

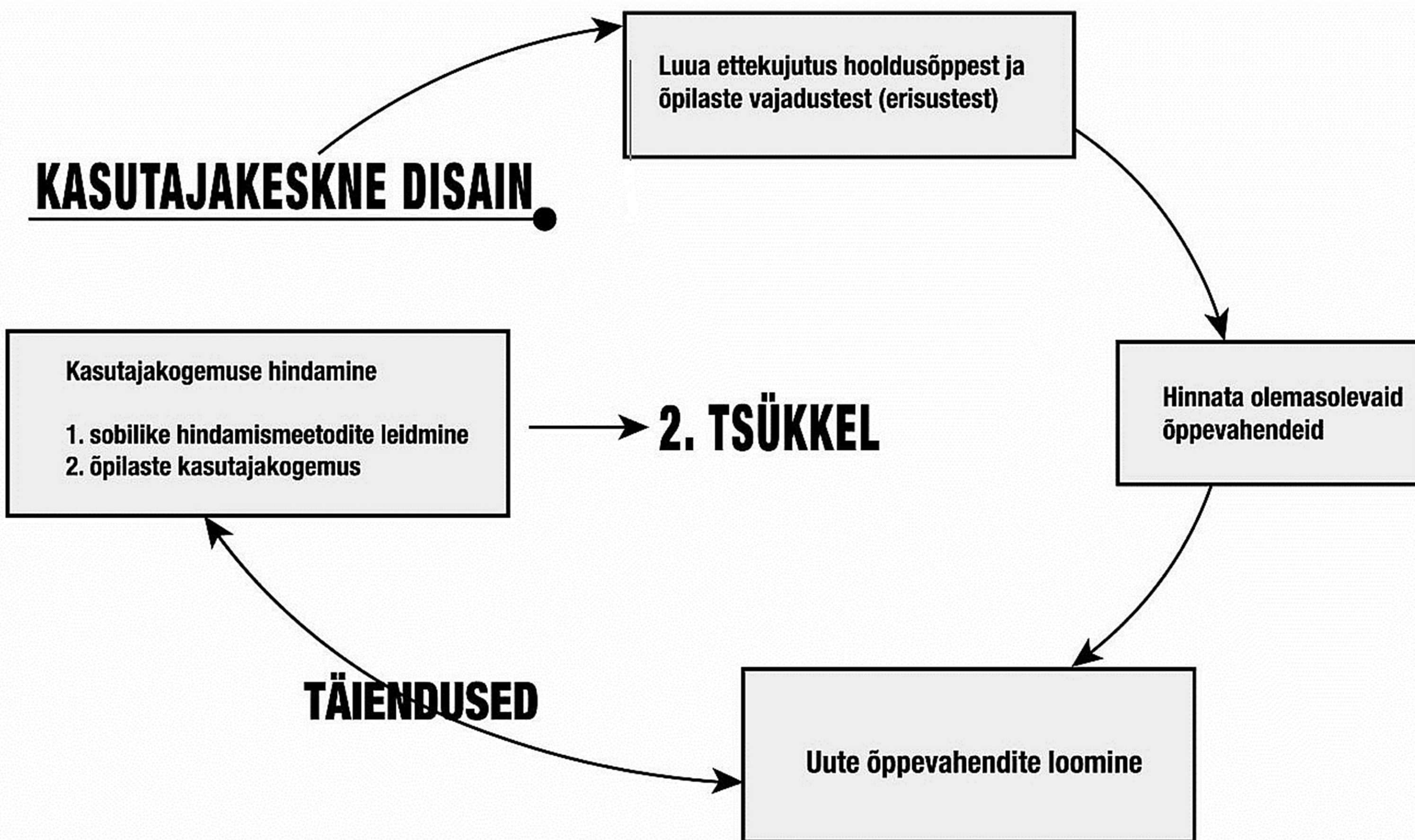
KAASAV ELU

Tallinna Ülikooli ELU (erialasid lõimiv uuendus) raames



Erinevate erialade üliõpilased rakendasid interdistsiplinaarselt oma teadmisi, et luua kasutajasõbralikke õppevahendeid, mänge ja keskkondi, arendasid uurimismetoodikaid arvestades erinevate erivajadustega.

Kõikjal maailmas on järjest enam aktuaalne kõiki kaasava keskkonna loomine ja uudsete lahenduste leidmine ning rakendamine. Kaasamine hariduses tähendab: erivajadustega laste õpetamist tavakoolis, õpetajate toetamist, ühesugust päevakava nii erivajadustega lastele kui tavalisele lastele, õpilaste sõprussuhete julgustamist.



Tänapäeval liigutakse kaasava keskkonna poole ning üha olulisemalt tõstatub esiplaanile vajadus luua selliseid tooteid ja teenuseid, mis arvestaksid erinevate sihtgruppide vajadustega. Ühiskonna kui terviku huvidest lähtuvalt on tänapäeval igati loomulik, et kõik lapsed saaksid oma vaimsetele ja kehalistele eeldustele, vajadustele ning võimalustele vastavat haridust. Seetõttu peaks nii õppevahendite kui -keskkondade loomisel arvestama õpilaste vajadustega.

Õppevahendite loomisel osutuvad vajalikuks **kasutajakeskse disaini** põhimõtted. Õppimist kui ka igapäevaste esemete disaini käsitledes pööratakse järjest rohkem tähelepanu õppija/kasutaja positiivse emotsiooni kogemisele. On leitud, et õppimise emotsionaalne pool on väga oluline ja kui õpilane tunneb ennast turvaliselt, suudab ta õppimisele palju paremini keskenduda.

Kui luuakse midagi erivajadustega inimestele, võib disaineri enda kogemus olla hoopis erinev sellest, mida kogeb kasutaja. Tuleks liikuda kaasava disaini poole, kus loojad võtavad arvesse võimalikult laia kasutajate grupi vajadusi.

Kogemused näitavad, et õppevahendite loomisesse tuleks kaasata õpilased, õpetajad, erinevate erialade teadlased, spetsialistid, disainerid, tootjad jt. Nii saab luua tõeliselt innovatiivseid vahendeid.

<http://www.tlu-craft.ee/elu-erialasid-loimiv-uuendus>

Ka pisikestest detailidest saab alguse õppematerjali või igapäevaste esemete ligipääsetavamaks muutmise.



SCAN ME