

# The Professional Educator Training Series by:



**Southern Connecticut  
State University**

**Center of Excellence on  
Autism Spectrum Disorders**



**Sponsorizzato dalla  
Fondazione Alan B Slifka e  
Ariella Riva Ritvo-Slifka**

**In onore e memoria di  
Edward R. Ritvo M.D.  
(1 giugno 1930-10 giugno 2020)  
Un pioniere nella ricerca  
sull'autismo**

[asd-center@southernct.edu](mailto:asd-center@southernct.edu)  
[www.southernct.edu/asd-center](http://www.southernct.edu/asd-center)

# PIANIFICAZIONE PROATTIVA PER L'ACCESSO ALL'INSEGNAMENTO

Dr. Lauren Tucker, Ph.D.

Traduzione in italiano a cura di Francesco Scibelli (ASL Roma 1) e Giacomo Vivanti (AJ Drexel Autism Institute)

I nostri obiettivi per questa guida sono descrivere la relazione tra inclusione e Universal Design for Learning (UDL), spiegare le tre componenti di Universal Design for Learning (UDL), identificare opportunità per incorporare UDL in una classe inclusiva e descrivere strategie di implementazione per promuovere inclusione tramite UDL.

## INCLUSIONE E DESIGN UNIVERSALE PER L'APPRENDIMENTO

- Il termine inclusione può essere definito in questo modo “studenti con disabilità che accedono e si impegnano nel programma di istruzione generale insieme a coetanei senza disabilità.”
- Universal Design for Learning è la struttura per migliorare e ottimizzare l'insegnamento e l'apprendimento per tutte le persone, sulla base delle conoscenze scientifiche di come gli esseri umani apprendono.

## COMPONENTI DELL'UDL

- Innanzitutto, dobbiamo iniziare con i componenti UDL. L'immagine nella pagina successiva proviene dall'organizzazione del Center of Applied Special Technology (CAST) e mette in evidenza l'origine del design universale.
- L'immagine evidenziata nel cervello parla dei “Molteplici Strumenti del Coinvolgimento”, ed è così che i nostri studenti interagiscono con il contenuto, si motivano attraverso di esso e perseverano nonostante le difficoltà.

- La successiva è “Molteplici Strumenti di Rappresentazione”, e potete vedere che è una vasta area del cervello, ed è così che i nostri studenti interagiscono con i contenuti, il "cosa" dell'apprendimento. Questo coinvolgimento include se stanno guardando un video o leggendo un capitolo in un libro. È così che ottengono le informazioni.
- La terza componente è “Molteplici Strumenti di Azione ed Espressione”, e qui viene evidenziata la parte anteriore del cervello. È così che i nostri studenti stanno dimostrando il loro apprendimento.
- Queste tre componenti sono al centro del quadro di progettazione universale e questo discorso si concentrerà su come possono supportare l'inclusione e in particolare l'apprendimento per i nostri studenti con autismo.

## Universal Design for Learning Guidelines

The UDL Guidelines are a tool used in the implementation of Universal Design for Learning. These guidelines offer a set of concrete suggestions that can be applied to any discipline or domain to ensure that all learners can access and participate in meaningful, challenging learning opportunities.

[Visit the UDL Guidelines](#)

**AFFECTIVE NETWORKS:  
THE WHY OF LEARNING**



**Engagement**

For purposeful, motivated learners, stimulate interest and motivation for learning.

[Explore Engagement](#)

**RECOGNITION NETWORKS:  
THE WHAT OF LEARNING**



**Representation**

For resourceful, knowledgeable learners, present information and content in different ways.

[Explore Representation](#)

**STRATEGIC NETWORKS:  
THE HOW OF LEARNING**



**Action & Expression**

For strategic, goal-directed learners, differentiate the ways that students can express what they know.

