sua
8.3 Collaborazione	Il grande tunnel si costruisce insieme, con sedie, corde e giornali

Rappresentazione: il cosa dell'apprendimento

Linea guida	Esempio dal laboratorio
1.2 e 2.5 Molteplici supporti	Lo stesso concetto con plastilina, carta, tunnel vero e corpo
3.1 Conoscenze pregresse	Equilibri, sovrapposizioni e grandezze sono la base per immaginare tunnel e gallerie
3.3 Molteplici modi per conoscere	Si osserva, si tocca, si prova, si disegna e si attraversa
3.4 Transfer	Dal modello in plastilina al grande tunnel di giornali

Linee guida UDL 3.0 (CAST, 2024; traduzione di L. D. Sasanelli)

Azione ed espressione: il come dell'apprendimento

Linea guida	Esempio dal laboratorio
5.2 Molteplici strumenti	Mattoncini, plastilina, carta, giornali, scatole e colori
4.1 Metodi di risposta e movimento	Strisciare, camminare in fila e usare il corpo per fare il tunnel
5.1 Molteplici mezzi per comunicare	Costruzioni, disegni e ipotesi dette a voce
6.2 Anticipare e pianificare	Disegnare il progetto prima di costruire; ipotesi sul grande tunnel

COSA FOCALIZZIAMO

Più canali

Plastilina, carta, tunnel vero e corpo: stesso tema, accessi diversi.

Scelta e progetto

Dal disegno del progetto alla costruzione: i bambini decidono e pianificano.

Spunti da aggiungere

Lavoro sulle parole, lettura di storie su gallerie, attività su animali che costruiscono gallerie…

UDL ALLA SCUOLA PRIMARIA

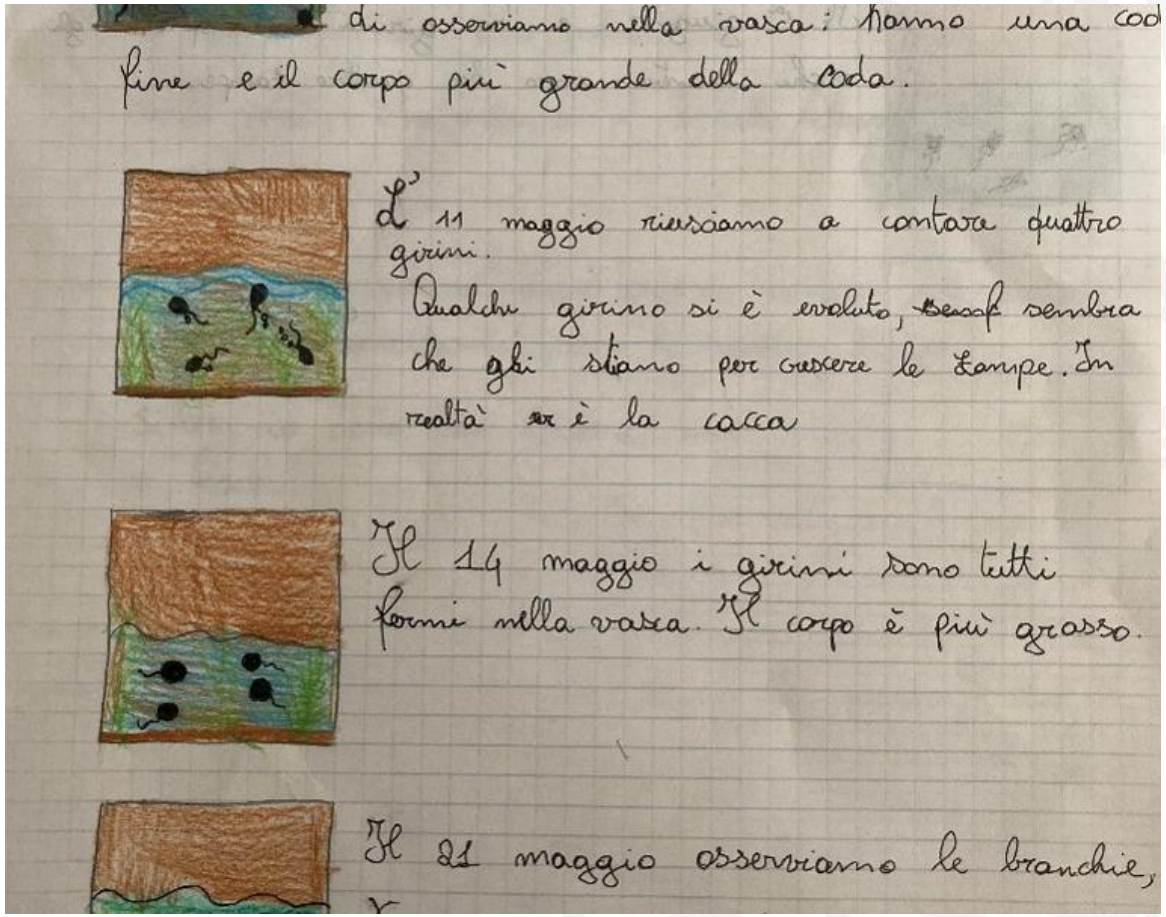
Compito di realtà:
Intervista impossibile a un girino

