

Gifted Education



Inclusive Didactic

# L'UNIVERSAL DESIGN FOR LEARNING NEI CONTESTI UNIVERSITARI

LINEE GUIDA UDL PER PROMUOVERE UNA DIDATTICA  
UNIVERSITARIA SENSIBILE ALLE DIFFERENZE

A. Fiorucci, P. Auer, F. Bocci, B. De Angelis, S. Dell'Anna, E. Ghedin,  
A. Morganti, S. Pinnelli, M. Sannipoli, S. Visentin

---

Gifted Education



Inclusive Didactic

Diretta da / Co-directors:  
**Stefania Pinnelli**

5

### **Comitato Scientifico / Editorial Board**

Maria Cinque (Università LUMSA), Dario Colella (Università del Salento), Lucio Cottini (Università di Urbino), Barbara De Angelis (Università di Roma Tre), Marina De Rossi (Università di Padova), Andrea Fiorucci (Università del Salento), Szilvia Fodor (Università di Budapest), Juan González Martínez (Università di Girona), Lianne Hoo-geeven (Università di Nimega), Angelo Lascioli (Università di Verona), Alexander Minnaert (Università di Groningen), Elisa Palomba (Università del Salento), Stefania Pinnelli (Università del Salento), Patrizia Sandri (Università di Bologna), Margaret Sutherland (Professoressa Emerita Università di Glasgow).

### **Comitato Scientifico di referaggio / Refereed scientific committee**

Elena Abbate (Università del Salento), Gianluca Amatori (Università Europea), Francesca Baccassino (Università del Salento), Alessia Bevilacqua (Università del Salento), Ludovica Rizzo (Università del Salento), Fabio Sacchi (Università di Bergamo), Francesca Salis (Università di Macerata), Moira Sannipoli (Università di Perugia), Clarissa Sorrentino.

I volumi pubblicati nella collana sono approvati dal comitato scientifico e sottoposti a duplice revisione anonima.

Andrea Fiorucci, Petra Auer, Fabio Bocci, Barbara De Angelis  
Silvia Dell'Anna, Elisabetta Ghedin, Annalisa Morganti  
Stefania Pinnelli, Moira Sannipoli, Simone Visentin

[a cura di]

# L'Universal Design for Learning nei contesti universitari

Linee guida UDL per promuovere una didattica  
universitaria sensibile alle differenze





**Italiadomani**  
PIANO NAZIONALE  
DI RIPRESA E RESILIENZA

Progetto PRIN 2022

“D.A.N.T.E.-U. Design Accessibility Network to Enjoy University. Design and  
*Implementation of UDL-based university teachers Training online Platform*”  
(codice Progetto 2022F5EZ43)

Principal Investigator, Andrea Fiorucci (Università del Salento)

**Responsabili unità scientifiche**

Petra Auer e Silvia Dell’Anna (Libera Università di Bolzano)

Fabio Bocci (Università di Roma Tre)

Elisabetta Ghedin (Università di Padova)

Annalisa Morganti (Università di Perugia)

*Acquisto effettuato con i fondi dell’unità di ricerca coordinata  
da Petra Auer e Silvia Dell’Anna della Libera Università di Bolzano*



**Freie Universität Bozen**  
**Libera Università di Bolzano**  
**Università Liedia de Bulsan**



**UNIVERSITÀ  
DEL SALENTO**  
*L'Università dei due mari*



**UNIVERSITÀ  
DEGLI STUDI  
DI PADOVA**



A. D. 1308  
**unipg**  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI  
DI PERUGIA

**ROMA  
TRE**  
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI

ISBN volume 979-12-5568-402-2

2025 © by Pensa MultiMedia®

73100 Lecce • Via Arturo Maria Caprioli, 8 • Tel. 0832.230435

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

# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>13</b>
<i>di Andrea Fiorucci, Petra Auer, Fabio Bocci, Elisabetta Ghedin, Annalisa Morganti</i>	
1. Finalità del volume	13
2. Una duplice veste, cartacea e digitale	14
3. Struttura del volume	15
4. Trame di colore: una mappa visiva dell'UDL stile De Stijl	17
5. Un cantiere utopico per un'università accessibile e inclusiva	18

## Parte I.

### Tracciare le rotte: il modello UDL come bussola per una Università inclusiva

<b>Ripensare l'università attraverso l'Universal Design for Learning. Innovazione didattica, inclusione e valorizzazione delle differenze</b>	<b>23</b>
<i>di Andrea Fiorucci</i>	
1. Integrare l'UDL nei contesti accademici	23
2. Il superamento del paradigma dell'apprendente standard	24
3. Principi e linee guida UDL: verso una didattica che riconosce e coltiva la differenza	29
3.1 Il principio del Coinvolgimento	31
3.2 Il principio di Rappresentazione	33
3.3 Il principio di Azione ed Espressione	35
4. La declinazione dell'UDL in chiave <i>faculty development</i>	38

