

Program przedmiotu

PROJEKTOWANIE UNIWERSALNE – ASPEKTY PSYCHOLOGICZNE I SPOŁECZNE

dla studentów kierunku psychologia na UKSW

Informacje organizacyjne:

Czas: 90 h (3 moduły; 1 moduł: 15 h teoria, 15 h ćwiczenia)

Moduł 2 (15 h teoria, 15 h ćwiczenia)

PROJEKTOWANIE UNIWERSALNE – ASPEKTY PSYCHOLOGICZNE I SPOŁECZNE

Informacje organizacyjne:

Czas: 15 spotkań po 2h, w sumie 30h (część teoretyczna naprzemiennie z częścią ćwiczeniową)

Cele przedmiotu:

- zapoznanie studentów z głównymi zasadami projektowania uniwersalnego i zaprezentowanie korzyści płynących z jego stosowania;
- doskonalenie umiejętności w zakresie identyfikacji barier fizycznych i społecznych w procesie projektowania uniwersalnego;
- przedstawienie studentom psychologicznych i społecznych aspektów projektowania uniwersalnego;
- przekazywanie wiedzy w zakresie projektowania uniwersalnego;
- zwiększenie inkluzji społecznej osób o szczególnych potrzebach, szczególnie poprzez projektowanie uniwersalne;
- kształtowanie postaw empatii i szacunku wobec osób z niepełnosprawnościami;
- rozwój kompetencji społecznych umożliwiających inkluzję osób o szczególnych potrzebach;
- przeciwdziałanie stereotypizacji i wykluczeniom;
- nabycie podstawowej wiedzy w zakresie projektowania i przeprowadzania badań jakościowych (badania user experience, grupy fokusowe, wywiady), jako metody weryfikowania potrzeb użytkownika w procesie projektowania uniwersalnego;
- przedstawienie roli psychologa i pedagoga w procesie projektowania uniwersalnego w tym przedstawienie koncepcji projektowania uniwersalnego w edukacji (*UDL – Universal Design for Learning*);
- nabycie przez studentów umiejętności praktycznych związanych z pracą z osobami o szczególnych potrzebach (projektowanie uniwersalne w usługach i edukacji);
- nabycie przez studentów kompetencji społecznych prowadzących do inkluzji osób o szczególnych potrzebach (projektowanie uniwersalne w usługach i edukacji).

Metody szkoleniowe:

- wykład
- praca w grupach
- praca indywidualna
- burza mózgów
- praca w terenie
- panele dyskusyjne
- prezentacja materiałów cyfrowych

Materiały szkoleniowe:

- materiały szkoleniowe są zawarte w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1-4) oraz uzupełniająco literatura wskazana w w/w pozycji.
- metody szkoleniowe i metody aktywizacji grupy zostały przedstawione w programie szkoleniowym dla kadry akademickiej opracowanym przez UKS.

Uwagi do prowadzenia:

- Przy niektórych ćwiczeniach podano przedziały czasowe. W zależności od dynamiki grupy te same ćwiczenia/ aktywności mogą trwać różną ilość czasu. Przy szkoleniu metodami aktywnymi ważna jest elastyczność.

Spotkanie 1

Cele:

- zapoznanie uczestników z celami kursu;
- zapoznanie uczestników z programem kursu i wymaganiami końcowymi – ustalenie zasad współpracy;
- wzajemne zapoznanie się i integracja;
- dostarczenie podstawowych informacji o projektowaniu uniwersalnym;
- wprowadzenie w tematykę osób o szczególnych potrzebach, uwzględnianych w projektowaniu uniwersalnym.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- komputer z dostępem do Internetu
- rzutnik multimedialny
- flipchart i mazaki
- prezentacja multimedialna przygotowana przez prowadzącego

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	Ćwiczenie wstępne: Prowadzący prosi studentów o podanie skojarzeń najpierw z hasłem "projektowanie uniwersalne", a następnie z hasłem "osoby o szczególnych potrzebach". Do ćwiczenia i prezentacji wyników można wykorzystać stronę mentimeter.com lub flipchart i mazaki.	10 minut	Komputer z dostępem do Internetu lub flipchart i mazaki
2	Część teoretyczna: projektowanie uniwersalne – definicje i podstawowe pojęcia Wstęp teoretyczny poświęcony podstawowym zasadom i definicjom związanym z projektowaniem uniwersalnym. Przedstawienie następujących zagadnień:	60 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów

	<ul style="list-style-type: none"> • Projektowanie uniwersalne jako koncepcja uwzględniająca potrzeby wszystkich ludzi, wykorzystująca koncentrację na użytkowniku. • Krótka historia projektowania uniwersalnego. • Rozróżnienie między projektowaniem uniwersalnym a projektowaniem specjalistycznym. • Projektowanie uniwersalne a projektowanie włączające. • Zagadnienie dostępności, w tym dostępności architektonicznej, cyfrowej, informacyjno-komunikacyjnej. • Wykluczenie i włączanie społeczne – podstawowe informacje. <p>Wyjaśnienie, czym są bariery architektoniczne i społeczne, czym jest dostępność, wykluczenie cyfrowe, jakie są zagrożenia płynące z wykluczenia społecznego oraz omówienie różnych rodzajów trudności doświadczanych przez różne grupy osób o specjalnych potrzebach oraz sposobów ich rozwiązywania możliwych przy zachowywaniu założeń projektowania uniwersalnego.</p>		<p>szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1).</p>
3	<p>Przedstawienie studentom zasad i formy zaliczenia: Aktywny udział w zajęciach (obejmujący udział w zleconych ćwiczeniach indywidualnych i grupowych, udział w dyskusji), kwestia obecności podczas zajęć i limitu dopuszczalnych nieobecności oraz przedstawienie zagadnienia pracy zaliczeniowej (polegającej na opracowaniu w ramach pracy w grupach koncepcji produktu lub usługi z poszanowaniem zasad projektowania uniwersalnego).</p> <p>Zadanie końcowe: zaprojektowanie przedmiotu codziennego użytku/przestrzeni/urządzenia lub usługi zgodnie z wymaganiami projektowania uniwersalnego, które studenci poznają podczas zajęć.</p> <p>Studenci dzielą się na zespoły kilkuosobowe i w czasie poza zajęciowym przygotowują własną koncepcję przedmiotu lub usługi, uwzględniając takie etapy prac, jak analiza dostępności i funkcjonalności rozwiązań już istniejących ze wskazaniem na przyczyny potrzeby zaprojektowania rozwiązania alternatywnego, konsultacje z odbiorcami projektu, czyli przedstawicielami wybranej grupy osób o szczególnych potrzebach.</p> <p>Opracowanie koncepcji nowego rozwiązania powinno odbyć się zgodnie z etapami projektowania uniwersalnego (czyli m.in. etap zbierania informacji, zrozumienie potrzeb i emocji odbiorcy).</p> <p>Wyniki prac studenci prezentują na ostatnich zajęciach.</p> <p>Praca powinna zawierać:</p>	20 min	–

