



**M** MONDADORI  
EDUCATION

Rizzoli  
EDUCATION

**FORMAZIONE  
SU MISURA**

*for***YOU**

# Che cos'è la competenza digitale?

«Consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e **spirito critico** le tecnologie della società dell'informazione per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle **Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione**: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a **reti collaborative** tramite Internet».

*Raccomandazione del Consiglio (16 giugno 2022)*



# Le innovazioni “innescate” dalla tecnologia

Le tecnologie inevitabilmente innescano **cambiamenti significativi** nel sistema scolastico e formativo, se gli insegnanti acquisteranno non solo abilità tecniche, ma anche competenze di tipo...

**PROGETTUALE**

per organizzare **ambienti integrati di apprendimento**.

**METODOLOGICO-DIDATTICHE**

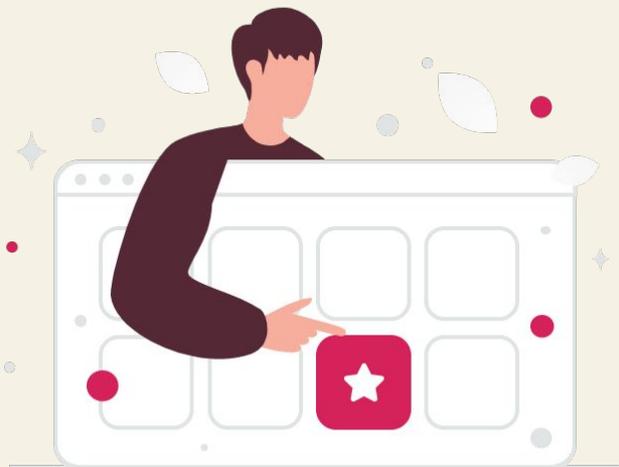
per progettare e gestire **esperienze educative attraverso le tecnologie**.

**LINGUISTICO-ESPRESSIVE**

per produrre **materiali multimediali-interattivi** in specifici ambiti del sapere.

**Luciano Galliani, *La scuola in rete*, Laterza 2004**

# Una definizione di UDL



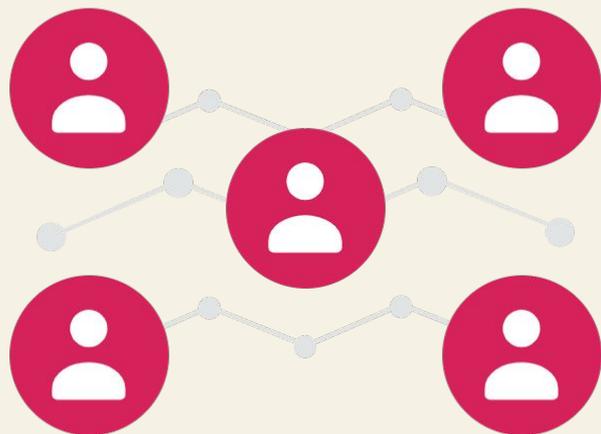
- Il termine **Universal Design** è stato coniato dall'architetto Mace della North Carolina State University per descrivere una **progettazione ideale per gli ambienti artificiali**, tali da essere piacevoli e fruibili per tutti a prescindere da età, condizioni fisiche e sociali.
- L'Universal Design for Learning vuole associare il modello dell'UD all'ambito scolastico e dell'apprendimento, progettando **curricoli, metodologie e design ambientali** che ben si adattano a qualsiasi bisogno educativo speciale dei discenti.

# UDL ed ecosistema educativo

- L'obiettivo dell'UDL è di adattare i curricoli scolastici così da rispondere alle esigenze e ai bisogni di tutti gli studenti, trasformando ciò che è necessario per alcuni in **utile per tutti**.
- Si tratta dunque di elaborare **approcci flessibili**, il cui scopo è **abbattere le barriere** che si trovano nei contesti nei quali gli individui vivono e, nel caso scolastico, apprendono.



