

LITE TEORI

VAD VI GÅR IGENOM

- UDL – Universal Design för Inlärning
- Hitta system
- Hitta inspiration att fortsätta
- Känslor och Stimuli
- 30 minuter



VARFÖR

VAD

HUR

The Universal Design for Learning Guidelines

CAST | Until learning has no limits™

Erbjud olika sätt för att skapa **Intresse**

Känslomässigt nätverk
Lärandets "VARFÖR"



Erbjud olika vägar till **Lärande**

Igenkännande nätverk
Lärandets "VAD"



Erbjud olika möjligheter för **Lärprocesser & kunskap**

Strategiskt nätverk
Lärandets "HUR"



Ta fram

Erbjud alternativ för att skapa **Intresse** (7)

- Ge möjligheter till självständighet och individuella val (7.1)
- Skapa autentiska, meningsfulla och för elever relevanta arbetsuppgifter i så hög grad som möjligt (7.2)
- Skapa en trygg lärmiljö och minimera distraktioner (7.3)

Erbjud alternativ för **Perception** (1)

- Erbjud olika sätt att anpassa presentation av information (1.1)
- Erbjud alternativ för auditiv information (1.2)
- Erbjud alternativ för visuell information (1.3)

Erbjud differentierade möjligheter till **Fysisk rörelse** (4)

- Variera metoder för respons och navigering (4.1)
- Optimera tillgången till alternativa verktyg (4.2)

Bygg

Erbjud alternativ för att upprätthålla **Uthållighet & inre motivation** (8)

- Stötta elever i att bibehålla fokus och engagemang (8.1)
- Anpassa nivån på stöd och utmaning (8.2)
- Stärk och utveckla samarbetsförmågan mellan elever (8.3)
- Öka elevens möjlighet till feedback (8.4)

Erbjud alternativ för **Språk & symboler** (2)

- Erbjud alternativ för att förklara ord och symboler (2.1)
- Förklara språkliga och matematiska strukturer på olika sätt (2.2)
- Stöd avkodning av text och matematiska begrepp, strukturer och symboler (2.3)
- Främja förståelse mellan olika språk (2.4)
- Använd differentierade metoder för att göra illustrationer (2.5)

Erbjud olika möjligheter att **Kommunicera & uttrycka kunskap** (5)

- Erbjud flera medier för kommunikation (5.1)
- Erbjud flera verktyg för konstruktion (5.2)
- Anpassa stödet utifrån elevens förmåga (5.3)

internalisera

Erbjud olika vägar till

Självreglering ⁽⁹⁾

- Ha höga förväntningar på alla elever för att öka deras motivation (9.1)
- Erbjud strategier som gynnar elevers problemlösande färdigheter (9.2)
- Utveckla förmåga till självbedömning och självreflektion (9.3)

Erbjud alternativ för en ökad

Förståelse ⁽³⁾

- Aktivera och leverera bakgrundkunskap (3.1)
- Förtydliga mönster, viktiga funktioner och relationer (3.2)
- Guida elever i bearbetandet, åskådliggörandet och hanteringen av information (3.3)
- Maximera förmåga att generalisera och överföra information och kunskap (3.4)

Erbjud alternativ för att främja

Exekutiva styrkor ⁽⁶⁾

- Erbjud elever möjlighet att träna sig i att sätta rimliga mål (6.1)
- Stöd elevens förmåga att planera och utveckla strategier (6.2)
- Underlätta användandet av information och resurser (6.3)
- Förbättra elevers förmåga att se sina egna framsteg (6.4)

