

Scrivere per l'audiovisivo

Una lezione, tre versioni. Scheda di progettazione accessibile secondo lo Universal Design for Learning 3.0 e le WCAG 2.2.

Autore	Ivan Ferrero, psicologo e psicoterapeuta, docente di sostegno
Contatti	ivanferrero.it , sezione Contatti
Data	Settembre 2026
Destinatari	Insegnanti curricolari e di sostegno della scuola secondaria di secondo grado
Materiale di partenza	Capitolo 1 di un manuale di linguaggi audiovisivi: produzione, fasi della scrittura, formattazione e stile della sceneggiatura

In sintesi

Il punto

Lo stesso capitolo è stato trasformato in tre materiali digitali: una versione progettata per tutta la classe secondo lo UDL 3.0, una versione ad alta leggibilità (con PDF accessibile) e un percorso a tappe per studenti con disturbo dello spettro autistico e bisogni di supporto più alti. Il contenuto disciplinare è lo stesso; cambiano la forma, il ritmo e le possibilità di scelta.

- **Per tutta la classe:** tre modi di lettura per ogni parte, pagina personalizzabile, glossario plurilingue, domande critiche, laboratorio cooperativo, progetto finale in sette formati.
- **Alta leggibilità:** capitolo intero, impliciti e frasi figurate resi espliciti, box con significato fisso, esercizi con feedback; anche in PDF/UA di 55 pagine.
- **A tappe:** sei tappe da circa tre minuti, una informazione per schermata, colori con significato fisso sempre affiancati da icona e parola, apprendimento senza errore, pause.
- Tutte e tre sono state verificate su desktop, mobile e da tastiera; i dati degli studenti restano solo nel loro browser.

1. Il metodo

Lo Universal Design for Learning propone di progettare fin dall'inizio per la variabilità degli studenti, invece di costruire un materiale standard e adattarlo dopo. La versione

3.0 (CAST, 2024) ha come obiettivo la **learner agency**: studenti che scelgono, riflettono e agiscono con un piano, anche quando il traguardo non è ancora raggiunto.

I tre principi e le nove linee guida UDL 3.0

Principio	Linee guida
Coinvolgimento (il perché)	• 7. Accogliere interessi e identità • 8. Sostenere impegno e persistenza • 9. Capacità emotiva
Rappresentazione (il che cosa)	• 1. Percezione • 2. Linguaggio e simboli • 3. Costruzione di conoscenza
Azione ed espressione (il come)	• 4. Interazione • 5. Espressione e comunicazione • 6. Sviluppo di strategie

Che cosa cambia con la versione 3.0

1. **Dall'esperto alla learner agency.** L'orizzonte non è l'esperto come traguardo, ma la capacità di decidere e riflettere lungo tutto il percorso.
2. **L'identità come parte della variabilità.** Lingue, culture, biografie, neurodivergenza sono variabili di progetto, non fattori di rischio.
3. **I bias come barriere.** Pregiudizi individuali, istituzionali e sistemici vanno riconosciuti e ridotti come qualsiasi altro ostacolo.
4. **Gioia, gioco, empatia, interdipendenza, plurilinguismo** diventano temi centrali, non accessori.
5. **Un linguaggio che anche lo studente può usare.** Le linee guida sono scritte in modo che studenti e docenti possano agirle insieme.

Universale e individuale convivono

Una lezione progettata per tutti non elimina il bisogno di versioni calibrate su profili specifici. Per questo la lezione ha una versione per la classe e due versioni per studenti con disturbo dello spettro autistico e bisogni diversi: stesso contenuto, forme diverse. Le versioni individuali rinunciano ad alcune opzioni della versione universale per ridurre il carico e aumentare la prevedibilità. È una scelta di progettazione, non una mancanza.

2. Le tre versioni

Versione per tutta la classe (UDL 3.0)

Per chi è. L'intera classe, comprese classi multilingui e con profili diversi.

Che cosa trovi.