## Parte II.

### Linee guida UDL per una didattica universitaria accessibile e inclusiva

<b>Progettare molteplici mezzi di Coinvolgimento</b>	47
di <i>Andrea Fiorucci, Stefania Pinnelli, Francesca Baccassino, Alessia Bevilacqua, Elena Abbate, Ludovica Rizzo</i>	
1. Progettare opzioni per accogliere interessi e identità	48
1.1 Ottimizzare la scelta individuale e l'autonomia	48
1.2 Ottimizzare la pertinenza, il valore e l'autenticità	50
1.3 Promuovere la gioia e il divertimento	52
1.4 Affrontare pregiudizi, minacce e distrazioni	53
2. Progettare opzioni per sostenere lo sforzo e la perseveranza	55
2.1 Chiarire il significato e lo scopo degli obiettivi	56
2.2 Ottimizzare la sfida e il supporto	57
2.3 Promuovere la collaborazione, l'interdipendenza e l'apprendimento collaborativo	59
2.4 Favorire il senso di appartenenza e di comunità di apprendimento	61
2.5 Offrire feedback orientati all'azione	62
3. Progettare opzioni per la gestione delle emozioni	64
3.1 Riconoscere aspettative, convinzioni e motivazioni	64
3.2 Sviluppare la consapevolezza di sé e degli altri	66
3.3 Promuovere la riflessione individuale e collettiva	68
3.4 Esercitare l'empatia e le pratiche di risoluzione dei conflitti attraverso l'analisi dell'errore	69
<b>Progettare molteplici mezzi di Rappresentazione</b>	73
di <i>Fabio Bocci, Barbara De Angelis, Ines Guerini, Philipp Botes, Martina De Castro, Aurora Bulgarelli, Andreina Orlando, Barbara Centrone, Virginia Benedetti</i>	
1. Opzioni per la percezione	74
1.1 Favorire opportunità per personalizzare la presentazione delle informazioni	75
1.2 Supportare molteplici modalità di percezione delle informazioni	76
1.3 Rappresentare una diversità di prospettive e identità in modi autentici	79
2. Opzioni per la lingua e i simboli	81
2.1 Chiarire il vocabolario, i simboli e le strutture linguistiche	81
2.2 Supportare la decodifica di testi, notazioni matematiche e dei simboli	83
2.3 Favorire la comprensione e il rispetto tra lingue differenti e dialetti	84
2.4 Affrontare i pregiudizi nell'uso del linguaggio e dei simboli	86
2.5 Illustrare attraverso molteplici supporti	88

3.	Opzioni per costruire la conoscenza	89
3.1	Collegare le conoscenze pregresse al nuovo apprendimento	90
3.2	Identificare ed esplorare modelli, caratteristiche fondamentali, grandi idee e relazioni	92
3.3	Sperimentare molteplici modi per conoscere e creare significato	93
3.4	Massimizzare il transfert e la generalizzazione	95

### **Progettare molteplici mezzi di Azione ed Espressione** 99

di *Elisabetta Ghedin, Annalisa Morganti, Moira Sannipoli, Francesco Marsili, Giulia Moretti, Federica Pasqual*

1.	Fornire opzioni per l'interazione	100
1.1	Variare e rispettare i metodi di risposta, navigazione e movimento	100
1.2	Ottimizzare l'accesso a materiali accessibili e tecnologie e strumenti universali e accessibili	103
2.	Fornire opzioni per l'espressione e la comunicazione	104
2.1	Utilizzare molteplici media per la comunicazione	104
2.2	Utilizzare molteplici strumenti per la costruzione, la composizione e la creatività	106
2.3	Sviluppare le abilità con supporti graduati per la pratica e la performance	108
2.4	Affrontare i pregiudizi legati ai modi di espressione e comunicazione	110
3.	Fornire opzioni per sviluppare strategie	112
3.1	Stabilire obiettivi significativi	112
3.2	Prevedere e pianificare le sfide	113
3.3	Organizzare informazioni e risorse	115
3.4	Potenziare la capacità di monitorare i progressi	116
3.5	Sfidare le pratiche escludenti	118

### **Termini e definizioni per un orientamento teorico e operativo alla prospettiva UDL. Un glossario ragionato** 127

di *Andrea Fiorucci, Francesca Baccassino, Alessia Bevilacqua*

### **D.A.N.T.E.-U, una piattaforma web-based per la formazione universitaria sulla prospettiva UDL** 145

di *Andrea Fiorucci, Francesca Baccassino, Alessia Bevilacqua*

1.	La funzione formativa e generativa della piattaforma	145
2.	La prospettiva <i>faculty development</i>	146
3.	Architettura e contenuti della piattaforma	147

### Parte III.

#### Esplorare il contesto universitario: strumenti per leggere i bisogni formativi e l'innovazione didattica

<b>Bisogni degli studenti e approccio UDL nella didattica universitaria: strumenti integrati di valutazione e autovalutazione</b>	<b>155</b>
di <i>Andrea Fiorucci, Stefania Pinnelli, Elena Abbate, Alessia Bevilacqua</i>	
1. Finalità degli strumenti	155
2. Struttura dei questionari	156
Allegato 1. <i>University students' needs &amp; UDL approach Questionnaire versione docente</i>	160
Allegato 2. <i>University students' needs &amp; UDL approach Questionnaire versione studente</i>	170
<b>Promuovere la dimensione riflessiva e autovalutativa nei docenti universitari per l'innovazione didattica e l'inclusione. Il Questionario <i>Index for Inclusion in University Teaching</i></b>	<b>181</b>
di <i>Andrea Fiorucci e Alessia Bevilacqua</i>	
1. Ripensare l' <i>higher education</i> attraverso l' <i>Index for Inclusion</i>	181
2. Finalità, struttura, dimensioni del questionario <i>Index for Inclusion in University Teaching</i>	185
3. Il questionario <i>Index for Inclusion in University Teaching</i>	187

# Termini e definizioni per un orientamento teorico e operativo alla prospettiva UDL. Un glossario ragionato

*Andrea Fiorucci, Francesca Baccassino*

(Università del Salento)

*Alessia Bevilacqua*

(Università degli Studi di Macerata)

Il glossario si propone di chiarire il significato dei principali termini impiegati nell'ambito dei tre principi dell'*Universal Design for Learning* (UDL), in questo volume declinati e adattati al contesto universitario, costituendo al contempo un repertorio concettuale e uno strumento operativo di orientamento. Trovano spazio tanto lemmi di natura tecnica e specialistica quanto termini di più ampio impiego, ma nondimeno significativi per la didattica inclusiva; ciascuno di essi è corredato da una chiosa esplicativa che ne contestualizza l'uso, ne chiarisce la portata pedagogica e ne mette in evidenza l'applicabilità nei percorsi formativi accademici.