# I 3 principi dell'UDL



1. Proporre con diverse modalità le **informazioni** e la **conoscenza**.
2. Proporre diverse modalità agli studenti per **dimostrare cosa si ha compreso**.
3. Proporre **molteplici forme di coinvolgimento** a sostegno della motivazione e partecipazione.

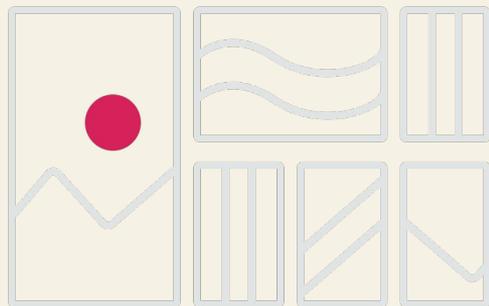
# Un concetto-chiave...

Questo approccio è particolarmente in linea con il **modello bio-psico-sociale dell'ICF**.



Alla base della **progettazione universale**, sia essa applicata al contesto puramente architettonico o a quello apprenditivo, c'è la grande attenzione al **contesto**, ai fattori ambientali e alla presenza o meno di barriere e/o facilitatori.

# Un ambiente inclusivo e ibrido...



- deve andare oltre i confini dell'aula reale o virtuale in sé;
- contempla un collegamento tra spazio fisico e spazio digitale;
- **riconfigura** i luoghi fisici dell'aula e della scuola;
- deve avere una dotazione di base, wifi e LIM/Digital Boards come supporto di condivisione e collaborazione;
- deve prevedere banchi mobili;
- deve prevedere un notebook per docenti e studenti.

# Come integrare 4 dimensioni



# Knowledge Building Community

CO-COSTRUZIONE DI CONOSCENZA  
PER MEZZO DELLE TECNOLOGIE

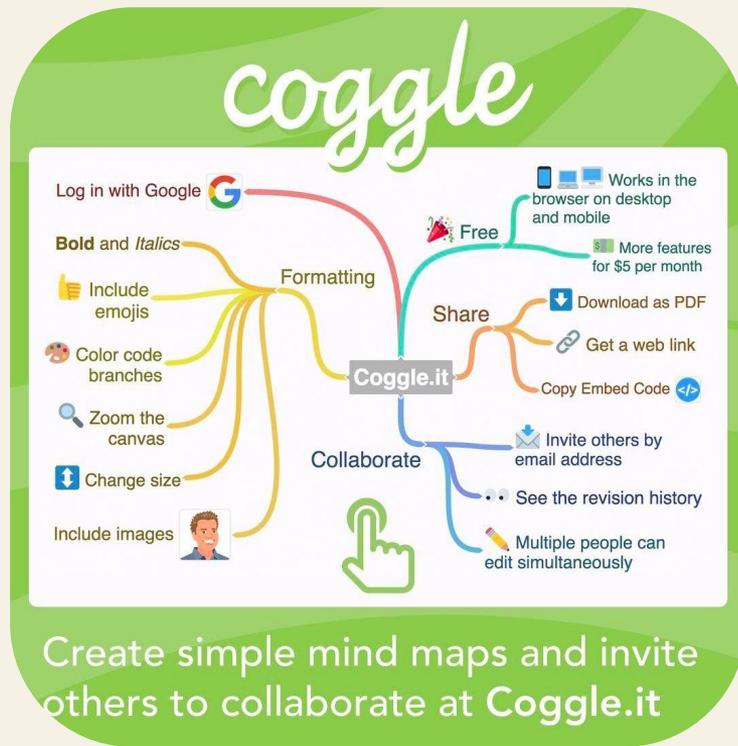
APPRENDIMENTO SITUATO

APPRENDIMENTO METACOGNITIVO

APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO



# Un esempio pratico...



# Formazione su Misura *for*YOU

Una formazione **online on demand**,  
che si adatta alle **esigenze** e ai **ritmi**  
degli insegnanti.

**SCOPRI I CORSI**

[www.formazioneSUMISURA.it](http://www.formazioneSUMISURA.it)