- Ogni parte in tre modi, scelti dallo studente: in breve, testo completo, schemi ed esempi.
- Pagina personalizzabile: carattere (Atkinson Hyperlegible, Lexend, con grazie), dimensione, interlinea, spaziatura, cinque temi tra cui carta e alto contrasto, velocità della voce.
- Glossario plurilingue: sei termini chiave in cinque lingue e una colonna che ogni studente completa nella propria lingua o nel proprio dialetto.
- In ogni parte: «Collegalo alla tua vita», «Pensaci in modo critico», un quiz con feedback orientato all'azione, un'autovalutazione con un'azione suggerita.
- Laboratorio: generatore di idee a dadi, allenamento al «test della videocamera» con aiuti a scalini, writers' room con cinque ruoli e regole della stanza, timer silenzioso facoltativo.
- Il mio percorso: obiettivo scelto, tabella so, voglio sapere, ho imparato, diario di bordo, copia di tutto ciò che si è scritto.
- Progetto finale in sette formati, compreso «proponi tu», con criteri condivisi prima di iniziare.

Scelta chiave. Le opzioni sono le stesse per tutti: nessuna deroga individuale da chiedere. È la differenza tra adattamento e agency strutturale.

Versione ad alta leggibilità (e PDF/UA)

Per chi è. Studenti con disturbo dello spettro autistico e buona autonomia di lettura, e chiunque tragga beneficio da un testo esplicito e prevedibile.

Che cosa trovi.

- Il capitolo intero, riscritto con frasi brevi e soggetto esplicito.
- Dodici frasi figurate tradotte in significato letterale.
- Impliciti resi espliciti, per esempio nello spot del casco: perché il fratello cerca il casco, perché il bambino è mortificato, il doppio senso di «usa la testa».
- Box con significato fisso (obiettivi, frase figurata, attenzione, regola, esempio, in sintesi), riconoscibili dal nome e non solo dal colore.
- La regola sulle emozioni osservabili trasformata in uno strumento: il test della videocamera.
- La sceneggiatura all'americana annotata riga per riga con il nome di ogni elemento.
- Sette esercizi con feedback e compito finale in quattro formati.

Scelta chiave. Semplificare la forma, non il contenuto: il capitolo è completo, e il PDF segue lo standard PDF/UA per gli screen reader.

Percorso a tappe

Per chi è. Studenti con disturbo dello spettro autistico, bisogni di supporto più alti e tempi di attenzione brevi.

Che cosa trovi.

- Sei tappe da circa tre minuti, una sola informazione per schermata, con Indietro, Ascolta e Avanti sempre nello stesso posto.
- Striscia delle tappe sempre visibile e riga «adesso e dopo».
- Colori con un solo significato, sempre affiancati da icona e parola: blu per dove, viola per quando, verde acqua per che cosa si vede, arancio per chi parla.
- Attività a tocco, senza trascinalamento e senza scrittura. Dopo due errori la risposta giusta viene evidenziata. Il feedback non usa il rosso.
- A fine tappa: una stella e una scelta tra pausa di due minuti, continuare, fermarsi per oggi.
- Pulsante «Ricomincia» con schermata di conferma.

Scelta chiave. Sono rimasti gli obiettivi essenziali (prima si scrive, le quattro fasi, la scena, l'intestazione, la descrizione osservabile, il dialogo). Sono stati tolti produzione, sequenza, formati, Courier e SIAE. La sequenza è il primo contenuto da reintrodurre quando la tappa sulla scena è consolidata.