In tale prospettiva, il glossario non mira soltanto a rendere accessibile un lessico pedagogico-didattico che, sebbene centrale nella riflessione sull'inclusione, può risultare estraneo o distante rispetto ai codici concettuali propri di altri settori scientifico-disciplinari, ma intende anche favorire una comprensione condivisa e trasversale dei concetti chiave, promuovendo così un dialogo inter e transdisciplinare. Tale intento, ben oltre la mera funzione definitoria, risponde all'esigenza di costruire un linguaggio comune che permetta ai docenti universitari, a prescindere dallo specifico settore scientifico-disciplinare, di confrontarsi su basi terminologiche e concettuali condivise, così da poter tradurre tali riferimenti in pratiche didattiche effettivamente inclusive.

La struttura del glossario, organizzata secondo i tre principi UDL, riflette l'intento di coniugare rigore teorico e spendibilità operativa, ponendosi come dispositivo di mediazione tra la cornice concettuale dell'UDL e le esigenze concrete della didattica universitaria. Non si tratta, pertanto, di un semplice repertorio definitorio, ma di uno strumento ermeneutico-concettuale finalizzato a tradurre i principi UDL in prassi educative, offrendo esempi sintetici ma significativi capaci

di orientare i docenti verso una valorizzazione autentica della diversità studentesca, cercando, al contempo, di aprire uno spazio di riflessione critica sui bias e sui pregiudizi, spesso latenti o impliciti, che rischiano di ostacolare la piena partecipazione e il riconoscimento del valore di ciascun apprendente.

I termini chiave e le relative definizioni sono stati selezionati in base alla loro significatività e alla ridondanza concettuale e sono stati disposti seguendo i tre principi UDL.

All'interno del principio "*Progettare molteplici modi di coinvolgimento*", i termini si articolano lungo un continuum che va dai valori fondanti (accessibilità, equità, empatia, prosocialità) ai processi individuali di autoregolazione ed *engagement*, fino a giungere alle metodologie didattiche innovative come *cooperative learning*, *debate*, *role playing*, *problem-based learning* e *gamification*. Accanto a tali metodologie emergono concetti che rinviano alle dinamiche sociali e culturali, quali *bias* e *restorative practices*, così come strumenti organizzativi come *dashboard* di progresso e *timeboxing*, utili a sostenere l'efficacia dei percorsi formativi. L'apertura internazionale è rappresentata da esperienze come il *Collaborative Online International Learning* (COIL) e l'*Erasmus outgoing*, mentre la dimensione esperienziale prende forma attraverso pratiche come l'*escape room* in ottica educativa. Infine, il *peer assessment* e il *peer tutoring*, insieme alla centralità del *syllabus* come documento-guida, completano un quadro che intreccia approcci, strumenti e valori.

Nel principio "*Progettare molteplici modi di rappresentazione*" trovano spazio, da un lato, concetti che descrivono dinamiche di discriminazione e marginalizzazione, come abilismo, *bias* e omolesbobiatrianspolifobia, che rendono visibili i meccanismi attraverso cui le differenze vengono trasformate in disuguaglianze; dall'altro, strategie di valorizzazione della diversità, quali la neurodivergenza intesa come paradigma di eterogeneità, il *translanguaging* come pratica di apertura linguistica, o strumenti di supporto quali la comunicazione aumentativa alternativa (CAA), la lingua dei segni (LIS) e la lingua facile (*easy to read*). In questa sezione, il glossario richiama anche pratiche didattiche ed epistemologiche, dalla co-costruzione del sapere ai compiti autentici, dal *debate* al *role playing*, fino alle strategie metacognitive (KWL, rubriche, *peer review*), delineando uno scenario in cui l'apprendente è posto al centro di processi collaborativi e riflessivi. A sostegno di queste pratiche, si collocano riferimenti teorici come le intelligenze multiple, gli stili cognitivi, la teoria del carico cognitivo e il sapere situato, che contribuiscono a legittimare la diversità dei modi di conoscere. Infine, i termini connessi all'ambiente digitale e tecnologico (interfacce *touch-friendly*, layout responsivi, contenuti

*mobile-friendly*, *alt text* e *screen reader*) evidenziano come il digitale costituisca oggi un laboratorio privilegiato per sperimentare pratiche inclusive. Le tecnologie assistive, in particolare, assumono un ruolo non solo compensativo, ma anche generativo di nuove possibilità di partecipazione.

All'interno del principio "*Progettare molteplici modi di azione ed espressione*", i termini del glossario fanno riferimento a risorse, strategie e pratiche che, pur diverse tra loro, concorrono a favorire l'accessibilità e l'espressività degli apprendenti: concetti come alta leggibilità, comunicazione aumentativa alternativa (CAA) e sistemi di allerta multimodale rappresentano risposte concrete per facilitare la fruizione dei contenuti e la comunicazione inclusiva. A questi si aggiungono le tecnologie emergenti (realtà aumentata, tecnologia estensiva e piattaforme di e-learning) che descrivono scenari innovativi per la produzione e l'espressione didattica. Altri termini del glossario, come *mappe concettuali*, *brainstorming*, *lateral thinking* e *scaffolding*, rinviano a strumenti e metodologie didattiche finalizzate a stimolare creatività, flessibilità e progressiva autonomia. Tali risorse si intrecciano con concetti che richiamano i processi cognitivi, *funzioni esecutive*, *metacognizione* e *motivazione*, sottolineando la centralità delle dimensioni autoriflessive e regolative nei percorsi di apprendimento. In questa stessa prospettiva, altri lemmi del glossario rimandano a pratiche come *mentoring*, *feedback* e *valutazione formativa*, che concorrono a orientare e sostenere l'esperienza educativa in chiave dinamica e continua. Infine, alcuni lemmi sottolineano la dimensione interculturale e inclusiva: la comunicazione interculturale e l'uso delle TIC come strumenti di condivisione e co-costruzione del sapere, nonché l'adozione di portfolio digitali ed e-portfolio per documentare i percorsi individuali, insieme alle pratiche di valutazione autentica, che rafforzano il legame tra apprendimento e contesti reali. Pur nella loro eterogeneità, i termini di seguito raccolti narrano un medesimo orizzonte: la promozione di ambienti educativi flessibili, responsivi e multimodali, nei quali ciascun apprendente possa esprimere pienamente potenzialità, competenze e identità. L'ipotesi sottesa, il *core* elaborativo dell'UDL, è che la molteplicità di strategie, strumenti e tecnologie non costituisca un'opzione accessoria, ma rappresenti un prerequisito per la realizzazione di una didattica (universitaria) autenticamente inclusiva e plurale.