In classe terza da maggio a giugno viene collocata una vasca per ospitare i girini e osservare la metamorfosi.

Questo è spunto per un compito di realtà.

Tale compito va a inserirsi all'interno dell'UdA dedicata alla comprensione e alla produzione orale e scritta in Italiano.




di osserviamo nella vasca: hanno una cod
fine e il corpo più grande della coda.

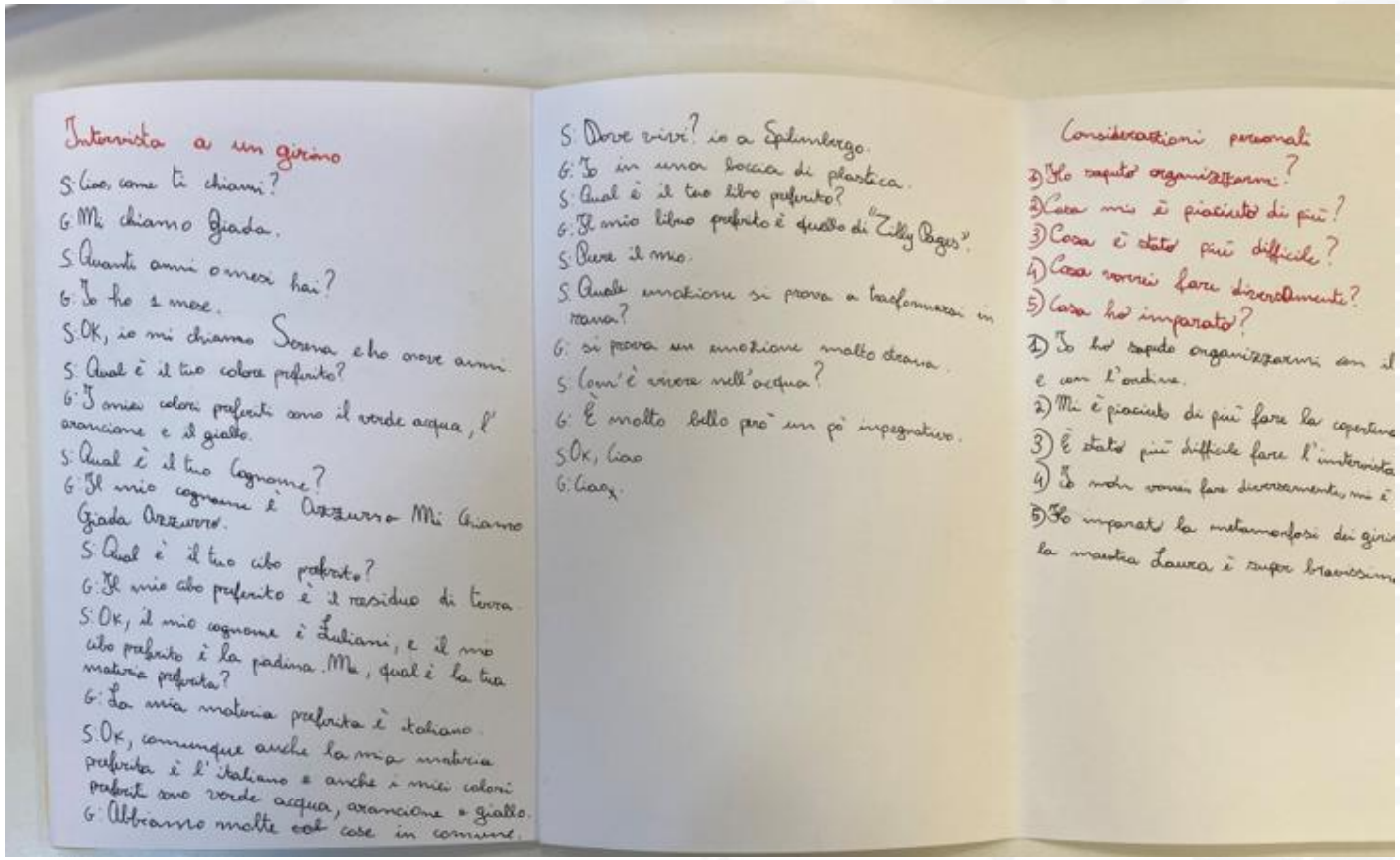
L'11 maggio riusciamo a contare quattro girini.
Qualche girino si è evoluto, ~~bessa~~ sembra che gli stiano per crescere le zampe. In realtà ~~se~~ è la coda