3. Mappa dei principi applicati

Linee guida UDL 3.0 e come sono state applicate in ciascuna versione

Linea guida UDL 3.0	Per tutta la classe	Alta leggibilità	A tappe
1.1 Personalizzare la visualizzazione	Carattere, dimensione, interlinea, spaziatura, 5 temi tra cui alto contrasto.	Dimensione del testo; tema chiaro e scuro.	Dimensione del testo; tema chiaro e scuro.
1.2 Percezione multipla e 2.2 Decodifica	Tre modi di lettura; lettura ad alta voce.	Lettura ad alta voce per paragrafo; PDF/UA per screen reader.	Lettura ad alta voce per ogni carta.
1.3 Diversità di prospettive e identità	Esempi e nomi plurali; domande sulla rappresentazione.	Illustrazioni con persone diverse.	Non prevista.
2.1 Vocabolario e simboli	Glossario; modi di dire spiegati.	Glossario; frasi figurate spiegate; impliciti resi espliciti.	Parole spiegate nella carta; linguaggio letterale.
2.3 Lingue e dialetti	Glossario plurilingue completabile; dialetto come risorsa.	Non prevista.	Non prevista.
2.4, 6.5, 7.4 Bias come barriere	Domande critiche: chi decide le storie, gli standard, gli stereotipi espressivi.	Non prevista.	Non prevista.
2.5 Media multipli	Schemi, illustrazioni, tabelle, audio.	Schemi, illustrazioni, tabelle.	Icone, esempi visivi.
3.2 Idee chiave	«L'idea chiave» di ogni parte.	Box «In sintesi».	Una sola idea per carta.
3.4 Transfer	«Collegalo alla tua vita».	Compito finale su argomento scelto.	Non prevista.
7.1 Scelta e autonomia	Ordine delle parti, modo di lettura, formato del progetto.	Compito in 4 formati.	Pausa, continua, «mi fermo per oggi».

3. Mappa dei principi applicati

Linea guida UDL 3.0	Per tutta la classe	Alta leggibilità	A tappe
7.3 Gioia e gioco	Generatore di idee a dadi.	Non prevista.	Stelle a fine tappa.
8.2 Sfida e supporto	Aiuti a scalini nella riscrittura.	Struttura costante.	Apprendimento senza errore: aiuto dopo 2 errori.
8.3 e 9.4 Collaborazione ed empatia	Writers' room con ruoli e regole della stanza.	Non prevista.	Non prevista.
8.5 Feedback orientato all'azione	«Che cosa puoi fare adesso», con link al paragrafo.	Feedback con spiegazione; si può riprovare.	Feedback con spiegazione; si può riprovare.
4.1 e 4.2 Interazione e strumenti	Uso completo da tastiera e a tocco; lettura ad alta voce; nessun trascinalamento obbligatorio.	Uso da tastiera; PDF/UA per le tecnologie assistive.	Solo tocchi su pulsanti grandi (64 pixel); nessuna scrittura richiesta.
5.1, 5.2, 5.3 Espressione e comunicazione	Progetto finale in 7 formati; aiuti a scalini nella riscrittura.	Compito finale in 4 formati.	Risposte a scelta; intestazione costruita un pezzo alla volta.
6.1, 6.4, 9.1, 9.3 Obiettivi, monitoraggio, riflessione	Obiettivo scelto; autovalutazione; diario di bordo.	Obiettivi e sintesi per parte; spunte «ho finito».	Striscia delle tappe; «adesso e dopo»; stelle.
6.2 e 6.3 Anticipare le sfide, organizzare	«Anticipa le sfide»; criteri condivisi prima di iniziare.	Criteri espliciti nel compito.	Struttura annunciata all'inizio.

La versione per la classe copre più linee guida; le altre due rinunciano ad alcune opzioni per ridurre il carico e aumentare la prevedibilità.

4. Accessibilità tecnica (WCAG 2.2, livello AA)

Misure tecniche applicate a tutte le versioni

Area	Che cosa è stato fatto
Contrasto e colore	Contrasto del testo almeno 4.5:1 in tutti i temi. Nessuna informazione affidata al solo colore: sempre anche testo, icona o forma.
Dimensioni	Pulsanti di almeno 44 pixel, 48 nelle interazioni principali, 64 nel percorso a tappe.
Tastiera	Tutto utilizzabile da tastiera, focus sempre visibile, link «Vai al contenuto» come primo elemento, conferme in finestre modali con uscita tramite Esc.
Struttura	Titoli in ordine, tabelle con intestazioni e didascalia, lingua dichiarata, gruppi di scelte annunciati agli screen reader, feedback in aree che vengono lette quando cambiano.
Movimento e suono	Nessun audio né animazione automatica. La lettura ad alta voce parte solo su richiesta e si ferma con un pulsante.
Mobile	Nessuno scroll orizzontale: le tabelle larghe scorrono dentro il proprio riquadro. Verificato fino a 360 pixel di larghezza.
PDF	Il PDF ad alta leggibilità e questa scheda sono PDF/UA-1: tag strutturali, lingua italiana, titolo del documento, segnalibri, testo alternativo per ogni immagine, carattere ad alta leggibilità incorporato.
Dati e privacy	Quello che gli studenti scrivono resta nel browser del loro dispositivo e non viene inviato a nessuno. Ogni versione ha un pulsante per ricominciare da zero con conferma.