[Explore Action & Expression](#)

Three core principles of Universal Design for Learning

## PERCHÉ QUESTO É ANCORA IMPORTANTE?

- Come dice il titolo della sessione, vogliamo progettare in modo proattivo per tutti gli studenti. Quando lo facciamo, supportiamo i nostri studenti con autismo perché ora le lezioni sono progettate per fornire l'accesso a un'ampia varietà di modalità di apprendimento.
- C'è anche flessibilità. Gli studenti con autismo possono avere più opzioni per dimostrare il loro apprendimento.
- Infine, possono interagire con il contenuto. Concentrarsi sulla motivazione degli studenti con il contenuto può consentire agli studenti con autismo di usare i loro punti di forza. Se troviamo aree di motivazione e colleghiamo il nuovo apprendimento a quell'area di interesse, possiamo sfruttare il loro coinvolgimento con il contenuto. Ecco perché l'utilizzo del framework UDL può supportare l'inclusione in modo proattivo.

## ISTRUZIONI IN AULA

- Quando osserviamo le attuali istruzioni in classe, vediamo in genere un supporto in classe che potrebbe essere fornito attraverso il metodo di un operatore che aiuta uno studente o un insegnante di classe.
- Dopo che l'insegnante ha assegnato un compito, potrebbe rivolgersi a uno studente e spiegare nuovamente le indicazioni o fornire chiarimenti. Potremmo trovarci nella situazione in cui ci sono diverse opzioni di assegnazione, dove viene fornito un compito generale alla classe e poi un'opzione di assegnazione aggiuntiva viene data a uno studente con autismo.
- Quando esaminiamo una lezione pianificata UDL, forniamo queste opzioni a tutti gli studenti e offriamo flessibilità a qualsiasi studente in classe. Va bene per tutti, ma è essenziale per alcuni, e in particolare per i nostri studenti con autismo.

- Ora possiamo davvero pensare al ruolo della tecnologia in questo quadro. La tecnologia consente una maggiore flessibilità e diversità per personalizzare le esperienze di apprendimento. Quando pensiamo in modo specifico, ad esempio, a più mezzi di espressione nelle nostre piattaforme di classe, ci sono opzioni integrate per consentire agli studenti di scrivere a mano, digitare o utilizzare la sintesi vocale per parlare al computer e farlo digitare al posto loro.
- Se massimizziamo l'utilizzo della tecnologia, forniamo un maggiore accesso ai nostri studenti e abbiamo opzioni integrate per gli studenti con autismo. Questi sono alcuni esempi di cose che affronteremo.

## COMPONENTI DELL'UDL

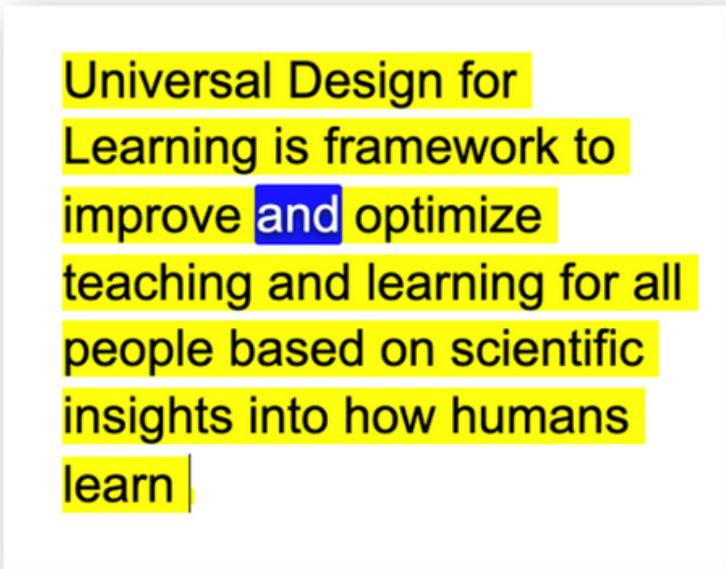
- Inizieremo analizzando ciascuna delle componenti di Universal Design for Learning e come contribuiscono a una classe inclusiva.
- In primo luogo, inizieremo con Molteplici strumenti di Rappresentazione. Il CAST (Center for Applied Special Technology) identifica tre aspetti all'interno di più mezzi di rappresentazione come percezione, linguaggio e simboli e comprensione.