## Progettare molteplici modi di Coinvolgimento

### **Accessibilità**

Condizione che consente a un ambiente, un prodotto o un servizio fisico e/o digitale di essere fruito da chiunque senza barriere, garantendo partecipazione e autonomia. In ambito accademico riguarda non solo spazi e materiali, ma anche la progettazione della didattica in rapporto ai diversi funzionamenti e alle specificità della pluralità umana. Oltre agli ostacoli fisici e tecnologici, assumono rilievo le barriere socio-culturali, generate da pregiudizi e stereotipi. L'attenzione posta a livello nazionale ed europeo (Convenzione ONU, Agenda 2030, strategie UE, etc.) riconosce l'accessibilità come diritto fondamentale.

### **Equità**

Principio educativo che garantisce a ciascun soggetto ciò di cui ha effettivamente bisogno per partecipare e apprendere, riconoscendo la sua unicità. Si distingue dall'uguaglianza, che si limita a offrire le stesse opportunità a tutti senza tener conto delle differenze. Nel contesto accademico, l'equità si traduce nel consentire a tutti gli apprendenti di accedere ai contenuti e alle attività didattiche in modo significativo, evitando discriminazioni e disuguaglianze legate a barriere fisiche, digitali o socio-culturali.

### **Autoregolazione**

Capacità di controllare e gestire impulsi, emozioni e comportamenti per adattarsi alle richieste dell'ambiente e orientarsi verso obiettivi specifici. In università, l'autoregolazione si traduce nella gestione efficace dello studio, del tempo e delle risorse, favorendo autonomia, motivazione intrinseca e capacità di fronteggiare situazioni complesse o stressanti.

### **Collaborative Online International Learning (COIL)**

Attività formative online finalizzate a promuovere lo scambio interculturale e la collaborazione tra università italiane ed estere.

### **Cooperative learning**

Metodologia didattica basata sulla cooperazione strutturata tra studenti con ruoli definiti che collaborano per raggiungere obiettivi comuni, sviluppando

un'interdipendenza positiva cioè un'interconnessione di gruppo per la quale il successo individuale dipende dal successo di gruppo e viceversa. Nella didattica universitaria, essa può favorire lo sviluppo di competenze trasversali, come comunicazione, responsabilità condivisa e pensiero critico, essenziali per la formazione universitaria e il futuro professionale.

### **Dashboard di progresso**

Strumento visivo digitale, che permette di monitorare lo stato di avanzamento di un progetto, processo o obiettivo attraverso grafici, diagrammi e tabelle. In ambito accademico, le dashboard possono supportare docenti e studenti nel seguire l'andamento di attività formative, progetti di ricerca o percorsi di apprendimento, facilitando la valutazione continua, la consapevolezza dei progressi e l'individuazione tempestiva di eventuali criticità.

### **Debate**

Metodologia didattica basata su un confronto strutturato tra due squadre di studenti che sostengono argomentazioni opposte (pro e contro) su un argomento assegnato, con ruoli, tempi e modalità specifiche. Il dibattito regolamentato è finalizzato a promuovere competenze trasversali come capacità argomentativa e di *public speaking*, pensiero critico, ascolto attivo e *role taking* (saper assumere la prospettiva altrui).

### **Didattica situata**

Approccio educativo che radica l'apprendimento nell'esperienza attiva di un soggetto in contesti autentici, reali o virtuali, in un processo dinamico che mette al centro l'esperienza pratica e l'interazione con gli altri e con l'ambiente circostante. Nella didattica universitaria, la prospettiva situata sostiene lo sviluppo di competenze trasferibili attraverso esperienze come tirocini, laboratori, simulazioni o casi di studio.

### **Empatia**

Capacità di entrare nella prospettiva dell'altro e comprenderne emozioni, stati d'animo e pensieri altrui, mantenendoli distinti dai propri. In contesto accademico, essa rientra nel novero delle *soft skill*, poiché sostiene la qualità delle relazioni educative, favorisce un clima inclusivo e collaborativo e contribuisce allo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per la formazione universitaria e professionale. Insieme ad altre *soft skills* come comunicazione efficace, lavoro di gruppo

e pensiero critico, essa rappresenta un elemento chiave per la partecipazione attiva, la cooperazione tra pari e la costruzione di comunità di apprendimento.

### **Engagement**

Coinvolgimento attivo degli studenti e delle studentesse sul piano cognitivo, emotivo e comportamentale nel processo di apprendimento. In ambito accademico, l'*engagement* si configura come un indicatore chiave di partecipazione, motivazione e senso di appartenenza alla comunità universitaria. È favorito da metodologie didattiche interattive e inclusive e concorre a sviluppare altre competenze trasversali, quali collaborazione, autoregolazione, resilienza e capacità di *problem solving*, risultando essenziale per il successo formativo e professionale.

### **Erasmus outgoing**

Mobilità internazionale in uscita per studio o tirocinio nell'ambito del programma dell'Unione Europea Erasmus+.