Il 14 maggio i girini sono tutti forni nella vasca. Il corpo è più grosso.

Il 21 maggio osserviamo le branchie,

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

L'INTERVISTA



Intervista a un girino

S: Ciao, come ti chiami?
G: Mi chiamo Giada.
S: Quanti anni o mesi hai?
G: Io ho 1 mese.
S: Ok, io mi chiamo Serena e ho cinque anni
S: Qual è il tuo colore preferito?
G: I miei colori preferiti sono il verde acqua, l'arancione e il giallo.
S: Qual è il tuo cognome?
G: Il mio cognome è Azzurro Mi Chiamo Giada Azzurro.
S: Qual è il tuo cibo preferito?
G: Il mio cibo preferito è il residuo di terra
S: Ok, il mio cognome è Luciani, e il mio cibo preferito è la padina. Ma, qual è la tua materia preferita?
G: La mia materia preferita è italiano
S: Ok, comunque anche la mia materia preferita è l'italiano e anche i miei colori preferiti sono verde acqua, arancione e giallo.
G: Abbiamo molte cose in comune.

S: Dove vivi? io a Splimbergo.
G: Io in una boccia di plastica.
S: Qual è il tuo libro preferito?
G: Il mio libro preferito è quello di "Lilly Pages".
S: Pure il mio.
S: Quale emozione si prova a trasformarsi in rana?
G: si prova un emozione molto strana.
S: Com'è vivere nell'acqua?
G: È molto bello però un pò impegnativo.
S: Ok, ciao
G: Ciao.

Considerazioni personali

1) Ho saputo organizzarmi?
2) Cosa mi è piaciuto di più?
3) Cosa è stato più difficile?
4) Cosa vorrei fare diversamente?
5) Cosa ho imparato?