	<ul style="list-style-type: none"> • opis przygotowanego rozwiązania (produkt, usługa) wraz z uzasadnieniem, w jaki sposób wypełnia standardy projektowania uniwersalnego; • charakterystyka grupy odbiorców rozwiązania oraz ich potrzeb; • krótki opis procesu projektowania (czy były brane pod uwagę opinie końcowych użytkowników? jakie były efekty tych konsultacji?); • czy z projektowanego rozwiązania będą mogły (i w jaki sposób) korzystać również inne grupy osób - uzasadnienie; • korzyści społeczne z zaprojektowanego rozwiązania. 		
--	---	--	--

Spotkanie 2

Cele:

- przedstawienie dobrych praktyk procesu projektowania uniwersalnego;
- dostarczenie praktycznych przykładów rozwiązań respektujących zasady projektowania uniwersalnego;
- omówienie poszczególnych etapów procesu projektowania uniwersalnego.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja multimedialna przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Część teoretyczna – zasady projektowania uniwersalnego. Wykład, powiązany z dyskusją ze studentami, omawiający założenia/zasady projektowania uniwersalnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Równy dostęp (dla różnych grup osób) • Elastyczność użytkowania (praktyczność i zaprojektowanie uwzględniające upodobania i możliwości różnych osób) • Prostota i intuicyjność (łatwy do zrozumienia sposób korzystania z zaprojektowanego rozwiązania). • Czytelna informacja (zapewnienie czytelności informacji w tym dla osób z ograniczeniami w zakresie zmysłów wzroku czy słuchu). • Tolerancja na błędy (ochrona użytkownika zaprojektowanych rozwiązań przed konsekwencjami niezamierzonych działań czy pomyłek). • Minimalizowanie wysiłku fizycznego (jako wymóg ochrony zdrowia). 	90 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespół ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o

	<ul style="list-style-type: none"> • Parametry i wielkość przestrzeni umożliwiające dostęp i użytkowanie (dopasowanie projektu do ilości przestrzeni zajmowanej przez użytkowników, a także specyficznych parametrów ich ciała, jak np. wymiary, zakres pola widzenia, itp.). <p>Każde z założeń powinno być ilustrowane przykładami rozwiązań respektujących i nierespektujących zasady projektowania uniwersalnego. Np. przykład rampy, która może służyć zarówno osobom z wózkami dziecięcymi, jak i poruszającym się na wózkach, a także transportującym przedmioty, gdy z kolei podnośniki nie są rozwiązaniem uniwersalnym, zawężając grupę odbiorców. W architekturze powinno się stosować możliwe proste układy przestrzeni czy wyraźne zróżnicowanie przestrzeni o odmiennych funkcjach. Więcej przykładów znaleźć można w materiałach pomocniczych.</p> <p>Omówienie poszczególnych etapów prac opartych o projektowanie uniwersalne (<i>study it</i> – zbieranie informacji, obserwacje, ankiety, wywiady; <i>understand it</i> – analiza problemu, zrozumienie potrzeb i emocji odbiorcy; <i>do it</i> – właściwa praca projektowa; <i>verify it</i> – testowanie i weryfikacja, badanie doświadczeń użytkownika). Etapy te będą również etapami prac podczas realizacji pracy zaliczeniowej, więc warto zwrócić na to studentom uwagę podczas trwania zajęć.</p>		<p>szczególnych potrzebach (część 1).</p>
--	--	--	---

Spotkanie 3

Cele:

- zapoznanie z podstawowymi aktami prawa krajowego i międzynarodowego, regulującymi kwestie związane z projektowaniem uniwersalnym, brakiem dyskryminacji, czy włączeniem społecznym;
- przedstawienie trudności doświadczanych przez różne osoby o szczególnych potrzebach, związanych z brakiem respektowania zasad projektowania uniwersalnego;
- przedstawienie korzyści płynących z projektowania uniwersalnego;
- zwiększenie empatii i uczestnictwa społecznego, związane ze zrozumieniem trudności, odczuć i emocji osób o szczególnych potrzebach.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- wózek inwalidzki
- wózek dziecięcy
- przepaska na oczy
- słuchawki wygłuszające
- symulator odczuć starczych
- flipchart i mazaki
- komputer z dostępem do Internetu

- rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Część teoretyczna: Projektowanie uniwersalne a przepisy prawa.</p> <p>Przedstawienie i omówienie podstawowych aktów prawa krajowego i międzynarodowego, regulującego kwestię projektowania uniwersalnego, włączania społecznego i zapobiegania dyskryminacji. W tym:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Konstytucja Rzeczypospolitej Polskiej (zakaz dyskryminacji z jakiegokolwiek przyczyny); • Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych (wspieranie, ochrona i korzystanie z wszelkich praw człowieka i podstawowych wolności przez osoby z niepełnosprawnościami); • Karta Praw Osób niepełnosprawnych (definicja praw osób niepełnosprawnych do samodzielnego, aktywnego i wolnego od dyskryminacji życia); • Karta Praw Podstawowych Unii Europejskiej (zakaz dyskryminacji); • Strategia na rzecz praw osób niepełnosprawnych na lata 2021-2030). (regulacja kwestii dostępności, priorytety w działaniach na rzecz osób z niepełnosprawnościami); • Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnieniu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami. 	30 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)
2	<p>Ćwiczenia praktyczne pozwalające doświadczyć różnego rodzaju trudności doświadczanych przez różne osoby o szczególnych potrzebach.</p> <p>Studenci mają za zadanie dotrzeć do wybranego pomieszczenia (np. uniwersyteckiej stołówki, punktu ksero czy dziekanatu), próbując doświadczyć ograniczeń, jakie napotykają osoby o szczególnych potrzebach.</p> <p>Studenci dzielą się na mniejsze grupy i próbują pokonać wybraną trasę (jedna z osób w każdej grupie wykorzystuje dodatkowe akcesoria, jak wózek czy opaska na oczy, wcielając się w rolę osoby o specjalnych potrzebach, a reszta osób towarzyszy jej, próbując odnotować napotykaną trudności i dbać o bezpieczeństwo osoby wcielającej się w rolę osoby o szczególnych potrzebach).</p> <p>Dyskusja wyników ćwiczenia:</p>	60 minut	Wózek inwalidzki, wózek dziecięcy, przepaska na oczy, słuchawki wygłuszające, symulator odczuć starczych, flipchart i mazaki

	<p>Studenci opowiadają o swoich odczuciach podczas wykonywania zadania. Pytania pomocnicze do dyskusji: Jak się czują teraz i jak się czuli podczas wykonywania zadania? Co było dla nich trudne? Jakie towarzyszyły im emocje? Co ich zaskoczyło? Jak czuły się osoby wcielające się w rolę osób o specjalnych potrzebach, a jak czuły się osoby im towarzyszące?</p> <p>Studenci wspólnie wypisują problemy, z jakimi mogą mierzyć się osoby o szczególnych potrzebach. Wyniki są zapisywane, ponieważ posłużą do dyskusji na kolejnych zajęciach.</p>		
--	--	--	--

Spotkanie 4

Cele:

- identyfikacja obszarów projektowania uniwersalnego;
- zapoznanie się z przykładami stosowania projektowania uniwersalnego w różnych sferach życia społecznego;
- zapoznanie się z wyzwaniem związanym z projektowaniem uniwersalnym;
- zapoznanie się z etapami prac w procesie projektowania uniwersalnego i ich charakterystyką.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny
- flipchart, mazaki

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Dyskusja wyników poprzedniego ćwiczenia. Dla każdego zidentyfikowanego problemu studenci podają propozycję rozwiązania go zgodną z nurtem projektowania uniwersalnego. Propozycje rozwiązań są zapisywane na flipcharcie lub tablicy.</p>	20 minut	Flipchart, mazaki
2	<p>Ćwiczenie: pytanie do studentów - jakie, ich zdaniem, korzyści niesie stosowanie projektowania uniwersalnego? Czy korzyści te dotyczą tylko osób o szczególnych potrzebach?</p> <p>Dyskusja: omówienie korzyści płynących z projektowania uniwersalnego (zwiększenie użyteczności i bezpieczeństwa produktu, uczynienie produktu atrakcyjnym na rynku, możliwość korzystania z produktu przez maksymalnie szerokie grono ludzi, zwiększanie włączania społecznego).</p>	25 minut	Flipchart, mazaki
3	<p>Część teoretyczna – obszary projektowania uniwersalnego: Przedstawienie poszczególnych obszarów,</p>	45 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy

	<p>w których możliwe są korzyści z projektowania uniwersalnego:</p> <ul style="list-style-type: none"> • architektura • transport • cyfryzacja • inżynieria mechaniczna • edukacja • służba zdrowia • biznes i gospodarka <p>wraz z podaniem przykładów zastosowanych w nurcie projektowania uniwersalnego rozwiązań. Omówienie podstawowych wyzwań, jakie stoją przed projektowaniem, na które odpowiada idea projektowania uniwersalnego, w tym konieczności stworzenia jednego środowiska, dopasowanego do potrzeb bardzo różnych grup użytkowników.</p>		<p>teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)</p>
--	--	--	--

Spotkanie 5

Cele:

- ćwiczenie umiejętności projektowania uniwersalnego w praktyce;
- identyfikacja trudności doświadczanych przez różne grupy osób o specjalnych potrzebach, konieczne do uwzględnienia w procesie projektowania uniwersalnego.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny
- flipchart, mazaki

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Dyskusja: studenci poszukują we własnym otoczeniu przykładów realizacji projektowania uniwersalnego oraz projektowania włączającego. Przykłady omawiane są na forum grupy, rozwiązanie zapisywane są na tablicy lub flipcharcie i grupowane przez studentów w różne sfery (np. transport, architektura, dostęp do usług).</p> <p>Opcjonalne zadanie: sfotografuj w swoim otoczeniu przykłady infrastruktury/urządzeń zaprojektowanych w nurcie projektowania uniwersalnego. Zaprezentuj fotografię na kolejnych zajęciach.</p> <p>Następny etap ćwiczenia to praca w terenie: studenci analizują najbliższe otoczenie: salę, w której odbywają się</p>	40 minut	Flipchart i mazaki lub tablica, telefony z możliwością robieni zdjęć, komputer + rzutnik