## PERCEZIONE

- Quando si parla di percezione ci si riferisce alla personalizzazione della visualizzazione dei contenuti. Ad esempio, se vogliamo insegnare a uno studente la storia americana, abbiamo come opzione per l'utilizzo di materiali video? C'è anche un'opzione per una versione audio come un podcast? Possiamo dare loro un testo scritto in un capitolo? E possono leggerlo usando la sintesi vocale?
- L'esempio nella pagina successiva è di sintesi vocale. Questo è uno strumento che evidenzia la frase in giallo e la parola

evidenziata in blu verrà letta ad alta voce per uno studente.

- Se sto progettando la mia classe in cui tutte queste opzioni disponibili, quando il nostro studente con autismo partecipa alla lezione, ha queste opzioni automatiche. Non è qualcosa che un insegnante deve aggiungere retroattivamente nella lezione per supportare uno studente, sono tutti formati disponibili con cui chiunque può interagire. Possiamo vedere quanto sia potente creare una cultura di inclusione per tutti gli studenti.



Universal Design for  
Learning is framework to  
improve and optimize  
teaching and learning for all  
people based on scientific  
insights into how humans  
learn

Example of text to speech

## LINGUAGGIO E SIMBOLI

- Ora esaminiamo il linguaggio e i simboli. Per molti dei nostri studenti con autismo, questa è una componente vitale dell'istruzione perché il linguaggio può ostacolare la comprensione di contenuti specifici. Per noi è importante chiarire il vocabolario, la sintassi e la struttura per i nostri studenti.
- L'esempio sulla pagina è uno strumento che riformula le parole difficili. Nell'esempio, puoi vedere la parola detestare, ed è stata sostituita con la parola odiare. Costruire questo supporto per i

I used to loathe  
and eschew  
perusing  
English.

I used to hate and  
avoid carefully  
reading English.

### Example of a tool that rephrases challenge words

nostri studenti ci consente di rimuovere alcune delle barriere linguistiche che potrebbero incontrare con alcuni di questi contenuti.

## COMPrensione

- L'aspetto finale di Molteplici Strumenti di Rappresentazione è la comprensione.
- È qui che, per molti dei nostri studenti, attivare le conoscenze pregresse e collegarle con il loro nuovo apprendimento è fondamentale per motivarli verso il contenuto.
- Possiamo evidenziare i modelli all'interno del testo e fornire loro una tabella di marcia molto specifica per comprendere il contenuto e aiutare a guidare l'elaborazione delle informazioni. Un esempio di come la tecnologia può supportare l'apprendimento è un programma che consente a un insegnante di annotare un passaggio particolare.
- Come mostrato nell'esempio nella pagina successiva, un insegnante può evidenziare una parola, fornire un chiarimento, può fornire una parola più semplice e persino incorporare un video in modo che se lo studente non ha una conoscenza preliminare del concetto, possiamo costruirlo per loro.
- Possiamo anche aggiungere estensioni, se il mio studente ha molte informazioni su un argomento, posso guidarlo in un'altra

### Laughter's cognitive power

- 8 A good sense of humor and the laughter that follows depend on an **ample** amount of intelligence and **working memory**.
- 9 Laughter, like humor, typically sparks from recognizing the things that are "off," or the **absurdities** of a situation. You need to mentally **resolve** the surprising behavior or event—otherwise you won't laugh. You might actually just be confused instead. Inferring the intentions of others and taking their perspective can **enhance** the intensity of the laughter and amusement you feel.

#### ACTIVELY LEARN

large

🔍 Extra Help

#### ACTIVELY LEARN

*Working memory* is a cognitive system with a limited capacity that holds information temporarily. It is important for reasoning and the guidance of decision-making and behavior.

### Example of easy ways to provide an explanation of difficult words to make reading more accessible

direzione per approfondire il suo coinvolgimento con un concetto. È qui che entra in gioco il potere di Universal Design for Learning.

## MOLTEPLICI STRUMENTI DEL COINVOLGIMENTO

- Il prossimo componente di Universal Design for Learning è Molteplici Strumenti del Coinvolgimento, e anche questo ha tre sottosezioni.
- Si tratta di reclutare interesse, sostenere lo sforzo e la persistenza e l'autoregolamentazione. Tutte queste aree sono vitali per molti dei nostri studenti con autismo.