1) Io ho saputo organizzarmi con il
e con l'ordine.
2) Mi è piaciuto di più fare la copertina
3) È stato più difficile fare l'intervista
4) Io non vorrei fare diversamente, mi è
5) Ho imparato la metamorfosi dei girini
la maestra Laura è super bravissima

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

Coinvolgimento: il perché dell'apprendimento

Linea guida	Esempio dalla UdA sui girini
7.2 Rilevanza e autenticità	I girini in classe: un'occasione reale, con scopo e destinatari veri (altre classi)
7.1 Scelta e autonomia	Il libro è personalizzabile: copertina, disegni, titolo
8.3 Collaborazione	Cura condivisa della vasca e cronaca costruita insieme dal diario
9.3 Riflessione individuale e collettiva	Autobiografia cognitiva con cinque domande e autovalutazione collettiva

Rappresentazione: il cosa dell’apprendimento

Linea guida	Esempio dalla UdA sui girini
1.2 e 2.5 Molteplici supporti	Osservazione dal vivo, foto, diario e storia con pop-up: la stessa esperienza in più forme
2.2 Decodifica	Immagini e pop-up sostengono l’ascolto della storia in inglese
3.2 Modelli e relazioni	Il diario rende visibile la cronologia della metamorfosi
3.1 e 3.4 Conoscenze e transfer	Si ripassano le tappe, poi si scrive l'intervista impossibile a un girino

Azione ed espressione: il come dell'apprendimento

Linea guida	Esempio dalla UdA sui girini
5.1 Molteplici mezzi per comunicare	Cronaca con immagini e didascalie, intervista, libro e presentazione orale
5.2 Molteplici strumenti	Scrittura, disegno e collage; fotocamera e registrazione audio
5.3 Pratica e performance	L'insegnante fa da modello; cronaca collettiva, poi intervista individuale; prova generale
6.4 Monitorare i progressi	Dopo la prima presentazione si individuano punti di forza e di debolezza e si migliora

COSA FOCALIZZIAMO

Un’esperienza vera

I girini in classe danno scopo e destinatari reali al lavoro.

Più canali, più prodotti

Diario, foto e storia illustrata; cronaca, intervista, libro e presentazione.

Spunti da aggiungere

Glossario illustrato dei termini scientifici; righe o modelli a scelta per scrivere.

PASSI PER LE UDA

Più scelta

Nel momento di esercizio, più compiti tra cui scegliere e supporti a livelli diversi.

Criteri condivisi

Griglia nota in anticipo, prodotto a scelta, autovalutazione.

PASSI PER L' UDL

Non esiste un modello unico di progettazione.

Domandatevi questo: l'obiettivo richiede che tutti gli alunni facciano esattamente la stessa cosa allo stesso modo? La risposta dovrebbe essere sempre *no*!

VALUTAZIONE E UDL

Tre principi cardine

- Molteplici mezzi di rappresentazione
- Molteplici mezzi per azione ed espressione
- Molteplici mezzi per il coinvolgimento

Obiettivo: formare lo studente esperto

La valutazione UDL

- è tempestiva
- ha una vasta gamma di metodi e materiali, anche tecnologici
- offre alternative per esprimere in modo equo quanto appreso (progettazione)
- orientata al processo (feedback e autovalutazione).

Strumento: vademecum CAST (2020), *UDL Tips for Assessment*, con i punti di verifica delle Linee Guida CAST (2018) e le domande guida

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

UDL E COLLABORAZIONE SCUOLA-FAMIGLIA

«Il gergo dell'istruzione è una barriera alle comunicazioni scuola-famiglia»
(Murawski & Scott 2021: 276)

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

CAST (2024). *Universal Design for Learning Guidelines version 3.0*. Lynnfield, MA. udlguidelines.cast.org. Traduzione e adattamento della versione italiana: Lia Daniela Sasanelli

Cottini, L. (2019). *Universal Design for Learning e curricolo inclusivo. Firenze, Giunti.*

Ianes, D. *Universal Design for Learning – Didattica universale*. Slide, Università di Bolzano https://share.google/WJxfHFiigZ1lLB4hl

Dell'Anna S. & Frizzarin A. (2025). *Universal Design for Learning per la progettazione didattica inclusiva. Percorsi di formazione in servizio con insegnanti della scuola primaria e secondaria*, «L'integrazione scolastica e sociale», 4, novembre, pp. 52-78.