	zajęcia, korytarz, budynek wydziału/institutu, okoliczny parking pod kątem dostępności i projektowania uniwersalnego. W miarę możliwości prowadzą dokumentację fotograficzną, która potem prezentowana jest na forum grupy.		
2	<p>Ćwiczenie: Studenci mają za zadanie opracować koncepcję zmian we własnym mieszkaniu, by dostosować je do potrzeb osób z różnymi niepełnosprawnościami lub seniorów. Elementem zadania jest również zwrócenie uwagi na rozwiązania estetyczne oraz możliwość funkcjonowania pozostałych mieszkańców. Ochotnicy lub studenci wybrani przez prowadzącego, prezentują efekty swojej pracy. Wszystkie rozwiązania są dyskutowane na forum.</p> <p>Pytania do dyskusji: Jakie są najczęstsze elementy występujące w naszych mieszkaniach i domach, które mogą stanowić problem dla osób o specjalnych potrzebach? Jakie grupy osób o specjalnych potrzebach brali pod uwagę studenci? Czy mieszkania są dostosowane np. do potrzeb osób poruszających się na wózkach, niewidomych, czy małych dzieci?</p>	50 minut	Flipchart, mazaki

Spotkanie 6

Cele:

- Dostarczenie podstawowych informacji dotyczących metod badań jakościowych.
- Wprowadzenie w tematykę badań user experience (UX).
- Zaprezentowanie badań UX jako niezbędnego elementu projektowania uniwersalnego.
- Pokazanie roli badań UX dla zaspokojenia potrzeb różnych grup odbiorców, w tym osób o szczególnych potrzebach.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny
- flipchart, mazaki

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	Część teoretyczna. Wprowadzenie w tematykę badań user experience (UX). Poprawa istniejących rozwiązań i zbieranie informacji o potrzebach i oczekiwaniach docelowych odbiorców produktów i usług jako podstawa badań user experience. Zadaniowe testy użyteczności oraz wywiady pogłębione jako metody przeprowadzania badań UX. Analiza procesu podejmowania decyzji przez osoby badane.	60 minut	- Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów

	<p>Badania UX jako kluczowy element procesu projektowania uniwersalnego (weryfikacja czy rozwiązanie jest użyteczne i zaspokaja potrzeby odbiorców, w tym przedstawicieli różnych grup osób o szczególnych potrzebach).</p> <p>Korzystanie z metod jakościowych w celu zrozumienia potrzeb użytkowników (analiza blogów i innych treści cyfrowych, grupy fokusowe, indywidualne wywiady pogłębione, obserwacja uczestnicząca). Analiza i prezentacja wyników metod jakościowych. Zaprezentowanie podstawowych metod i technik badań jakościowych (przykłady: wywiady, obserwacja uczestnicząca, studium przypadku). Metody jakościowe jako próba odpowiedzi na pytanie o mechanizm zjawisk psychologicznych. Systemy badawcze w metodach badań jakościowych. Wywiad jako metoda badań jakościowych. Badania jakościowe z wykorzystaniem grup fokusowych. Badania fokusowe jako niezbędny etap projektowania uniwersalnego pomocny w zrozumieniu potrzeb odbiorców produktów i usług, jak również sposób na ocenę skuteczności proponowanych rozwiązań. Charakterystyka grup fokusowych (wielkość, czas badania, rekrutacja członków grupy). Podstawy przeprowadzania spotkań w ramach grup fokusowych. Analiza wyników i wniosków płynących z tego rodzaju badania.</p>		<p>szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)</p>
2	<p>Ćwiczenie dla studentów: uczestniczysz w procesie projektowania urządzenia/sprzętu domowego (poszczególne podgrupy studentów mogą wybrać różne urządzenia, np. kanapa, pralka, odkurzacz), w którym chcesz uwzględnić potrzeby wszystkich odbiorców. Chcesz zrozumieć jakie potrzeby musisz uwzględnić. Od czego zaczniesz? Jakie metody jakościowe można zastosować?</p>	25 minut	Flipchart, mazaki
3	<p>Zaprezentowanie studentom ćwiczenia uzupełniającego do zrealizowania w czasie poza zajęciowym przed następnym spotkaniem: studenci w swoim otoczeniu poszukują osób o szczególnych potrzebach i przeprowadzają z nimi krótkie wywiady – rozmowy na temat problemów, których doświadczają w codziennym funkcjonowaniu – czy są to problemy z poruszaniem się, dojazdami, funkcjonowaniem we własnym mieszkaniu, w urzędach i placówkach zdrowotnych, czy może problemy społeczne, wykluczenie i problemy w kontaktach z innymi ludźmi? Które problemy uważane są za najtrudniejsze/najważniejsze?</p> <p>Wyniki wywiadów studenci przedstawiają na kolejnych zajęciach.</p>	5 minut	-

Spotkanie 7

Cele:

- praktykowanie umiejętności identyfikacji trudności napotykanych przez osoby o szczególnych potrzebach.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- flipchart, mazaki
- wózek inwalidzki lub krzesło zbliżone rozmiarami do wózka

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Ćwiczenie – praca zespołowa: studenci przedstawiają wyniki ćwiczenia uzupełniającego z poprzednich zajęć i konfrontują je z efektami swoich prac w zespołach utworzonych podczas poprzedniego spotkania. Czy trafnie zidentyfikowali problemy doświadczane przez osoby o szczególnych potrzebach? Czy problemy określone przez studentów jako najważniejsze, faktycznie były wskazywane jako najważniejsze przez osoby, z którymi studenci przeprowadzali rozmowy? Efektem ćwiczenia może być przygotowanie zestawienia problemów i barier zarówno w sferze architektonicznej, jak i w sferze społecznej, doświadczanych przez poszczególne grupy osób o szczególnych potrzebach.</p>	45 minut	Flipchart, mazaki
3	<p>Ćwiczenie: Przygotuj salę do zajęć. Poznanie potencjalnych barier architektonicznych w sali dydaktycznej.</p> <p>Cel: postawienie uczestników w pozycji osoby o specjalnych potrzebach, zapoznanie z realnymi problemami osób o specjalnych potrzebach, zwiększenie poczucia zrozumienia problemów i potrzeb ww. osób</p> <p>Pomoce dydaktyczne: wózek inwalidzki, krzesło zbliżone wymiarami do wózka inwalidzkiego</p> <p>Przebieg: osoby badane mają za zadanie sprawdzić, czy osoba korzystająca z wózka inwalidzkiego będzie w stanie włączyć światło, otworzyć okno, usiąść przy ławce/stole, włączyć rzutnik, skorzystać ze sprzętu audiowizualnego,</p> <p>Informacja zwrotna/wnioski: prezentowane są na forum grupy, z wykorzystaniem tablicy lub flipcharta.</p>	45 minut	Wózek inwalidzki lub krzesło zbliżone wymiarami do wózka inwalidzkiego, flipchart i mazaki