## ATTIVARE L'INTERESSE

- Quando si tratta di reclutare interesse, ciò a cui vogliamo davvero pensare è ottimizzare la scelta degli studenti. All'interno di una particolare lezione c'è qualcosa che il nostro studente sta scegliendo per far sì che si sentano capaci e con tutto sotto controllo all'interno di una lezione? Ci sono stati momenti in cui ho fornito troppe scelte agli studenti e ciò può diventare difficile da gestire.
- Implementare con giudizio dove scelgono i nostri studenti può davvero aiutarli a coinvolgerli con il contenuto e sentire più

potere nel loro apprendimento. Vogliamo anche concentrarci sulla pertinenza e l'autenticità. Per molti dei nostri studenti con autismo il "E allora?" e "Perché sto imparando questo?" è importante nel loro mondo in modo che possano stabilire connessioni su come questo sia importante nella loro vita.

- Infine, ridurre al minimo le distrazioni, essere in grado di accedere a un sito Web per apprendere informazioni importanti e non essere distratti dagli annunci che lo circondano, è qualcosa che è essenziale per molti studenti ma avvantaggia tutti loro.

## SOSTENERE GLI SFORZI

- La componente successiva è sostenere lo sforzo e la perseveranza. Identificare l'apprendimento essenziale si è rivelato vitale per molti dei nostri studenti.
- Idealmente, guardare la lezione e capire l'apprendimento che sta avvenendo all'interno di questa lezione può ridurre le barriere. Ci sono molti processi di apprendimento e contenuti incorporati nelle nostre lezioni e spesso ci vuole un momento per fermarci e pensare, cosa stanno davvero imparando i miei studenti? Qual è l'abilità all'interno di questa lezione e come posso quindi indirizzarla? Una volta affrontata con successo, possiamo provare a rimuovere le barriere per i compiti aggiuntivi che i nostri studenti e molti dei nostri studenti con autismo fanno fatica a completare senza uno sforzo aggiuntivo.
- Ad esempio, se voglio che i miei studenti siano in grado di dimostrarmi che conoscono le tabelline, posso chiedere loro di scriverle su un foglio. L'apprendimento essenziale è che devono conoscere le tabelline. Tuttavia, un ostacolo per alcuni dei miei studenti potrebbe essere che devono scrivere i numeri sul foglio. Se voglio adottare un approccio progettuale universale, potrei chiedere ai miei studenti di condividere con me le tabelline in modo verbale, oppure possono "rapparle". Sto rimuovendo

queste barriere, ma miro ancora all'apprendimento essenziale.

- Promuovere la collaborazione e la condivisione comunitaria può essere molto potente per alcuni dei nostri studenti per aiutare con alcune delle componenti dell'apprendimento sociale, ma potrebbe anche essere una barriera per alcuni dei nostri studenti con autismo. Quindi, ancora una volta, pensare alla scelta degli studenti è importante. Forse il lavoro di gruppo tutto il tempo non è la risposta migliore per alcuni studenti.
- Fornire un feedback specifico su ciò che uno studente sta facendo correttamente o su come aiutarli a guidarli alla risposta appropriata o al processo appropriato è molto importante per i nostri studenti. Pensando, inoltre, a come la nostra lode è specifica rispetto a cosa stanno facendo. Ad esempio, "Mi piace il modo in cui hai fornito un riepilogo con l'idea principale e un dettaglio di supporto", invece di "buon lavoro". Anche questa è una parte importante del design universale per l'apprendimento.

## AUTOREGOLAZIONE

- Infine, esaminiamo l'autoregolazione dato che molti dei nostri studenti con autismo beneficiano davvero di strutture e supporti in questa particolare area. Abbiamo bisogno di promuovere le aspettative all'interno della nostra lezione su quale sia l'apprendimento essenziale, ma anche alcune delle aspettative comportamentali.
- Come dovrebbe essere il lavoro di gruppo? Che aspetto ha un progetto finale che sta raggiungendo gli obiettivi di apprendimento all'interno di questa particolare attività? Inoltre, fornisci strategie di coping per i nostri studenti, quindi quando sei bloccato, cosa puoi fare? Oppure, se hai difficoltà, cosa puoi fare?
- Ne parliamo spesso in una classe inclusiva, un insegnante

potrebbe condividerlo verbalmente o potrebbe essere una regola che viene semplicemente ripetuta o capita. Molti dei nostri studenti trarrebbero davvero beneficio da una rappresentazione concreta di queste aspettative e delle strategie per andare avanti.