Mål

Målet med UDL: Att elever ska bli experter på sitt eget lärande

Målmedvetna & motiverade

Resursrika & kunniga

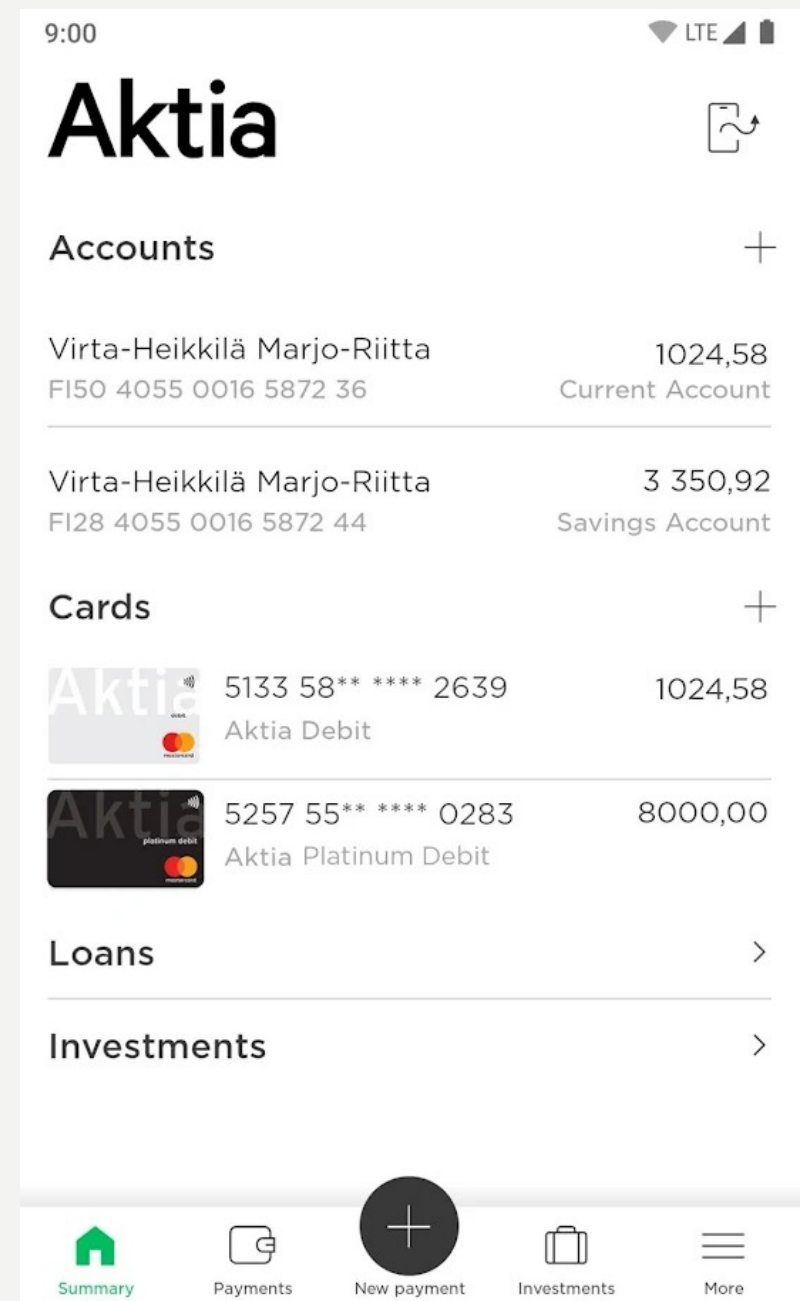
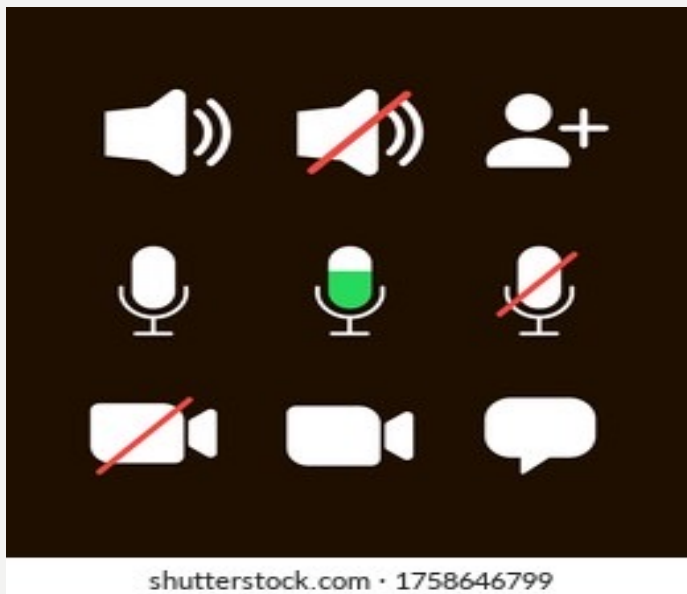
Strategiska & målinriktade

udlguidelines.cast.org | © CAST, Inc. 2018 | Suggested Citation: CAST (2018). Universal design for learning guidelines version 2.2 [graphic organizer]. Wakefield, MA: Author.