Spotkanie 8

Cele:

- przedstawienie zagadnienia wykluczenia cyfrowego jako ważnego elementu uwzględnianego w projektowaniu uniwersalnym oraz zapoznanie studentów z regulacjami prawnymi w zakresie tego zagadnienia;
- zapoznanie z regułami tworzenia i dostępności treści cyfrowych zgodnie ze standardami WCAG 2;
- zwiększanie kompetencji w zakresie tworzenia treści cyfrowych dostępnych dla różnych członków społeczeństwa jako element projektowania uniwersalnego.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- komputer z dostępem do Internetu
- flipchart i kolorowe mazaki

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Projektowanie uniwersalne w obszarze cyfryzacji, zagadnienie wykluczenia cyfrowego. Przypomnienie statystyk dotyczących wykluczenia cyfrowego omówionych w module 1. Przedstawienie dyrektyw w zakresie dostępności treści cyfrowych w oparciu o zasady projektowania uniwersalnego (postrzegalność, czyli przedstawienie treści tak, aby wszyscy użytkownicy potrafili daną informację odebrać, funkcjonalność, zrozumiałość oraz integralność). Przedstawienie rozwiązań technologicznych wspierających osoby o szczególnych potrzebach w cyberprzestrzeni. Przedstawienie korzyści płynących z zastosowania projektowania uniwersalnego dla wszystkich użytkowników. Pokazanie przykładów treści cyfrowych dostosowanych do potrzeb różnych użytkowników i niedostosowanych (takich jak zmniejszenie barier, minimalizacja wykluczenia społecznego, umożliwienie swobodnej partycypacji w życiu społecznym, bezpieczeństwo). Zaprezentowanie przykładów transkrypcji.</p> <p>Omówienie reguł projektowania stron Internetowych zgodnie z wymogami standardu dostępności WCAG 2 (Web Content Accessibility Guidelines) oraz poszczególnych poziomów dostępności cyfrowej. Omówienie grup osób, które dotknięte są brakiem dostępności cyfrowej z różnych powodów (zarówno ze względu na ograniczenia geograficzne, jak i ograniczenia o charakterze zdrowotnym).</p>	60 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)
2	<p>Ćwiczenie dla studentów: Praca w grupach. Studenci dzielą się na grupy, a następnie próbują wejść na strony internetowe wybranych placówek i zweryfikować, czy treści</p>	30 minut	Telefony, tablety lub komputery z dostępem do

<p>tam są dostępne dla osób o różnych potrzebach i zgodnie z regułami WCAG 2 (zwrócenie uwagi na elementy graficzne strony, poprawną nawigację, kontrast treści wobec tła i elementów graficznych, czytelność, typografia i zrozumiałość). Przykłady instytucji: strona własnego uniwersytetu, strona okolicznej przychodni, strona urzęd dzielnicy. Efekty prac studenci przedstawiają na forum całej grupy.</p> <p>Po wykonaniu ćwiczenia prowadzący pokazuje przykłady treści dostępnych cyfrowo (w tym przykłady transkrypcji), np. https://www.facebook.com/RynnRysuje</p>		<p>Internetu, flipchart, mazaki</p>
---	--	-------------------------------------

Spotkanie 9

Cele:

- kształtowanie umiejętności identyfikacji zasad projektowania uniwersalnego w najbliższym otoczeniu;
- zwiększanie kompetencji w zakresie tworzenia treści cyfrowych dostępnych dla różnych członków społeczeństwa jako element projektowania uniwersalnego.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- duże arkusze papieru w rozmiarze posterowym lub arkusze z flipchartu
- kolorowe mazaki
- opcjonalnie komputery z oprogramowaniem do tworzenia prostych prezentacji
- komputer z dostępem do Internetu

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Ćwiczenie: Studenci dzielą się na mniejsze zespoły i mają za zadanie wspólne przygotowanie plakatu w formie infografiki (dotyczącego np. wybranego wydarzenia o charakterze naukowym, wyjazdu integracyjnego dla studentów pierwszego roku, czy koncertu organizowanego w ramach Juwenaliów) wraz z tekstem alternatywnym i transkrypcją poszczególnych elementów plakatu, tak aby był dostępny dla różnych grup osób narażonych na wykluczenie cyfrowe. Plakat może mieć postać komputerową, a może mieć postać tradycyjną (tworzony na arkuszu papieru przy użyciu kolorowych mazaków) – w zależności od możliwości.</p>	45 minut	<p>Komputer z dowolnym programem pozwalającym stworzyć plakat (np. Powerpoint, Paint) lub duże arkusze papieru i kolorowe mazaki</p>
2	<p>Zapoznanie z materiałem dodatkowym Zapoznanie z kursami na platformie PROMIS.education, dostępnymi dla każdej osoby ukierunkowanymi na zwiększenie włączenia społecznego różnych grup osób: przedstawicieli mniejszości seksualnych, osób z zaburzeniami ze spektrum autyzmu, osób z niepełnosprawnościami, osób zagrożonych ubóstwem, osób z mniejszości etnicznych.</p>	25 minut	<p>Komputer z dostępem do Internetu</p>