### **Escape room educativa**

Esperienze di apprendimento che utilizzano giochi fisici o digitali a enigmi, con indizi e problemi da risolvere in un tempo definito per "fuggire" da una situazione o completare una missione finalizzate a stimolare il coinvolgimento, la cooperazione, il pensiero logico, il *problem solving*, la creatività.

### **Gamification**

Applicazione di meccaniche e dinamiche tipiche del gioco, sia tradizionale sia digitale (punti, sfide, badge, missioni, avatar), all'ambito educativo, con l'obiettivo di aumentare coinvolgimento, motivazione e partecipazione degli studenti. In ambito universitario, la *gamification* si realizza frequentemente attraverso piattaforme e ambienti digitali che rendono l'apprendimento interattivo e personalizzabile, favorendo al tempo stesso lo sviluppo di competenze trasversali.

### **Peer assessment**

Valutazione reciproca tra pari, in cui gli apprendenti forniscono e ricevono feedback sui rispettivi lavori o prestazioni. In ambito universitario, questa pratica favorisce lo sviluppo di consapevolezza critica, autonomia riflessiva e responsabilità condivisa, stimolando al contempo competenze trasversali quali capacità argomentativa, collaborazione e autovalutazione.

### **Peer-to-peer / Peer tutoring**

Metodologia di apprendimento cooperativo basato sullo scambio tra pari con coppie di studenti formate da *tutor*, che guida il processo di apprendimento, e *tutee*, che riceve il supporto. I ruoli possono invertirsi durante l'attività a seconda dei punti di forza di ciascun allievo. Tale apprendimento collaborativo è utile a sviluppare competenze relazionali, comunicative e cognitive.

### **Problem-based learning (PBL)**

È un approccio pedagogico-didattico centrato sulla risoluzione da parte degli studenti di problemi complessi e autentici da risolvere, stimolando pensiero critico e apprendimento attivo.

### **Project-based learning (PjBL)**

È un approccio pedagogico-didattico centrato sulla realizzazione di progetti autentici e complessi che integrano conoscenze e competenze interdisciplinari favorendo competenze trasversali come l'autonomia e la metacognizione.

### **Prosocialità**

Insieme di comportamenti e atteggiamenti orientati ad aiutare e sostenere gli altri senza aspettarsi ricompense, generando reciprocità positiva e relazioni inclusive. In ambito universitario, la prosocialità si configura come competenza trasversale che rafforza la collaborazione tra pari, promuove un clima formativo solidale e contribuisce alla costruzione di comunità di apprendimento coese e partecipative.

### **Restorative practices**

Approccio educativo-relazionale finalizzato a costruire, mantenere e riparare legami di fiducia all'interno della comunità educativa. Attraverso dialogo, comunicazione assertiva e gestione condivisa del conflitto, le pratiche riparative promuovono in ambito universitario un clima partecipativo e inclusivo, rafforzando responsabilità individuale e coesione di gruppo.

### **Syllabus**

Documento che descrive il programma di un insegnamento universitario, esplicitando obiettivi, contenuti, modalità didattiche e criteri di valutazione.

### **Timeboxing**

Strategia di gestione del tempo che prevede l'assegnazione di un intervallo massimo e prestabilito a un'attività, suddividendo il lavoro in unità temporali fisse. In ambito accademico, il *timeboxing* favorisce autoregolazione, concentrazione ed efficienza nello studio o nello svolgimento di progetti, aiutando gli studenti a pianificare meglio i compiti e a ridurre il rischio di procrastinazione.

## Progettare molteplici modi di Rappresentazione

### **Abilismo**

Un insieme di rappresentazioni, pregiudizi, atteggiamenti e pratiche sociali che discriminano le persone con disabilità, concepite come portatrici di una condizione deficitaria o inferiore rispetto a una presunta norma di funzionamento. Questa visione riduttiva contribuisce a consolidare dinamiche di esclusione e marginalizzazione, poiché interpreta la disabilità come problema individuale anziché come espressione della naturale eterogeneità umana. Contrastare l'abilismo significa promuovere una cultura inclusiva capace di riconoscere valore e legittimità alla pluralità delle forme di esistenza umana e di partecipazione sociale.

### **Approccio intersezionale**

Prospettiva che si fonda sull'idea che le identità individuali siano costituite dall'intreccio di più dimensioni (genere, etnia, orientamento sessuale, condizione socioeconomica, disabilità, etc.) e che queste componenti non agiscano in modo isolato, ma interagiscano tra loro generando esperienze specifiche di opportunità o discriminazione. Tale approccio consente di superare una visione semplificata delle differenze, evitando di ridurre gli studenti a una singola appartenenza (ad esempio "studente con disabilità" o "studentessa straniera") e riconoscendo come le diverse dimensioni identitarie possano intersecarsi, sovrapporsi e combinarsi, producendo forme specifiche di svantaggio o, al contrario, di privilegio.

### **Bias**

Meccanismi cognitivi impliciti che orientano percezioni, giudizi e comportamenti al di fuori della consapevolezza, influenzando in modo sistematico le relazioni interpersonali e i processi decisionali. In ambito universitario, tali pregiudizi possono incidere sulla valutazione degli apprendenti, sulla gestione delle dinamiche d'aula e sull'accesso a opportunità formative e di ricerca. Ad esempio, bias legati al genere, all'origine culturale, allo status socioeconomico o alla presenza di disabilità possono condizionare, anche involontariamente, le aspettative dei docenti e la qualità delle interazioni didattiche, generando disuguaglianze nei percorsi accademici.

### **Co-costruzione del sapere**

Processo collaborativo in cui studenti e docenti condividono prospettive ed esperienze per costruire conoscenza comune.