- Ciò che è anche vantaggioso è guardare all'autovalutazione e alla riflessione. Dedicare un momento ai nostri studenti per pensare: "Ho seguito il processo di apprendimento?" e "Come erano le mie capacità di studio per quella particolare attività?"
- Questo è qualcosa che possiamo incorporare in modo proattivo nelle nostre lezioni di cui beneficerebbero davvero molti studenti. L'esempio che ho è un programma che fornisce una ripartizione di ciò che uno studente può fare dopo una particolare attività. Fornisce un timer visivo, mostra le aspettative e promuove strategie affinché uno studente sappia cosa fare durante l'attesa. Mentre lo studente sta aspettando, può quindi avere a disposizione due opzioni specifiche su cosa fare.



**Example of a self-regulating tool that provides a student with a timer and options of activities to do while waiting**

## MOLTEPLICI STRUMENTI DI ESPRESSIONE

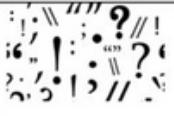
- Infine, c'è Molteplici Strumenti di Espressione, il terzo componente di Universal Design for Learning. Anche questa sezione è suddivisa in tre categorie: azione fisica, espressione e comunicazione, e funzioni esecutive.

### AZIONE FISICA

- L'azione fisica ci fa pensare a quali sono i diversi metodi con cui i nostri studenti possono rispondere e dimostrare il loro apprendimento. Per dimostrare di comprendere un concetto, gli studenti possono recitare una scena di un romanzo che dimostra le connessioni tra i personaggi.
- Variare i metodi di risposta si ricollega all'apprendimento essenziale. Possiamo essere flessibili su come i nostri studenti stanno dimostrando il loro apprendimento? Ottimizzare i nostri strumenti, esaminare la tecnologia a nostra disposizione (bassa e alta tecnologia) e come possiamo usarla per supportare i nostri studenti nella dimostrazione del loro apprendimento.

### ESPRESSIONE E COMUNICAZIONE

- Poi c'è l'espressione e la comunicazione, ed è qui che possiamo usare molteplici strumenti per la costruzione. I nostri studenti potrebbero fare un brainstorming su un pezzo di carta, e finirlo al computer.
- Possiamo anche aiutare i nostri studenti a sviluppare l'uso di questi strumenti con scioltezza. Lavoriamo molto in questo senso con gli studenti, in particolare gli studenti con autismo, e usiamo la sintesi vocale. Parlano nel computer e poi il computer scrive per loro. Spesso l'idea sbagliata è che lo studente possa semplicemente accenderlo e parlare con il computer.
- Questo è qualcosa che può causare molta frustrazione a molti studenti perché parlano al computer come se stessero parlando

<input type="checkbox"/>		Think of your full sentence with punctuation.
<input type="checkbox"/>		Speak slowly and clearly with a strong voice.
<input type="checkbox"/>		Say punctuation.

**A checklist to provide students with skills  
needed for academic dictation fluency.**

con una persona. Questa non è l'aspettativa che ha il loro insegnante.

- L'esempio nella pagina successiva aumenta la fluidità della dettatura dato che fare i dettati è un'abilità che uno studente deve apprendere.
- Chiedere a uno studente di usarlo, se questo fosse disponibile per qualsiasi studente, aumenterebbe la loro precisione per la trascrizione. I passaggi consistono nel pensare prima all'intera frase nella tua testa, parlare con voce chiara e usare la punteggiatura. L'uso di questo diagramma di fluidità aiuterà uno studente ad avere più successo con la sintesi vocale.