Wendy W. Murawski & Kathy Lynn Scott (a cura di) (2021). *Universal Design for Learning in pratica- strategie efficaci per l'apprendimento inclusivo* (edizione italiana a cura di S. Dell'Anna), Trento, Erickson.

Zambelli V., Dodero G. & Aloi B. (2026). materiali del corso «Progettare l'innovazione didattica con l'UDL: strumenti semplici e pratica», EFT Liguria, piattaforma FUTURA, ID 430147.

ESERCITAZIONE

Sintesi del lavoro: Analizzare l'attività didattica in consegna, individuare le possibili barriere all'apprendimento e proporre modifiche secondo i principi UDL.

Fase 1 - Individuazione delle barriere

Analizzate l'attività e individuate almeno una barriera relativa a:

1. modalità di rappresentazione
2. modalità di espressione
3. modalità di coinvolgimento

Fase 2 - Riprogettazione secondo l'UDL

Riscrivete l'attività descrivendo almeno tre modifiche che consentano a tutti gli alunni di partecipare in modo significativo.

IL LAVORO VA CARICATO SU MOODLE NELLA CARTELLA ESERCITAZIONI D'AULA CON LA DICITURA: **COGNOME_NOME_T4_6112026**

ESERCITAZIONE

Situazione - Lezione di storia sulla civiltà egizia

Nel corso di una lezione dedicata all'Antico Egitto, l'insegnante assegna agli alunni la lettura di cinque pagine del libro di testo e successivamente richiede di sottolineare le informazioni più importanti e rispondere individualmente a un questionario scritto

Barriera individuata	Principio UDL coinvolto	Proposta di modifica
Le informazioni sono presentate esclusivamente attraverso un testo scritto	Rappresentazione	Integrare immagini di reperti archeologici, mappe dell'Antico Egitto, video e ricostruzioni virtuali

Attività didattica sull'Antico Egitto progettata secondo i principi dell'UDL

Per introdurre l'argomento dell'Antico Egitto, l'insegnante scrive alla lavagna tre parole chiave, ad esempio *faraone*, *Nilo* e *piramide*, e mostra alcune immagini significative relative alla civiltà egizia. Invita quindi gli alunni a riflettere su ciò che già conoscono dell'argomento e su ciò che desidererebbero approfondire.
La riflessione si articola in tre momenti: inizialmente ogni alunno lavora individualmente, successivamente si confronta con un compagno e infine partecipa a una discussione collettiva, durante la quale vengono condivise idee, curiosità e conoscenze pregresse.
Terminata questa fase di attivazione delle preconoscenze, l'insegnante distribuisce una mappa concettuale parzialmente completata, contenente alcune parole chiave che guideranno gli studenti nell'organizzazione delle nuove informazioni.
Per contestualizzare storicamente l'argomento, l'insegnante legge una breve testimonianza tratta da una fonte relativa all'epoca egizia e ne facilita la comprensione attraverso spiegazioni e domande guida. Con l'aiuto di una cartina geografica e di alcune pedine, evidenzia la posizione dell'Egitto, il corso del fiume Nilo e i principali centri della civiltà egizia.
Successivamente, attraverso la LIM, mostra immagini, video e ricostruzioni tridimensionali delle piramidi, dei templi e della vita quotidiana degli Egizi, offrendo diverse modalità di accesso ai contenuti.
Nella fase operativa gli alunni completano la mappa concettuale utilizzando informazioni tratte dal libro di testo e da altre risorse messe a disposizione dall'insegnante, come brevi video, immagini, registrazioni audio e materiali semplificati.
Al termine dell'attività, ciascun alunno scrive su un foglietto tre parole chiave che rappresentano gli aspetti più significativi appresi sulla civiltà egizia. I foglietti vengono poi condivisi e raccolti per favorire una riflessione conclusiva sull'apprendimento realizzato dall'intera classe.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

Laura NASCIMBEN - tutor organizzatore
Maddalena VULCANI - tutor coordinatore

laura.nascimben@units.it

maddalena.vulcani@units.it