	Zachęcenie studentów do udziału w różnych modułach kursu poświęconego inkluzji społecznej różnych grup osób zagrożonych wykluczeniem. Opcjonalnie i w miarę możliwości czasowych, różne moduły kursu można włączać w treść zajęć.		
3	Ćwiczenie. Osoby niepełnosprawne na uniwersytecie. Na wielu uczelniach działają biura dedykowane osobom niepełnosprawnym. Czy wiesz, do kogo niepełnosprawni studenci mogą zwrócić się o pomoc i gdzie znajduje się takie biuro na Twojej uczelni? Jeśli nie, sprawdź, gdzie i jak ktoś, kto może być w potrzebie, może znaleźć pomoc. Czy w Twojej ocenie biuro funkcjonujące na Twojej uczelni i usługi przez nie świadczone zostały zaprojektowane zgodnie z respektowaniem zasad projektowania uniwersalnego? Czy strona internetowa biura została zaprojektowana zgodnie z poszanowaniem standardów WCAG? – Dyskusja grupowa	20 minut	Telefony lub komputery z dostępem do Internetu

Spotkanie 10

Cele:

- zapoznanie się z aspektami psychologicznymi projektowania uniwersalnego;
- pokazanie interwencji ukierunkowanych na włączenie społeczne osób z grup o specjalnych potrzebach jako niezbędnego elementu projektowania uniwersalnego;
- zaprezentowanie metod oceny produktów i usług pod względem spełniania wymogów projektowania uniwersalnego.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- flipchart i mazaki
- komputer z programem graficznym lub duże arkusze papieru i mazaki
- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	Część teoretyczna. Aspekty psychologiczne projektowania uniwersalnego Wyjaśnienie, że do obszarów projektowania uniwersalnego mogą należeć również usługi świadczone przez psychologów i pedagogów. Przedstawienie roli psychologa/pedagoga w procesie projektowania uniwersalnego. Przykłady interwencji przeciwdziałających wykluczeniu społecznemu w różnych grupach (np. tworzenie otoczenia zróżnicowanego etnicznie i kulturowo, tworzenie środowiska opartego o zasady sprawiedliwości, tolerancji i włączania społecznego, budowanie atmosfery pracy opartej	60 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie

	<p>na poszanowaniu różnorodnych potrzeb i wartości, wolontariat mający na celu zwiększenie aktywności osób starszych itp.). Omówienie negatywnych konsekwencji wykluczenia społecznego dla zdrowia i życia człowieka, dla deprywacji jego podstawowych potrzeb oraz omówienie strategii psychologicznych pomagających radzić sobie z wykluczeniem. Zagadnienie ewaluacji rozwiązań proponowanych w procesie projektowania uniwersalnego pod kątem psychologicznym. Metody oceny produktu/usługi pod względem spełniania wymogów projektowania uniwersalnego, w tym badania UX oraz metody jakościowe (badania grup fokusowych, obserwacja uczestnicząca).</p>		<p>wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)</p>
2	<p>Ćwiczenie – dyskusja panelowa Studenci mają za zadanie rozwiązać następujący problem Jak zaprojektować plac zabaw dla <u>wszystkich</u> dzieci? Prowadzący pokazuje na zdjęciach przykłady takich realizacji. Pytania uzupełniające: jakie elementy powinny się w nim znaleźć? Jakie zagrożenia są charakterystyczne dla dzieci z różnymi trudnościami? W jaki sposób można zwiększyć inkluzję społeczną na takim placu? Ochotnicy lub studenci wyznaczeni przez prowadzącego wcielają się w role ekspertów: architekt/projektant, psycholog, rodzice dzieci: z niepełnosprawnościami ruchowymi/poruszających się na wózku, niewidomych, niesłyszących, z problemami z koncentracją. Poszczególni eksperci przygotowują swoje stanowiska i prezentują je grupie w formie krótkiego wystąpienia ustnego. Swoje głosy może wyrażać również reszta "publiczności". Grupa ekspertów analizuje wszystkie wyrażone opinie i wraz z grupą słuchaczy ustalają wspólne rozwiązanie problemu. Prowadzący podsumowuje dyskusję i udziela uczestnikom informacji zwrotnej.</p>	30 minut	<p>Flipchart/tablica, mazaki, komputer, rzutnik</p>

Spotkanie 11

Cele:

- dostarczenie podstawowych informacji na temat włączania i wykluczenia społecznego jako jednego z podstawowych celów projektowania uniwersalnego;
- przedstawienie polityki krajowej i międzynarodowej dotyczącej zagadnienia inkluzji społecznej i zapobiegania dyskryminacji.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- Flipchart i mazaki
- Prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego

- Rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Część teoretyczna. Włączanie społeczne i wykluczenie społeczne – przedstawienie definicji, polityki Unii Europejskiej i polityki Polski w tym zakresie, np. w ułatwiania dostępu do obiektów i przestrzeni publicznej, zastosowanie zasad projektowania uniwersalnego w nowym budownictwie, upowszechnianie transportu indywidualnego osób o szczególnych potrzebach w zakresie mobilności. Przypomnienie najważniejszych regulacji krajowych i międzynarodowych wraz z przedstawieniem korzyści dla inkluzji społecznej.</p> <p>Omówienie znaczenia braku właściwych rozwiązań dla obniżenia jakości życia i wykluczenia społecznego osób o szczególnych potrzebach.</p> <p>Omówienie rodzajów wykluczenia społecznego (wykluczenie transportowe, wykluczenie cyfrowe, wykluczenie społeczne, wykluczenie ekonomiczne, wykluczenie geograficzne wykluczenie związane z obiektami, wykluczenie czasowe, itp.).</p>	60 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)
2	<p>Prezentacja materiału dodatkowego (do wyboru prowadzącego): Kampania społeczna – czy naprawdę jesteśmy inni? www.youtube.com/watch?v=V5eyC4KTMVw&t=67s</p> <p>Duży dekolt jest ok, ale karmienie w miejscu publicznym nie: https://tiny.pl/9zx2d</p> <p>Upředzenia i stereotypy na bazie eksperymentu niebieskoocy – brązowoocy www.youtube.com/watch?v=8SVYIz1uqg0</p> <p>Najczęstsze stereotypy na temat niepełnosprawności: https://www.youtube.com/watch?v=u833zDIPjJO</p> <p>Omówienie treści filmu. Dyskusja na temat dlaczego tworzą się stereotypy na temat niepełnosprawności i czy mamy wpływ na to, żeby je zmienić?</p>	30 minut	Komputer z dostępem do Internetu