Översättningen är gjord av Högskolan Kristianstad, Helena Andersson (1), Linda Plantin Ewe (1), Daniel Östlund (2), Pia Häggblom (2), Johanna Lüddeckens (2)

FÖRKLARA SYMBOLERNA

- Lära sig ngt svårt
- Olika personer uppfattar vanliga symboler olika
- Hur ska man lära sig viktiga symboler



HUR KÄNNER PENSIONÄRER SIG INFÖR NY TEKNIK?



Det ställdes också frågor som rörde vad deltagarna tycker är negativt med digitalteknik. Majoriteten svarade att de tycker det är jobbigt med nya tekniska produkter, känner panik inför nya produkter och väljer istället sådant de är bekväma med.

Många yttrade att de känner en osäkerhet kring att testa nya saker då de är osäkra på om de klarar av det.”

”Men sen var det ju sådana då som tyckte att de var för gamla för att de skulle börja med detta för de skulle ändå gå i pension.”

Flera sa även att de inte har ett intresse för ny teknik, men kan se att det är roligt om de klarar av det.

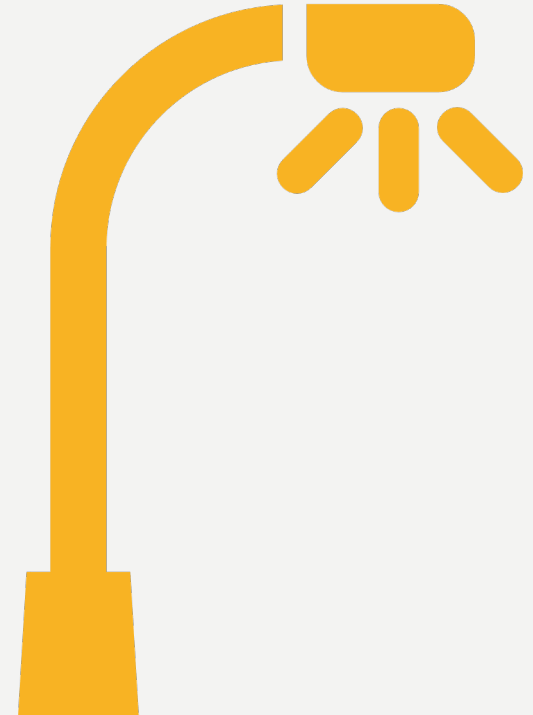
Hur känner du dig i en svår situation?

STIMULI

En deltagare talade om sin mobil och uttryckte:

“Tycker det är jobbigt och svårt när det blir för många saker på den, vill inte ha så mycket. Känner inte att jag använder den fullt ut.”

- Är det för lite eller för mycket appar på skärmen?
- Är det för lite appar på skärmen?
- Är det fel stimuli? För smått / stort?





VAD TÄNKER PERSONEN DÅ DE HÖR "SMARTTELEFON / IT"?

- Är det enbart ett måste?
- Förknippas det med nöje?
- Jag är för gammal
- Bedrägerier



RENT PRAKTISKT?

Personlig orsak att bli digital – Nyttä & Nöje

Olika sätt att skapa, Olika vägar till samma resultat

Olika intressen & processer

Lyssna, inspirera, rimliga mål & små steg



KÄLLOR

- Ett aktivt åldrande Pensionärers syn på arbete och lärande Cecilia Bjursell, Ingegerd Bergeling, Karin Bengtsson Sandberg, Svante Hultman & Sven Ebbesson
<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:754304/FULLTEXT01.pdf>
- Generationer och överskridande lärande Pensionärers berättelser från projektet Näktergalen Senior
<https://lup.lub.lu.se/luur/download?func=downloadFile&recordId=5469531&fileId=5469651>
- Livslångt lärande
<https://www.scb.se/contentassets/b1ae4493ffd1404987a4d32cbf213ae5/livslangt-larande.pdf>
- Anpassning av digital teknik för äldre människor: *En kvalitativ studie med smartspeglar som inriktning* <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1567729/FULLTEXT01.pdf>