

## Come è nato l'UDL

Il termine Universal Design è stato introdotto nel 1985 dall'architetto americano Ronald L. Mace della North Carolina State University. Mace, affetto fin da piccolo da poliomielite, credendo che la disabilità dipenda dal contesto, si è interessato per tutta la vita ai temi della progettazione accessibile. Per l'architetto, quindi, il design universale non doveva realizzare oggetti *ad hoc* per persone con specifiche esigenze, ma piuttosto generare prodotti adatti alla più ampia gamma di utenti.

Nel **1997** l'Universal design si è ulteriormente definito attraverso la formulazione dei sette principi sviluppati dal Centre for Universal Design da tecnici e progettisti specializzati in materia.

**I sette principi seguenti si pongono come suggerimenti per realizzare una progettazione accessibile, uguale per tutti e sicura:**

1. **equità – uso equo:** utilizzabile da chiunque
2. **flessibilità – uso flessibile:** si adatta a diverse abilità
3. **semplicità – uso semplice ed intuitivo:** l'uso è facile da capire
4. **percettibilità:** il trasmettere le effettive informazioni sensoriali
5. **tolleranza all'errore:** minimizzare i rischi o azioni non volute
6. **contenimento dello sforzo fisico:** utilizzo con minima fatica
7. **misure e spazi sufficienti:** rendere lo spazio idoneo per l'accesso e l'uso

Essi riguardano l'accesso a tutti gli aspetti dell'apprendimento e non solo il semplice accesso fisico nella classe.

**Negli anni, il campo dell'UDL/PUA è andato via via crescendo, come la necessità di rendere questi principi e queste pratiche più concrete e applicabili alla progettazione curricolare.**

**È per questo motivo che sono state create le LINEE GUIDA della PUA.**

*Il dottor David Rose, uno dei cofondatori del CAST ed esperto di neuropsicologia dell'età evolutiva dell'Università di Harvard, assicurò che i principi basati sulle evidenze dello UDL erano fondati sulle neuroscienze e congruenti con le tre principali reti neurali del cervello (Meyer et al., 2014). Le attività di queste reti corrispondono ai tre prerequisiti per l'apprendimento descritti dallo psicologo dello sviluppo Lev Vygotskij nel 1962: riconoscimento dell'informazione da apprendere, applicazione di strategie per elaborare quell'informazione e coinvolgimento nel compito di apprendimento (Vygotskij, 2008; Rose e Meyer, 2002).*

[Universal Design for Learning in pratica](#)

Nel primo libro sull' UDL (*Teaching every student in the digital age - Insegnare a tutti gli studenti nell'era digitale - 2002*), infatti, i cofondatori del CAST David Rose e Anne Meyer evidenziarono l'importanza delle tre reti neurali nell'apprendimento e come la mente sia profondamente diversa da persona a persona.

**Quest'ultimo punto ha risvolti determinanti nella progettazione e nel modo di proporre le esperienze di apprendimento.** Dato che ognuno ha modi molto diversi di approcciare i compiti di apprendimento, l' **UDL chiedeva agli insegnanti di cambiare il loro modo di progettare e proporre il curriculum e la didattica** (Hartmann, 2015; Rose e Meyer, 2002).

**Le tre reti neurali del cervello...** e il loro ruolo nell'apprendimento forniscono un fondamento all'approccio e ai principi dello UDL (Rose e Meyer, 2002).

1. Le reti di riconoscimento permettono ai discenti di riconoscere, identificare e comprendere informazioni, idee e concetti.
2. Le reti strategiche permettono di pianificare, eseguire e monitorare azioni e abilità
3. Le reti affettive sono specializzate nell'attribuire valenza emozionale ai compiti.

**L'approccio UDL traduce in pratica la conoscenza delle 3 reti neurali e dell'apprendimento cerebrale indicando 3 principi guida :**

1. varietà di mezzi di coinvolgimento (il perché apprendere)
2. varietà di mezzi di rappresentazione (il cosa apprendere)
3. varietà di mezzi di azione ed espressione (il come apprendere).

Questi principi prevedono anche delle **linee guida** che supportano la progettazione e la proposta del curriculum e della didattica in modo da rispondere ai bisogni di tutti i discenti, fornendo possibilità di scelta riguardo al perché apprendere, cosa apprendere e come condividere quanto hanno appreso. (Vedi scaricabile 2)