# UDL e linguaggio audiovisivo: come includere studenti con BES con il linguaggio audiovisivo

A cura di Sara Casale e Chiara Mancini, Archilabò

## ABSTRACT

Il modello Universal Design for Learning (UDL) applica il concetto di progettazione universale alla didattica, offrendo percorsi di apprendimento flessibili e inclusivi per valorizzare la variabilità interindividuale in classe. Questa scheda propone un'attività didattica che integra il linguaggio audiovisivo e i principi UDL, favorendo la comprensione, l'espressione e il coinvolgimento attivo degli studenti.

## COSA SI INTENDE PER UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING

Il modello di progettazione *Universal Design for Learning* (UDL) applica il concetto di **progettazione universale** (*universal design*) al contesto didattico al fine di creare **percorsi di apprendimento flessibili, inclusivi e accessibili** a ogni studente così da ridurre la necessità di adattamenti successivi.

Si tratta di un framework che guida la progettazione e la gestione delle attività didattiche, ponendo al centro la **personalizzazione** dei processi di apprendimento, il rispetto per la **variabilità interindividuale** e il superamento di visioni stigmatizzanti legate ai bisogni educativi speciali (BES).

L'UDL vede la diversità tra i diversi membri del gruppo classe come un aspetto naturale della variabilità umana e suggerisce di adottare obiettivi, metodi, materiali e valutazioni flessibili, così da consentire a ogni studente di progredire proficuamente nel percorso di apprendimento.

Il framework affonda le proprie radici in discipline come le scienze dell'educazione, la psicologia dello sviluppo, la psicologia cognitiva e le neuroscienze e ha come documento di riferimento le *Linee guida* elaborate dal CAST (Center for Applied Special Technology), nelle quali sono spiegati i tre principi fondamentali dell'UDL:

1. **offrire molteplici modalità di rappresentazione** per garantire che le informazioni siano accessibili in diversi formati;

2. **fornire molteplici modalità di azione ed espressione**, così da permettere agli studenti di dimostrare ciò che sanno in modi diversi;

3. **fornire molteplici mezzi di coinvolgimento** per stimolare la motivazione e l'interesse di tutti.

Il linguaggio audiovisivo è in linea con questi tre principi e si rivela, dunque, un'utile risorsa per accrescere la comprensione dei contenuti, così come le possibilità di espressione e comunicazione, favorendo la partecipazione attiva di tutti gli studenti.

## DOMANDE DA PORSI IN PRIMA PERSONA COME DOCENTI:

- In che modo il linguaggio audiovisivo può favorire la comprensione di contenuti disciplinari?
- Come posso aumentare il coinvolgimento e la partecipazione attiva progettando attività didattiche con l'UDL?

## DESCRIZIONE ATTIVITÀ

Titolo: Imparare con le immagini.

Obiettivi:

1. Comprendere fenomeni scientifici attraverso il linguaggio audiovisivo.
2. Promuovere la partecipazione attiva e l'inclusione, favorendo approcci diversificati all'apprendimento.

Durata: 1 ora.

Strumenti:

- Video educativo con sottotitoli;
- modelli grafici per la creazione dello storyboard (Fogli A4 o template Canva);
- carta, penne, matite colorate o tablet/pc;
- infografiche sull'argomento trattato (stampa o digitale);
- flashcard con parole chiave;
- proiettore o LIM.

Fasi:

1. **Introduzione** (10 minuti). L'insegnante presenta l'argomento della lezione (es. il ciclo dell'acqua) e introduce il video, della durata di 5-7 minuti e sottotitolato, selezionato in repository educativi o su YouTube. Nella selezione del video è importante assicurarsi che questo

sia ad alta definizione, che la narrazione sia chiara e lineare e che le immagini utilizzate siano a supporto della comprensione dell'argomento. Per introdurre l'argomento e per favorire la comprensione, l'insegnante attiva le conoscenze pregresse formulando domande chiare e invitando gli studenti a fare attività di brainstorming. Inoltre, il docente si serve di infografiche per anticipare i punti principali del video attraverso parole chiave associate ad immagini e invita, infine, gli studenti a prendere appunti sulle parole chiave e sui concetti anticipati.

2. **Visione del video** (10 minuti). L'insegnante mostra il video e lo interrompe con pause strategiche quando ritiene di dover enfatizzare i concetti chiave. Durante questa prima visione gli studenti annotano dubbi o domande da discutere successivamente. Al termine della visione guidata, l'insegnante ripropone nuovamente il video senza interruzioni.

