

# עיצוב אוניברסלי ללמידה

## Universal Design for Learning - UDL



מסגרת של קווים מנחים לפיתוח פעילויות וסביבות ללמידה מגוונות, המתאימות לשונות בין לומדים.

דרך עיצוב סביבה גמישה והוספת חלופות מגוונות כבר בשלב התכנון, ניתן לאפשר ללומדים שונים לקבל הזדמנות שווה ללמידה, ללא תלות ביכולתיהם ובצרכיהם המגוונים.

המטרה:

להדריך כל לומד להיות הלומד הכי טוב שהוא יכול להיות - לומד מומחה!

### הרחבת המגוון והריבוי של

#### דרכי הביטוי והיישום

הדרכים בהן אנו מתכננים ומבצעים משימות, מארגנים ומביעים את הרעיונות שלנו

- אפשרויות שונות לתנועה ולפעילות פיזית
- אפשרויות שונות להבעה ולתקשורת
- תמיכה בניהול תהליכי הלמידה

#### אופני ההעברה

האופנים השונים בהם אנחנו תופסים את התוכן הנלמד ומעבדים אותו

- מגוון כלים ואמצעים לתפיסת תוכן
- שימוש בשפות שונות להעברת מסרים (מילולי, סמלי, מתמטי)
- תמיכה בהבנת התוכן והכללתו

#### נקודות החיבור

הגורמים המייצרים אצלנו מוטיבציה. מה שמרגש אותנו, מעניין אותנו, ומאתגר אותנו

- מעורבות דרך חיבור לתחומי העניין
- קידום התמדה ומאמץ מתמשך
- טיפוח יכולות וויסות עצמי

### יתרונות העיצוב האוניברסלי ללמידה

- ✓ משפר את הלמידה של כולם (חינוך רגיל, חינוך מיוחד ומחוננים)
- ✓ מסייע ביצירת סביבת למידה בריאה ומכבדת
- ✓ תומך בהפחתת סטיגמות דרך הנגשת תכנית הלימודים לכולם
- ✓ מפחית את הצורך בעריכת התאמות אישיות

© כל הזכויות שמורות ל-CAST, 2017

תורגם ונערך על ידי אינקלו



# עיצוב אוניברסלי

## Universal Design - UD

ההשראה לגישה מגיעה מתפיסת העיצוב האוניברסלי שמקורה באדריכלות ובתכנון עירוני (Universal Design או UD).

התנועה דוגלת בעיצוב מבנים ומוצרים, כך שמלכתחילה יספקו מענה למנעד הרחב ביותר של משתמשים, לרבות אנשים עם מוגבלות.

### עקרונות העיצוב האוניברסלי

1. שוויון בשימוש  
העיצוב אינו מפלה או מושפע מסטיגמות כלפיי קבוצות של משתמשים. העיצוב שימושי וניתן לשווקו לאנשים עם יכולות מגוונות.
2. גמישות בשימוש  
העיצוב מספק מענה למנעד רחב של העדפות אישיות ויכולות.
3. שימוש פשוט ואינטואיטיבי  
העיצוב פשוט להבנה לכל משתמש, ללא תלות בנסיון, ידע, יכולות מילוליות או רמת ריכוז.
4. מידע פשוט לתפיסה  
העיצוב מתקשר מידע רלוונטי למשתמש באופן אפקטיבי וללא תלות בתנאי הסביבה או ביכולות הסנסוריות של המשתמש (דרך שימוש בדרכים שונות של הצגת מידע, כגון: ויזואלי, ורבלי, מוחשי).
5. סבילות לטעויות  
העיצוב מצמצם מפגעים והשלכות נלוות של פעולות לא מכוונות.
6. מאמץ פיזי נמוך  
העיצוב ניתן לשימוש ביעילות ובנוחות ואינו מעייף.
7. גודל ומרחב מספקים  
גודל ומרחב הולמים אשר מאפשרים שימוש מלא ונגישות מלאה, ללא תלות בגודל הגוף של המשתמש, תנוחתו או ניידותו.



התאמות שהינן הכרחיות עבור אוכלוסייה מסויימת, עשויות להועיל גם לאוכלוסיות נוספות

תורגם ונערך על ידי אינקלו