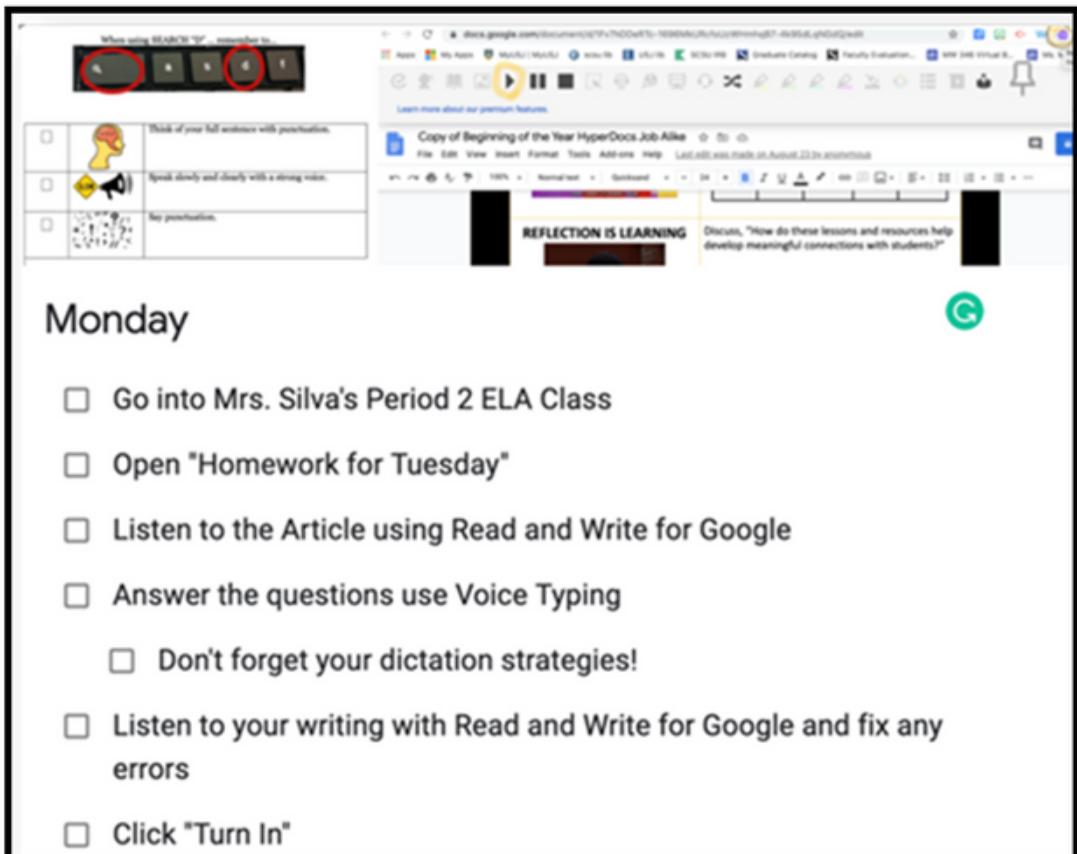
## FUNZIONE ESECUTIVA

- E, infine, le funzioni esecutive. Questo è qualcosa che può essere particolarmente impegnativo per molti studenti perché molti dei nostri compiti all'interno di una lezione potrebbero avere più passaggi e sfumature, ad esempio non puoi accedere a questo passaggio se non hai completato il precedente.
- Fornire un elenco di attività per gli studenti con abilità integrate all'interno di una lezione può essere molto efficace. Puoi anche aiutare gli studenti a fissare obiettivi all'interno del loro apprendimento. Ad esempio: "Okay, Lauren, voglio che tu pensi a

ieri, avevi bisogno di tre pause durante l'alfabetizzazione, possiamo darci come obiettivo che oggi faremo solo due pause mentre scriviamo?" Come possiamo raggiungere questo obiettivo?

- Stiamo preparando i nostri studenti al successo creando un obiettivo all'inizio di una lezione e aiutandoli a supportare la pianificazione e lo sviluppo per raggiungere i loro obiettivi.
- Per esempio l'uso di una task-list (sotto), in cui abbiamo incorporato la guida alla dettatura menzionata in precedenza in una lista di attività, per uno studente che sta completando un lavoro online. Qui non solo ho collegato i passaggi al compito, ma ho anche ricordato allo studente le strategie o gli strumenti che può utilizzare per supportare il completamento dei compiti.