### **Compiti autentici**

Attività di apprendimento che riproducono situazioni reali o verosimili, richiedendo applicazione concreta e interdisciplinare delle conoscenze in contesti concreti, favorendo la trasferibilità dell'apprendimento e lo sviluppo di competenze trasversali. In ambito universitario, i compiti autentici si configurano come attività di apprendimento che riproducono situazioni professionali o di ricerca, richiedendo l'applicazione critica e interdisciplinare delle conoscenze in contesti significativi. Tra gli esempi più ricorrenti rientrano l'elaborazione di progetti di ricerca, l'analisi di casi reali, la progettazione di interventi educativi o tecnologici, le simulazioni di pratiche professionali e la partecipazione a laboratori o tirocini.

### **Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA)**

Insieme di strategie, tecniche e strumenti finalizzati a supportare o sostituire il linguaggio verbale nelle persone che presentano bisogni comunicativi complessi temporanei o permanenti. Essa comprende sistemi di rappresentazione simbolica (pittogrammi, immagini, simboli grafici), strumenti a bassa tecnologia (tabelle di comunicazione, quaderni) e dispositivi digitali ad alta tecnologia (comunicatori elettronici, software dedicati).

### **Descrizioni alternative (alt text)**

Testi brevi associati a immagini, grafici e contenuti visivi per descrivere il contenuto e renderlo accessibile a persone con disabilità visiva tramite screen reader.

### **Entry points / Exit points**

Modalità differenziate di accesso (ingresso) e verifica (uscita) dei contenuti didattici calibrate su punti di forza e sui profili cognitivi individuali. Gli *entry points* attivano conoscenze pregresse, motivazione e interesse, mentre gli *exit points* permettono di consolidare, applicare o condividere quanto appreso.

### **Intelligenze multiple**

Teoria di Howard Gardner che riconosce un insieme di *formae mentis* complementari (intelligenza linguistica, logico-matematica, spaziale, musicale, corporeo-cinestetica, intrapersonale, interpersonale e naturalistica). Tale prospettiva

valorizza i differenti profili cognitivi degli studenti, promuovendo strategie didattiche personalizzate e realmente inclusive.

### **Interfacce touch-friendly**

Interfacce progettate per essere facilmente utilizzabili tramite schermi tattili, con icone, pulsanti e spazi ben dimensionati per essere intuitivi e facilmente selezionabili con le dita migliorando l'usabilità e l'interazione immediata.

### **KWL**

Strategia didattica metacognitiva basata su una tabella a tre colonne: *Know* (cosa so), *Want to Know* (cosa voglio sapere), *Learned* (cosa ho imparato), utile ad attivare negli studenti conoscenze pregresse, definire e orientare gli obiettivi e riflettere e registrare i risultati di apprendimento.

### **Layout responsivi**

Strutture grafiche di siti web e applicazioni progettati per adattarsi automaticamente ai diversi dispositivi usati (PC, tablet, smartphone), garantendo accessibilità, leggibilità e usabilità in tutti i contesti di fruizione.

### **Lingua dei Segni Italiana (LIS)**

Sistema visivo-gestuale usato da una parte della comunità sorda in Italia per la comunicazione e l'apprendimento. Esso possiede una propria grammatica, sintassi e lessico e si evolve come ogni altra lingua naturale.

### **Lingua facile (easy to read)**

Variante linguistica che applica regole di semplificazione sintattica, lessicale e grafica per rendere i testi scritti più chiari e accessibili a un pubblico ampio ed eterogeneo, incluse persone con disabilità cognitive, linguistiche o con competenze linguistiche ridotte. L'*easy to read* si fonda su principi di chiarezza, linearità e riduzione delle ambiguità, trasformando testi complessi in comunicazioni immediate e comprensibili.

### **Metacognizione**

Capacità di conoscere, monitorare e riflettere sui propri processi cognitivi e di apprendimento, al fine di regolare e adattare in modo consapevole strategie e azioni. In ambito universitario, la metacognizione costituisce una competenza cruciale per sviluppare autonomia nello studio, capacità di autovalutazione e stra-

tegie efficaci di *problem solving*, favorendo un apprendimento più consapevole, flessibile e duraturo.

### **Mobile-friendly**

Caratteristica dei contenuti digitali compatibili con smartphone e tablet, per un apprendimento accessibile anche con dispositivi mobili.

### **Motivazione**

È l'insieme dei processi psicologici che stimolano, dirigono e sostengono un comportamento verso un obiettivo. Può essere *intrinseca*, quando nasce dall'interesse e dall'impegno personale indipendentemente da ricompense esterne, oppure *estrinseca*, quando è stimolata da fattori esterni come approvazioni o premi che rinforzano l'apprendimento.

### **Multimodalità**

Approccio comunicativo e didattico che integra diversi canali (testo, immagini, audio, video, simulazioni) e codici espressivi (verbale, visivo, sonoro, corporeo, digitale), con l'obiettivo di ampliare le possibilità di accesso e comprensione dei contenuti. In ambito universitario, la multimodalità favorisce accessibilità, *engagement* e personalizzazione dell'apprendimento, valorizzando la pluralità dei funzionamenti cognitivi e delle preferenze degli studenti.

### **Neurodivergenza**

Termine che descrive le differenze nel funzionamento neurologico, come nel caso di Disturbo dello Spettro dell'Autismo, ADHD o Disturbi Specifici dell'Apprendimento, intese come naturali variazioni del funzionamento umano, al pari delle diversità fisiche, culturali o linguistiche. Questa prospettiva supera narrazioni esclusivamente cliniche o patologizzanti, promuovendo una visione che riconosce valore e legittimità alla pluralità dei modi di pensare, apprendere ed esperire il mondo. In ambito universitario, il concetto di neurodivergenza invita a progettare pratiche didattiche e ambienti di apprendimento realmente inclusivi, capaci di rispondere ai diversi profili cognitivi senza ridurli a deficit.