Spotkanie 12

Cele:

- zaprezentowanie projektowania uniwersalnego jako metody redukcji procesu stereotypizacji i dyskryminacji;
- zaprezentowanie projektowania uniwersalnego jako metody zwiększania inkluzji społecznej;
- rozwinięcie umiejętności reagowania na zachowania dyskryminacyjne i stereotypizujące;
- uwrażliwienie na specjalne potrzeby różnych grup społecznych.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- rzutnik multimedialny
- flipchart i mazaki
- komputer z dostępem do Internetu

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	Ćwiczenie wstępne: skojarzenia ze słowem niepełnosprawność – mentimeter Krótką dyskusja wyników: Czy nasze skojarzenia są obciążone stereotypami?	10 minut	Komputer z dostępem do Internetu
2	Stereotypy, uprzedzenia, dyskryminacja – przypomnienie zagadnień z modułu 1 (model treści stereotypu wg Fiske'go i in. opartego o wymiary ciepła i kompetencji) oraz pokazanie praktycznych sposobów modyfikacji i redukcji stereotypów i uprzedzeń. Omówienie najważniejszych zjawisk związanych ze stereotypizacją (efekt halo, efekt Pigmaliona). Omówienie przyczyn powstawania stereotypów (odmienność i dystans, rywalizacja ekonomiczna, szukanie kozłów ofiarnych, konformizm, stereotypy w mediach). Omówienie konsekwencji stereotypów i uprzedzeń dla społeczeństwa (wykluczenie społeczne, konsekwencje społeczno-ekonomiczne, jak niższe zarobki czy wyższa stopa bezrobocia, samobójstwa, marginalizacja grup stereotypizowanych). Omówienie sposobów modyfikacji stereotypów i uprzedzeń (np. hipoteza kontaktu) jako metody umożliwiającej włączanie społeczne. Projektowanie uniwersalne jako droga do redukcji stereotypów i uprzedzeń.	60 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)
3	Ćwiczenie końcowe – powrót do skojarzeń. Czy odpowiedzi studentów na pytanie o skojarzenia ze słowem	20 minut	-

	niepełnosprawność zmieniły się teraz? Dlaczego i w jaki sposób? Dyskusja grupowa	
--	---	--

Spotkanie 13

Cele:

- omówienie zagadnienia projektowania uniwersalnego w obszarze psychologii i edukacji;
- zaprezentowanie koncepcji projektowania uniwersalnego w edukacji (*Universal Design for Learning – UDL*);
- pokazanie roli psychologa w procesie projektowania uniwersalnego;
- omówienie aspektów psychologicznych istotnych w procesie projektowania uniwersalnego;
- przedstawienie znaczenia popularyzacji wiedzy na temat projektowania uniwersalnego w procesie inkluzji społecznej osób o szczególnych potrzebach;
- ćwiczenie umiejętności tworzenia inkluzyjnego środowiska.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- flipchart i mazaki
- komputer z dostępem do Internetu
- rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Projektowanie uniwersalne w obszarze psychologii i edukacji</p> <p>Omówienie roli psychologów w procesie projektowania uniwersalnego (w tym: diagnoza, wspieranie specjalistów z dziedziny szeroko pojętej inżynierii w zakresie rozumienia szczególnych potrzeb różnych grup osób, w tym potrzeb psychologicznych, ich oczekiwań, możliwości oraz ograniczeń, a także objawów zaburzeń utrudniających funkcjonowanie w społeczeństwie i poruszanie się; wsparcie w zakresie metod komunikacji alternatywnej, savoir vivre w relacji z osobami z niepełnosprawnościami, uwrażliwienie projektantów na szczególne potrzeby różnych grup odbiorców, kampanie informacyjne, szkolenie m.in. osób świadczących różnego rodzaju usługi, ewaluacja zaproponowanych w procesie projektowania uniwersalnego rozwiązań) oraz przedstawienie korzyści dla odbiorców końcowych projektów.</p> <p>Omówienie aspektów psychologicznych, które powinny być wzięte pod uwagę w procesie projektowania uniwersalnego (procesy poznawcze, procesy rozwojowe, procesy starzenia się, objawy zaburzeń psychicznych, potrzeby, emocje i motywacja).</p>	45 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespół ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1)

	Omówienie znaczenia popularyzacji wiedzy na temat dostępności i zróżnicowanych potrzeb edukacyjnych różnych grup osób, omówienie koncepcji UDL (Universal Design for Learning), jako podejścia do nauczania i uczenia się dającego wszystkim uczniom równą szansę na sukces.		
2	Przedstawienie materiału dodatkowego prezentującego projektowanie uniwersalne w nauczaniu w praktyce: https://youtu.be/B7qYJY62X2s	10 minut	Komputer z dostępem do internetu, rzutnik
3	Ćwiczenie: Stosując zasady projektowania uniwersalnego w edukacji (zapewnienie uczniom różnorodnych środków przekazu informacji, zapewnienie możliwości różnorodnych form ekspresji i przedstawiania swoich osiągnięć oraz zapewnienie różnorodnych form motywowania do pracy), zaprojektuj krótkie warsztaty edukacyjne o tematyce ochrony środowiska dla grupy pięciorga dzieci w wieku ok 10 lat. Jedno z nich – Janek – cierpi na zaburzenia koncentracji. Z kolei Pola porusza się na wózku. Pomyśl o różnych formach przekazu informacji, a także o aktywnościach praktycznych, które będziesz mógł wraz z dziećmi wykonywać podczas tych zajęć, tak aby wszystkie dzieci były zaangażowane w proces uczenia się. Studenci pracują wspólnie, początkowo na zasadzie „burzy mózgu” prezentując ogólne pomysły na treści opracowywanych zajęć, następnie zapisują efekty swojej pracy i próbują je uporządkować tworząc spójny scenariusz zajęć wraz z wykorzystywanymi metodami dydaktycznymi.	35 minut	Flipchart, mazaki