### Example of a task list



The image shows a screenshot of a task list for Monday. At the top, there are three red circles highlighting navigation icons. Below them is a table with three rows of icons and text:

	Think of your full sentence with punctuation.
	Speak slowly and clearly with a strong voice.
	No punctuation.

Below the table is a video player showing a document titled "Copy of Beginning of the Year HyperDocs Job Alike". The video player has a play button highlighted with a yellow circle. Below the video player is a section titled "Monday" with a checklist of tasks:

- Go into Mrs. Silva's Period 2 ELA Class
- Open "Homework for Tuesday"
- Listen to the Article using Read and Write for Google
- Answer the questions use Voice Typing
  - Don't forget your dictation strategies!
- Listen to your writing with Read and Write for Google and fix any errors
- Click "Turn In"

- Questo è un esempio di come puoi facilitare le risorse per uno studente, mantenerle in un'area e supportare davvero la sua pianificazione del funzionamento esecutivo, mentre stanno affrontando un compito di apprendimento.

## **APPLICAZIONE DELLA CORNICE DI PROGETTAZIONE UNIVERSALE**

- Abbiamo fornito molte informazioni. Pensiamole in uno scenario pratico applicando l'Universal Design Framework all'interno di una classe inclusiva.
- Ecco l'obiettivo di apprendimento: gli studenti scriveranno un riassunto di un testo di saggistica includendo l'idea principale e due dettagli specifici.
- Sulla base di ciò di cui ho parlato e dei componenti del design universale, come è possibile implementare UDL per migliorare l'inclusione? In primo luogo, vogliamo pensare a mantenere l'obiettivo di apprendimento dell'idea principale e i dettagli specifici, quello che abbiamo definito come apprendimento essenziale.
- Ora possiamo iniziare con ciascuna delle tre diverse componenti di Universal Design for Learning e pensare a come possiamo raggiungere questo obiettivo di apprendimento essenziale.
- Il primo è 'Molteplici Strumenti di Rappresentazione': possiamo avere una varietà di opzioni per gli studenti; possono guardare un video, possono ascoltare un podcast, possono leggere e guardare un video. Possiamo avere tutte queste opzioni disponibili per gli studenti all'interno della classe. I nostri studenti con autismo che potrebbero aver bisogno di usare la vista o aver bisogno di stabilire una connessione con il video sono già integrati con la lezione.

- Il prossimo componente è Molteplici Strumenti di Coinvolgimento, ed è qui che possiamo consentire agli studenti di fare delle scelte. Questa scelta può riguardare ciò che stanno riassumendo perché l'obiettivo di apprendimento è "fornire un riepilogo con un'idea principale e dettagli di supporto".
- Quindi diamo flessibilità e scelta agli studenti in quell'area. I nostri studenti possono quindi scegliere cosa stanno leggendo e cosa stanno scrivendo, purché rimanga nei parametri del compito.
- La componente finale è Molteplici Strumenti di Istruzione. È qui che possiamo consentire agli studenti flessibilità su come dimostrare il loro apprendimento. Gli studenti possono scegliere di scrivere a mano, digitare o utilizzare la sintesi vocale. Possono sfruttare l'uso degli strumenti che hanno per comunicare e dimostrare il loro apprendimento del compito specifico.
- Dopo aver esaminato questo scenario, quali sono le strategie di implementazione che puoi desumere da questa sessione e integrare in una classe?
- Innanzitutto, pensa a più mezzi di rappresentazione, fornendo opzioni di contenuto. Questo è qualcosa a cui pensare sempre quando insegnano, "in quanti modi diversi i miei studenti possono incorporare l'apprendimento e accedere al materiale?" Possiamo disporre di materiali didattici sfaccettati e sfruttare la nostra tecnologia. Possono ascoltarlo? Possono leggerlo? Possono guardarlo?
- Anche la modellazione dell'uso degli strumenti è molto potente. So che quando insegno ai miei studenti universitari, tendo a usare la sintesi vocale mentre interagisco con i contenuti per ricordare loro che possono usare lo strumento. Posso riprodurlo per loro e modellare per loro come e quando utilizzare lo strumento, oltre a ricordare loro che hanno accesso ad esso.