### **Omolesbobiatrianspolifobia**

Termine ombrello che designa l'insieme di pregiudizi, discriminazioni e atteggiamenti ostili nei confronti di persone con orientamenti sessuali e identità di genere non eteronormative (omosessuali, lesbiche, bisessuali, transgender e

poliamorose). Essa si manifesta in forme esplicite (insulti, esclusione, violenza) e implicite (microaggressioni, stereotipi, invisibilizzazione), radicate in sistemi culturali e sociali che normativizzano l'eterosessualità e il binarismo di genere come unici modelli legittimi.

### **Piattaforma Moodle**

Ambiente digitale per l'*e-learning* utilizzata dalle università per gestire corsi, materiali, forum e attività interattive.

### **Revisione tra pari (peer review)**

Pratica collaborativa in cui si forniscono feedback e valutazioni critiche e costruttive sul lavoro dei colleghi, sviluppando consapevolezza critica e responsabilità condivisa. In ambito accademico, la *peer review* favorisce consapevolezza critica, responsabilità condivisa e capacità di autovalutazione, stimolando al tempo stesso competenze trasversali come argomentazione, comunicazione efficace e riflessione metacognitiva.

### **Role playing**

Metodologia didattica esperienziale che prevede l'assunzione di ruoli e prospettive diverse da parte degli studenti per simulare situazioni reali o ipotetiche, favorendo lo sviluppo di empatia e presa di prospettiva dell'altro.

### **Rubriche**

Strumenti di valutazione che esplicitano criteri, indicatori e livelli di performance attesi, permettendo di valutare in modo trasparente e condiviso attività, compiti e progetti. In ambito accademico, le rubriche non solo supportano il monitoraggio e la valutazione formativa, ma favoriscono anche la consapevolezza degli studenti sugli obiettivi di apprendimento e la possibilità di autovalutare i propri progressi.

### **Sapere situato**

Prospettiva epistemologica secondo cui la conoscenza non è neutrale né universale, ma prodotta in un contesto specifico, sociale, culturale e storico, ed è legata alle esperienze e alle prospettive dei soggetti che la generano. In ambito accademico, il sapere situato invita a riconoscere la pluralità dei punti di vista, a valorizzare i contesti di provenienza degli studenti e a promuovere pratiche didattiche che rendano visibile l'intreccio tra conoscenza, esperienza e identità.

### **Schwa (ə)**

Lo schwa (simbolo ə) è una vocale neutra e centrale usata nell'Alfabeto Fonetico Internazionale (IPA) per indicare suoni specifici in molte lingue. In italiano, il suo uso è stato proposto al posto delle desinenze maschili/femminili (-o/-a), per includere identità non binarie e pluralità di generi. Nel contesto accademico e formativo, lo schwa assume valore simbolico e politico, poiché richiama la necessità di un linguaggio più inclusivo e sensibile alla diversità delle identità di genere.

### **Screen reader (o lettore dello schermo)**

Tecnologia assistiva che interpreta il contenuto visivo dello schermo di un computer o di un dispositivo mobile e lo converte in output audio tramite sintesi vocale, rendendolo accessibile a persone non vedenti o ipovedenti. L'interazione avviene prevalentemente attraverso scorciatoie da tastiera e comandi vocali, che permettono di superare le barriere legate a un'interfaccia grafica concepita per utenti vedenti. Questi software permettono di navigare in pagine web, applicazioni e documenti, e interagire con i contenuti digitali tramite scorciatoie da tastiera. Esempi di software più noti includono VoiceOver per Apple, TalkBack per Android, NVDA e JAWS per Windows.

### **Stili cognitivi**

Concetto della psicologia utilizzato per descrivere le modalità preferenziali con cui ciascun individuo elabora, organizza e utilizza le informazioni. Non riguarda quindi quanto una persona apprende (che è più vicino all'idea di abilità o intelligenza), ma come tende a farlo, ossia le strategie spontanee e abituali che adotta nel processo cognitivo. Gli stili cognitivi si collocano all'intersezione tra aspetti cognitivi e di personalità e si distinguono dagli stili di apprendimento, che invece fanno riferimento a preferenze nell'ambito educativo-didattico.

### **Tecnologie assistive**

L'insieme di dispositivi hardware, software e strumenti tecnologici progettati per supportare le persone con disabilità nel miglioramento delle proprie capacità funzionali, nel superamento di situazioni di svantaggio e nella possibilità di partecipare pienamente alla vita sociale, educativa e lavorativa.

Tali tecnologie si configurano come mediatori di accessibilità, in quanto contribuiscono a ridurre le barriere fisiche, cognitive, sensoriali e sociali, favorendo processi di autonomia, inclusione e apprendimento. Esse spaziano da ausili sem-

plici e a basso contenuto tecnologico (ad esempio: ingranditori, supporti ergonomici, comunicatori simbolici) a soluzioni avanzate basate sull'intelligenza artificiale, sulla realtà aumentata o su interfacce uomo-macchina (*screen readers*, sistemi di *eye-tracking*, protesi robotiche intelligenti).

### **Teoria del carico cognitivo (Cognitive Load Theory, CLT)**

Elaborata da John Sweller (1988), è una teoria che collega i principi del funzionamento della mente con l'istruzione efficace. Si fonda sull'idea che la memoria di lavoro, responsabile dell'elaborazione immediata delle informazioni, abbia una capacità limitata: ciò può costituire un "collo di bottiglia" per l'apprendimento. Il carico cognitivo rappresenta la quantità totale di attività mentale richiesta alla memoria di lavoro in un determinato momento, assimilabile allo "sforzo mentale". Può essere di tre tipi: *Intrinseco*, ovvero legato alla complessità del contenuto da apprendere; *Estraneo*, ovvero dovuto a elementi non pertinenti al compito (sempre negativo, va ridotto); *Pertinente*, ovvero relativo alla costruzione di nuovi schemi mentali, utile all'apprendimento. Secondo la CLT, l'apprendimento è più efficace quando l'istruzione riduce il carico estraneo e ottimizza quello intrinseco e pertinente

### **Transfer / Generalizzazione**

Indica la capacità di trasferire conoscenze, abilità e competenze apprese in un determinato contesto e di applicarle in situazioni nuove, diverse dall'originaria. Nel contesto accademico e formativo rappresenta un obiettivo centrale dei processi di insegnamento-apprendimento, poiché testimonia non solo l'acquisizione di contenuti, ma la loro rielaborazione critica e flessibile.

