



Uniwersalne projektowanie w edukacji

UDL - Universal Design for Learning



Uniwersalne projektowanie

Stanowi on zestaw zasad, wytycznych, strategii popartych badaniami (*evidence based*), które tworzą ramy organizujące wszystkie praktyczne działania ukierunkowane na maksymalizowanie możliwości uczenia się **każdego** ucznia (Rose, Meyer 2002).

Program nauczania według UDL

Cele – stanowiące wyzwania rozwojowe dla wszystkich uczniów w jednakowym stopniu,

Materiały – zaprojektowane elastycznie tak, żeby każdy uczeń miał dostęp do przedstawianej w nich treści,

Metody – zróżnicowane na tyle, żeby dostarczać odpowiednich doświadczeń, wyzwań i wsparcia dla wszystkich uczniów,

Ocenianie – w postaci trafnych, bieżących informacji o uczniu, które pomogą nauczycielom organizować sytuacje poznawcze maksymalizujące uczenie się (Hitchcock i in. 2002: 8).

3 grupy zasad UDL:

1. Zapewnienie różnorodnych środków przekazu informacji w czasie zajęć dydaktycznych;
2. Zapewnienie możliwości różnorodnych form ekspresji i prezentowania swoich osiągnięć edukacyjnych;
3. Zapewnienie różnorodnych form motywowania do pracy.

Wytyczne zasady 1:

Wytyczna 1. Percepcja - nakazuje elastyczne przedstawianie treści w sposób, który nie bazuje tylko na jednej modalności zmysłowej.

Wytyczna 2. Język i symbole - wskazuje na konieczność przejrzystości komunikacyjnej, co ma szczególne znaczenie dla osób, które nie posługują się biegle danym językiem (np. uczniowie z doświadczeniem migracji).

Wytyczna 3. Zrozumienie - kładzie nacisk na takie projektowanie procesu dydaktycznego, które wykształci u uczniów umiejętność przetwarzania informacji i integrowania ich w spójne całości z wcześniej przyswojoną wiedzą.

Przykłady realizacji zasady 1:

Przekazanie tekstu do analizy w formie papierowej oraz edytowalnej wersji elektronicznej

Przygotowanie słowniczka „trudnych pojęć” dołączonego do analizowanego tekstu

Wyjaśnianie nowego pojęcia na zasadzie analogii do sytuacji znanych uczniom

Zapewnienie opisu słownego/tekstowego dla każdego elementu graficznego: diagramu, schematu, rysunku itp..

Wytyczne zasady 2

Wytyczna 4. Działanie fizyczne - umożliwienie uczniom dostępu do takich materiałów i pomocy dydaktycznych (np. podręczniki, karty pracy, programy komputerowe), z którymi wszyscy uczniowie mogą wchodzić w interakcje i prezentować swoją wiedzę korzystając z dostępnych im sposobów ekspresji.

Wytyczna 5. Ekspresja i komunikacja - umożliwienie osobom uczącym się wyboru preferowanych środków ekspresji i komunikacji (pisemna, ustna).

Wytyczna 6. Funkcje wykonawcze - opracowywanie i realizowanie planów w celu osiągnięcia jak największych korzyści z nauki.

Przykłady realizacji zasady 2:

Zapewnienie różnorodnych możliwości zaznaczania odpowiedzi w teście, np. papier i długopis, elektronicznie – nawigacja za pomocą klawiatury

Zapewnienie różnych opcji prezentacji wiedzy, np. odpowiedź ustna jako równoległa do pisemnej

Prezentacja planu pracy nad określonym wycinkiem materiału: dokładne określenie celów i kolejnych kroków realizacji, np. karty postępu, schemat planu

Prezentacja postępów dokonanych przez uczniów: np. zdjęcia wytworu przed i po, portfolia, wykres pokazujący progres w określonym czasie.

Wytyczne zasady 3

Wytyczna 7. Rozbudzanie zainteresowania –
wzbudzanie entuzjazmu i ciekawości do nauki.

Wytyczna 8. Podtrzymywanie/wspieranie wysiłków i
wytrwałość.

Wytyczna 9. Samoregulacja.

Przykłady realizacji zasady 3:

Zapewnienie autonomii w zakresie wyboru: stopnia trudności, narzędzi i sposobów zdobywania i prezentowania wiedzy, treści (tematu) wykorzystywanych do praktykowania umiejętności, czasu realizacji zadania.

Ocenianie procesu i wysiłku włożonego w realizację zadania, a nie jego zbieżność z zewnętrznymi kryteriami.

Proponowanie zadań wielopoziomowych – podzielonych na etapy/
zróżnicowanych pod względem stopnia trudności i złożoności.

Autonomia ucznia w określaniu celów edukacyjnych – uczniowie uczestniczą w szacowaniu zakresu i ilości wiedzy/
umiejętności/ zadań do zrealizowania w określonym czasie.

Polecane źródła (w języku angielskim):

1. <https://udlforteachers.com/>
2. <https://udlguidelines.cast.org/>
3. <https://inclusive.tki.org.nz/guides/universal-design-for-learning/>

Bibliografia:

- Hitchcock C. G., Meyer A., Rose D., Jackson R. (2002), Access, participation, and progress in the general curriculum: A universal design for learning, <http://www.cast.org/ncac/techbrief>
- Knopik, T., Papuda-Dolińska , B. ., Wiejak, K. ., & Krasowicz-Kupis, G. (2021). Projektowanie uniwersalne jako perspektywa metodyczna edukacji włączającej . *Niepełnosprawność- Dyskursy Pedagogiki Specjalnej*, (42), 53–69.
- Rose D. H., Meyer A. (2002), *Teaching Every Student in the Digital Age: Universal Design for Learning*, Alexandria, Association for Supervision and Curriculum Development.