- In qualità di insegnante, se modelliamo l'uso degli strumenti e modelliamo l'accesso a più modi per interagire con il contenuto, forniamo un apprendimento senza errori. Ognuno può interagire con il contenuto in modi diversi, creando un ambiente veramente inclusivo.
- La seconda strategia di implementazione quando si tratta di molteplici mezzi di coinvolgimento è incorporare la scelta degli studenti e l'autoregolazione. Pensando a "cosa possono scegliere i miei studenti all'interno di questa lezione?" e "come posso usarlo per aumentare la loro motivazione attraverso il contenuto?"
- Questo è qualcosa che può essere molto abilitante per gli studenti con autismo, per controllare una parte del loro apprendimento e sentirsi potenziati da quella scelta.
- Inoltre, possiamo creare un elenco di attività per organizzare compiti divisi in più fasi che i nostri studenti devono completare e possiamo essere espliciti su ciò che ci aspettiamo da loro? Possiamo combinarli e aggiungere le aspettative alla nostra task list, e se stiamo anche includendo le strategie di implementazione per i molteplici mezzi di coinvolgimento, queste due aree forniscono davvero un accesso proattivo per le nostre lezioni inclusive.
- Infine, abbiamo la terza strategia di implementazione che si concentra sui molteplici mezzi di espressione ed è così che i nostri studenti stanno dimostrando il loro apprendimento.
- Come ho discusso in precedenza, sono disponibili una varietà di diversi strumenti tecnologici che possono fornire più opportunità per gli studenti di dimostrare il loro apprendimento. Una volta identificati i componenti essenziali di una lezione, ciò che i nostri studenti devono realmente dimostrare, possiamo quindi

rimuovere le barriere o sostituire la tecnologia per sfruttare il resto della lezione in modo da non erigere barriere non necessarie. Questo è qualcosa di potente per i nostri studenti con autismo perché spesso rimangono bloccati in un'attività periferica di una particolare lezione.

- Let us go back to our goals and be sure that we have accomplished those. We described the relationship between inclusion and Universal Design for Learning. We talked about the three components of Universal Design for Learning. We also identified opportunities to incorporate UDL in an inclusive classroom and describe some implementation strategies to promote inclusion through Universal Design for Learning.
- Nell'esempio, la scrittura è stata identificata come una barriera molto grande per molti dei nostri studenti. Se questo non è un apprendimento essenziale, può essere sostituito con qualcos'altro, in modo che poi possano dimostrare il loro apprendimento in un modo diverso?
- Torniamo ai nostri obiettivi e assicuriamoci di averli raggiunti. Abbiamo descritto la relazione tra inclusione e Universal Design for Learning. Abbiamo parlato delle tre componenti di Universal Design for Learning. Abbiamo anche identificato opportunità per incorporare l'UDL in una classe inclusiva e descritto alcune strategie di implementazione per promuovere l'inclusione attraverso Universal Design for Learning.

## Terminologia

- **Inclusione:** può essere definita come l'accesso e l'impegno di studenti con disabilità nel curriculum di istruzione generale insieme ai coetanei senza disabilità (Council for Exceptional Children, 2013)
- **Universal Design for Learning (UDL):** è un framework per migliorare e ottimizzare l'insegnamento e l'apprendimento per tutte le persone in base a approfondimenti scientifici su come gli esseri umani imparano (CAST, 2020).

Grazie

Per maggiori informazioni e per donare visita  
[www.southernct.edu/ASD-Center](http://www.southernct.edu/ASD-Center)

## BIBLIOGRAFIA

CAST. (2020). *About Universal Design for Learning*.

<https://www.cast.org/impact/universal-design-for-learning-udl>

Council for Exceptional Children's Division of Career Development and Transition Publications Committee (DCDT; August 2013). *Fast Facts: Inclusion in General Education*.

ChoiceWorks App by Bee Visual LLC. <http://www.beevisual.com/>

Rose, D. H., Gravel, J. W., & Domings, Y. M. (2012). UDL unplugged: The role of technology in UDL. In T. E. Hall, A. Meyer, & D. H. Rose (Authors), *Universal design for learning in the classroom: Practical applications* (pp. 120-134). Guilford Press.

[www.Rewordify.com](http://www.Rewordify.com)

<https://widgitonline.com>