3. **Discussione guidata** (15 minuti). L'insegnante conduce una discussione stimolando gli studenti a collegare il video ai concetti spiegati precedentemente e alla propria esperienza personale. Nel farlo pone alcune domande, per esempio: "quali processi sono stati descritti nel video?" o "potreste descrivere il fenomeno in esame ricorrendo a un esempio tratto dal quotidiano?".

4. **Rielaborazione e Creazione** (25 minuti). L'insegnante divide la classe in gruppi e assegna un compito creativo: realizzare uno storyboard cartaceo per rielaborare l'argomento trattato.
Il docente fornisce come guida un modello grafico di storyboard e istruisce gli studenti sul procedimento per la creazione dello storyboard:

- divisione del video in 4 sequenze logiche o momenti significativi (il numero delle sequenze dipende dalla complessità del video e del suo contenuto);
- annotazione dei dettagli rilevanti (luoghi, azioni, spiegazioni rilevanti);
- divisione di un foglio in formato A4 in 4 celle, ognuna delle quali rappresenta una sequenza logica;
- illustrazione all'interno di ogni cella delle sequenze logiche. I discenti possono realizzare disegni o avvalersi di semplici simboli;
- aggiungere sotto ogni cella una breve descrizione.

Per offrire un'ulteriore mezzo di azione e di espressione, il docente può suggerire la realizzazione del lavoro in digitale utilizzando un software per l'elaborazione grafica come Canva, in cui si trovano versioni semplificate di storyboard che richiedono allo studente la personalizzazione di template preimpostati.

5. **Condivisione.** L'insegnante invita un membro di ciascun gruppo a presentare, attraverso la LIM, il proprio lavoro alla classe. I gruppi che hanno scelto di realizzare uno storyboard in formato cartaceo dovranno digitalizzare il lavoro per proiettarlo alla LIM.

L'attività integra i **contenuti disciplinari** con l'uso del **linguaggio audiovisivo**, rendendo l'apprendimento accessibile attraverso i **principi UDL**. Gli studenti, infatti, accedono ai contenuti didattici attraverso stimoli visivi (video), auditivi (audio), e testuali (sottotitoli o narrazione). La multisensorialità del linguaggio audiovisivo è utile per favorire la comprensione anche di coloro che presentano bisogni educativi speciali (es. difficoltà linguistiche, distrubi specifici dell'apprendimento, disabilità sensoriali…). Inoltre, l'attività permette agli studenti di esprimere la comprensione di quanto appreso e la propria creatività in modi diversi: creazione di storie, disegni realizzati a mano o in digitale, presentazioni orali. Questa flessibilità nei mezzi di azione ed espressione permette a ciascuno di esprimersi secondo le proprie preferenze e abilità. Infine, l'impiego del linguaggio audiovisivo stimola l'interesse dell'intero gruppo classe, offrendo una motivazione intrinseca per l'apprendimento.

| **Fasi dell'Attività** | **Principi UDL** | **Descrizione** |
|---|---|---|
| Visione del video | Fornire opzioni per la percezione | Utilizzare sottotitoli per rendere accessibile il contenuto audiovisivo a tutti gli studenti. |
| Discussione guidata | Fornire opzioni per il linguaggio e i simboli | Favorire la comprensione attraverso la parafrasi e l'uso di immagini o mappe concettuali. |
| Creazione dello storyboard | Fornire opzioni per l'espressione e la comunicazione | Consentire agli studenti di rappresentare le proprie idee tramite disegni, testo o strumenti multimediali. |
| Presentazione finale | Fornire opzioni per l'impegno | Promuovere la partecipazione attiva attraverso la condivisione del lavoro con i compagni, rinforzando il senso di appartenenza. |

## BIBLIOGRAFIA

• Katz, Steven D. Shot by shot. Progettare inquadrature, scene e sequenze. Dallo storyboard alla composizione dell'inquadratura (Vol. 1). Edizioni Audino, 2014.
• Cottini L. e Morganti A. (2015), Evidence-Based Education e pedagogia speciale. Principi e modelli per l'inclusione, Roma, Carocci
• Universal Design for Learning in pratica, Strategie efficaci per l'apprendimento inclusivo, a cura di Wendy W. Murawski e Kathy Lynn Scott, Ed. italiana a cura di S. Dell'Anna, Erickson

## PAROLE CHIAVE

Progettare, coinvolgere, creare, inclusione, UDL.