Spotkanie 14

Cele:

- szczegółowe omówienie zasad savoir vivre w relacji z osobami o specjalnych potrzebach, w tym osobami z niepełnosprawnością;
- przedstawienie znaczenia języka włączającego w komunikacji z i o osobach niepełnosprawnych;
- empatia i szacunek wobec osób o specjalnych potrzebach jako element inkluzji (nieładnie stylistycznie, ale coś w tym stylu);
- omówienie uwzględnienia tych zasad w procesie projektowania uniwersalnego;
- kształtowanie postaw empatii i szacunku wobec osób z niepełnosprawnościami;
- redukcja stereotypów na temat osób z niepełnosprawnościami.

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- flipchart i mazaki
- prezentacja ppt przygotowana przez prowadzącego
- komputer i rzutnik multimedialny

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Ćwiczenie wstępne – dyskusja grupowa/panel dyskusyjny.</p> <p>Lista pytań do wspólnej dyskusji:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jakie pytania przychodzą Ci na myśl gdy widzisz osobę poruszającą się na wózku? • Czy masz jakieś wątpliwości, jak takiej osobie pomóc i czy wypada pomóc? • W jaki sposób zachowywać się w relacji z osobą na wózku/osobą niewidomą? • Czy mogę powiedzieć osobie niewidomej "do widzenia"? • Czy mogę pomóc wejść do autobusu osobie na wózku? • Czy powinienem wziąć pod rękę starszą panią, której chcę pomóc przejść przez ulicę? • Jak porozumiewać się z osobą niedostępną? • Co zrobić jeśli moje dziecko głośno zada pytania dotyczące niepełnosprawności napotkanej osoby? 	20 minut	-
2	<p>Część teoretyczna:</p> <p>Reguły komunikacji z osobami z niepełnosprawnościami dla projektowania usług, serwisów, szkolenia pracowników punktów informacyjno-konsultacyjnych, itp. Savoir vivre w relacji z osobami z różnych grup zagrożonych wykluczeniem społecznym. Jak mówić o niepełnosprawności by nie etykietować? Język włączający. Jak zachowywać się wobec osób o specjalnych potrzebach? Jak i czy pomagać np. osobom poruszającym się na wózku, osobom starszym, osobom niewidomym, matkom z dziećmi, tak by nie naruszyć ich godności i podmiotowości. Omówienie sposobów uwzględniania tych zasad w projektowaniu uniwersalnym. Zwrócenie uwagi na fakt, że w dzisiejszych czasach, mimo dość powszechnej wiedzy i dużych nakładów na kampanie informacyjne i znoszenie barier architektonicznych, wykluczenie osób z niepełnosprawnościami cały czas ma miejsce. Inkluzja społeczna jako klucz do inkluzji osób niepełnosprawnych. Znaczenie inkluzyjnego języka i inkluzyjnych zachowań. Przykłady języka wykluczającego i włączającego (np. czy lepiej mówić o osobie niepełnosprawnej czy osobie z niepełnosprawnością). Omówienie zasad, jakich powinniśmy przestrzegać w relacji z osobą z niepełnosprawnością. Próba odpowiedzi na poszczególne pytania, które padały w dyskusji przed częścią teoretyczną, w uwzględnieniu do zasad savoir vivre'u wobec różnych grup osób o szczególnych potrzebach.</p> <p>Rola zasad komunikacji pracowników z osobami o szczególnych potrzebach w różnych kontekstach zawodowych.</p>	50 minut	Prezentacja ppt zawierająca elementy teoretyczne opracowane na podstawie materiałów szkoleniowych zawartych w opracowanej przez zespoły ITS, UKSW, WAT „bazie wiedzy” pt. Projektowanie uniwersalne w kontekście mobilności i dostępności transportu osobistego osób o szczególnych potrzebach (część 1).

3	<p>Prezentacja materiału dodatkowego Prezentacja wywiadów z osobami z niepełnosprawnościami, pokazująca, jak w naturalny i włączający sposób można zachowywać się wobec użytkowników wózka inwalidzkiego: https://www.youtube.com/watch?v=M0jrmmqBBZ8 https://youtu.be/8ZU5yXuWxlc</p> <p>5 najczęstszych faux pas w relacjach z osobami z niepełnosprawnościami: https://www.youtube.com/watch?v=HXEEh6UteEo</p> <p>Pozwólmy osobom z niepełnosprawnością mówić w swoim imieniu. Jakie pytania możemy zadać osobie na wózku? https://www.youtube.com/watch?v=8ZU5yXuWxlc&t=5s</p>	20 minut	Komputer z dostępem do Internetu, rzutnik multimedialny
---	---	----------	---

Spotkanie 15

Cele:

- przedstawienie i dyskusja prac zaliczeniowych

Czas spotkania: 2x45 min

Pomoce dydaktyczne:

- flipchart i mazaki

	Przebieg zajęć	Czas trwania	Pomoce dydaktyczne
1	<p>Prezentacja prac zaliczeniowych</p> <p>Zespoły studentów po kolei prezentują efekty swojej pracy na forum grupy. Wyniki są dyskutowane wspólnie z prowadzącym.</p>	90 minut	-