5. Come usarle in classe

- 1. Partite dalla versione per la classe** come ambiente comune. Le versioni individuali sono percorsi paralleli sullo stesso contenuto: lo studente che usa il percorso a tappe può partecipare alla writers' room con un ruolo concordato.
- 2. Presentate la personalizzazione a tutti**, non solo a chi «ne ha bisogno»: normalizza gli strumenti e toglie lo stigma.
- 3. Usate i criteri del progetto finale fin dall'inizio.** La tabella qui sotto riporta i quattro criteri e i tre livelli descrittivi, che non sono voti.
- 4. Fate verificare il glossario plurilingue agli studenti** che parlano quelle lingue: diventano le persone esperte della classe.

5. Provate la lettura ad alta voce sui dispositivi della scuola prima della lezione: senza una voce italiana installata, la pronuncia è straniera.

6. Raccogliete i lavori con «Copia tutto». I testi restano sul dispositivo dello studente, quindi il docente non li vede se lo studente non li condivide.

Criteri condivisi del progetto finale

Criterio	Sto iniziando	Ci sono	Vado oltre
Struttura	Le scene ci sono, ma l'ordine non è ancora chiaro.	Le scene sono in un ordine chiaro; ogni scena ha luogo e momento.	L'ordine crea un effetto (sorpresa, attesa) e l'hai scelto di proposito.
Scrivere per immagini	Alcune frasi dicono emozioni o pensieri.	Quasi tutto supera il test della videocamera.	Le azioni scelte fanno capire i personaggi senza spiegarli.
Chiarezza per chi legge	Chi legge deve chiederti delle spiegazioni.	Chi legge capisce dove siamo, chi parla, che cosa succede.	Una troupe potrebbe usare il tuo lavoro per girare.
Processo	Hai lavorato su una sola versione.	Hai usato almeno un metodo per le idee e raccolto un feedback.	Hai rivisto il lavoro più volte e sai spiegare che cosa hai cambiato e perché.

6. Limiti dichiarati

Da sapere prima dell'uso

- Le icone del percorso a tappe sono disegnate apposta, in stile lineare. Per studenti che usano la comunicazione aumentativa, pittogrammi ARASAAC o foto del vostro laboratorio funzionerebbero meglio.
- Le traduzioni in arabo e cinese del glossario sono corrette nella sostanza, ma vanno confermate da chi parla quelle lingue.
- I PDF sono conformi nella struttura; per una certificazione formale conviene una verifica con PAC 2024.
- Le tre versioni sono state progettate a partire da profili tipici, non da un singolo studente: per un alunno con PEI vanno calibrate sugli obiettivi del suo piano.

Fonti e crediti

- CAST (2024). Universal Design for Learning Guidelines version 3.0.
udlguidelines.cast.org
- W3C (2023). Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2. [w3.org/TR/WCAG22](https://www.w3.org/TR/WCAG22)
- Testo di partenza: [DA COMPLETARE: autore e opera originale].
- Carattere: Atkinson Hyperlegible, Braille Institute of America (licenza SIL Open Font).

Chi ha curato la scheda e come contattarlo

Ivan Ferrero è psicologo e psicoterapeuta, cyberpsicologo e docente di sostegno nella scuola secondaria di secondo grado. Si occupa di pratica clinica, didattica inclusiva e formazione degli insegnanti, con un'attenzione particolare al rapporto tra tecnologie digitali, apprendimento e benessere.

Vuoi saperne di più?

Per domande su questi materiali, per usarli nella tua scuola o anche solo per un confronto sul metodo, scrivimi dalla sezione Contatti del sito:

ivanferrero.it/#contatti

Sul sito, nella sezione Lezioni accessibili, trovi le tre versioni della lezione e gli aggiornamenti.