### **Translanguaging**

Pratica educativa che, anche in ambito universitario, valorizza l'uso integrato e flessibile di più lingue, permettendo agli studenti di utilizzare l'intero repertorio linguistico per apprendere, discutere e produrre conoscenza.

## Progettare molteplici modi di Azione ed Espressione

### **Alta leggibilità**

Insieme di accorgimenti tipografici e redazionali che rendono i testi più chiari e accessibili, ad esempio attraverso font specifici, spaziatura ampia e layout semplificato. In ambito educativo e universitario favorisce la comprensione e l'inclusione di un pubblico eterogeneo, comprese persone con disabilità visiva, difficoltà di lettura o disturbi specifici dell'apprendimento.

### **Brainstorming**

Tecnica collaborativa che stimola la produzione libera e creativa di idee su un tema, incoraggiando la partecipazione di tutti i membri del gruppo. In ambito educativo e universitario è utilizzata per favorire il pensiero divergente, la co-creazione di conoscenza e la soluzione innovativa di problemi.

### **Comunicazione interculturale**

Modalità di interazione tra persone con culture diverse che riconosce e valorizza le differenze linguistiche, sociali e valoriali favorendo scambi positivi e arricchenti.

### **Feedback**

Restituzione formativa e costruttiva rispetto a un'azione, una prestazione o un comportamento finalizzata ad orientare miglioramento e progressi.

### **Funzioni esecutive**

Processi cognitivi che permettono di pianificare, controllare e regolare il comportamento orientato a uno scopo. Comprendono abilità come memoria di lavoro, attenzione selettiva, flessibilità cognitiva, pianificazione e inibizione, fondamentali per l'apprendimento, l'autonomia e la gestione delle attività quotidiane.

### **Inclusività**

Approccio pedagogico che promuove la piena partecipazione di tutte le persone, valorizzando le unicità individuali, sviluppando il potenziale di ciascuno e costruendo contesti equi e rispettosi delle diversità.

### **Intelligenza artificiale (IA)**

Insieme di tecniche e sistemi informatici progettati per simulare processi cognitivi umani come apprendimento, ragionamento, riconoscimento di pattern, elaborazione e generazione di contenuti e soluzioni.

### **Lateral thinking**

Espressione coniata dallo psicologo Edward de Bono per indicare una forma di *pensiero laterale*, ovvero un approccio creativo e non lineare alla risoluzione dei problemi. Si contrappone al pensiero logico e sequenziale, favorendo la capacità di generare prospettive inedite, connessioni insolite e soluzioni originali. Stimola la flessibilità cognitiva, l'immaginazione e la creatività.

### **Mappe concettuali**

Strumenti grafici che organizzano e rappresentano concetti e relazioni tra di essi attraverso nodi e collegamenti, favorendo comprensione, rielaborazione e memorizzazione delle informazioni.

### **Mentoring**

Relazione formativa in cui una persona con maggiore esperienza (*mentor*) guida e supporta un'altra nello sviluppo di competenze, nella crescita personale ed accademica e nell'orientamento alle scelte.

### **Piattaforme e-learning**

Ambienti virtuali di apprendimento (es. Moodle) che consentono di erogare, gestire e monitorare percorsi di formazione online. Offrono accesso a materiali, esercitazioni, valutazioni e interazioni a distanza.

### **Portfolio digitale (E-Portfolio)**

Strumento online che raccoglie in forma organizzata produzioni, esperienze, elaborati, riflessioni e progressi dello studente, utile per documentare, monitorare e presentare il percorso di apprendimento dello studente e valorizzare i suoi punti di forza.

### **Realtà aumentata (AR)**

Tecnologia che sovrappone elementi digitali interattivi (ad esempio, immagini, testi, suoni) al mondo reale tramite dispositivi come smartphone, tablet o visori, arricchendo la percezione. Ad esempio, inquadrando un disegno del sistema solare

con un tablet, gli studenti possono visualizzare i pianeti in 3D e ascoltarne la spiegazione.

### **Scaffolding**

Strategia di supporto intenzionale offerta dal docente (o da strumenti digitali) per aiutare lo studente ad affrontare compiti inizialmente troppo complessi. Riprendendo la metafora dell'“impalcatura”, questo sostegno è temporaneo e viene progressivamente ridotto per favorire autonomia e padronanza.

### **Sistemi di allerta multimodale**

Dispositivi o piattaforme che diffondono avvisi e informazioni di emergenza attraverso diversi canali e modalità comunicative (audio, testo, immagini, vibrazione), garantendo ridondanza e accessibilità così da permettere a persone con bisogni differenti di ricevere messaggi tempestivi e comprensibili in situazioni critiche.

### **Tecnologia maggiorativa**

Strumenti digitali che non si limitano a compensare difficoltà, ma potenziano abilità già presenti, ampliando le possibilità di autonomia e partecipazione (es. software di previsione delle parole).

### **Tecnologie informatiche e comunicative (TIC)**

Insieme di strumenti digitali e multimediali (software, dispositivi, applicazioni) che favoriscono l'elaborazione, la gestione e la condivisione di informazioni ampliando le opportunità di apprendimento e interazione.

### **Valutazione formativa**

Processo continuo di raccolta e analisi di informazioni sul percorso di apprendimento degli studenti, che non si limita a misurare la performance, ma fornisce feedback tempestivi e mirati, per monitorare e orientare il miglioramento.