सिकाइका लागि समावेशी ढाँचा

(Universal Design for Learning - UDL)

शिक्षकहरूका लागि जानकारीमूलक सहयोगी सामग्री

विद्यालयको भौतिक संरचना र सेवा-सुविधा अपाङ्गता भएका विद्यार्थीका लागि पहुँचयुक्त बनाउनु समावेशी शिक्षाको महत्वपूर्ण पूर्वशर्त हो ।

प्रकाशन सम्बन्धमा

यो Universal Design for Learning (UDL) सम्बन्धी सामग्री शिक्षकहरूको सहयोगका लागि निर्माण गरिएको हो । यसलाई हामी सिकाइका लागि समावेशी ढाँचा भन्न सक्छौँ । यस जानकारीमूलक सामग्रीले समावेशी सिकाइको अभ्यासमा विश्वभर प्रयोग भइरहेको UDL को अवधारणालाई सरल तरिकाबाट बुझ्न र यसका तीनवटा प्रमुख सिद्धान्तलाई कक्षाकोठा वा सोभन्दा बाहिर पनि अपाङ्गता भएका वा नभएका सबै विद्यार्थीलाई उनीहरूको आवश्यकता अनुसार उपयुक्त हुने विधि प्रयोग गरी सिकाउने विषयमा अवधारणा निर्माण गर्न र थप सिर्जनात्मक हुन मद्दत गर्छ । राज्यले समावेशी शिक्षालाई प्रवर्द्धन गरिरहेको वर्तमान अवस्थामा अपाङ्गता भएका र नभएका विद्यार्थीका विशिष्ट सिकाइ आवश्यकतालाई पर्याप्त सम्बोधन हुनेगरी सिकाउने क्रममा शिक्षकहरूले विभिन्न चुनौतीहरूको सामना गरिरहनु भएको छ । यी चुनौतीहरूको सामना गर्न यो सामग्री उपयोगी हुन सक्छ भन्ने हाम्रो विश्वास हो। तर यो सामग्री शिक्षक बाहेक घरपरिवारमा आफ्ना बालबालिकालाई सिकाउन अभिभावक वा परिवारका अन्य सदस्यहरूले समेत उपयोग गर्न सक्नेछन् ।

यस सामग्रीमा प्रयोग गरिएका चित्रहरू सबै कृत्रिम बौद्धिकता (Artificial Intelligence) को प्रयोग गरी तयार गरिएका हुन् । सामग्रीलाई अझ प्रभावकारी बनाउन शिक्षक महानुभाव तथा शिक्षाविद्हरूको पृष्ठपोषणलाई हामी सँधै स्वागत गर्दछौँ ।

नेपाल सरकार, शिक्षा तथा मानव स्रोत विकास केन्द्र
सेभ द चिल्ड्रेन
पुनर्स्थापना र विकासका लागि स्रोत केन्द्र (आरसीआरडी), भक्तपुर

सिकाइका लागि समावेशी ढाँचा अर्थात् UDL भनेको के हो ?

विद्यालयमा अध्ययन गर्न आउने विद्यार्थीहरू क्षमता, भाषा, शारीरिक, मानसिक, बौद्धिक वा इन्द्रियसम्बन्धी अवस्था, सामाजिक, सांस्कृतिक तथा आर्थिक पृष्ठभूमिको दृष्टिकोणबाट समान हुँदैनन् । उनीहरूका सिकाइ आवश्यकता, सिक्ने गति, क्षमता र रुचि पनि एकनाशको हुँदैन । यस्तो अवस्थामा एउटै प्रकारका शैक्षिक सामग्री, एउटै प्रकारको विधि वा तरिकाले सिकाउँदा सबैले सिक्न सक्दैनन् । विद्यार्थीलाई उनीहरूको आवश्यकता अनुसारको पाठ्यक्रम, सामग्री र सिकाइ विधि उपयोग गरेमा मात्र सबैले समान आधारमा सिक्न सक्छन् । अपाङ्गता भएका बालबालिकाको हकमा पनि यही कुरा लागू हुन्छ । अपाङ्गताको प्रकृति र गम्भीरताअनुसार उनीहरूको सिकाइ क्षमता र आवश्यकता फरक हुन सक्छ । UDL समावेशी सिकाइका लागि विश्वव्यापी रूपमा प्रयोग भइरहेको एउटा यस्तो वृहत् ढाँचा (Framework) हो, जसले विद्यालयमा अपाङ्गता भएका लगायत अन्य विविधता भएका विद्यार्थीलाई समान रूपमा सिकाइ प्रक्रियामा सहभागी गराउने र सिकाउने विविध तरिकाहरू प्रस्तुत गर्छ र समावेशी सिकाइ वातावरण तयार गर्न योगदान गर्छ । यसले सबै विद्यार्थीलाई सिकाउने विधि एउटै हुनुपर्छ भन्ने परम्परागत मान्यता र अभ्यासबाट माथि उठेर विद्यार्थीको सिकाइ आवश्यकता अनुसार सिकाउने योजना र विधिको विकास तथा प्रयोगका लागि अभिप्रेरित गर्छ र अन्ततः सबै विद्यार्थीको सिकाइ उपलब्धिलाई बढाउँछ ।

सबैलाई हुने सिकाइ ढाँचा (Universal Design for Learning)

विविधतालाई स्वीकार गर्दै, सबै विद्यार्थीलाई समान रूपमा सिक्ने अवसर उपलब्ध भएको विद्यालय नै समावेशी विद्यालय हो।

सिकाइ प्रक्रिया (Learning Process)

सिकाइ प्रक्रिया भनेको शिक्षक, विद्यार्थी र विद्यालयको वातावरणबीच हुने एउटा निरन्तर अन्तरक्रिया हो । यसमा क्रमशः शिक्षकले विद्यार्थीलाई दिने कुरा (Inputs), सिक्नमा विद्यार्थीको संलग्नता (Engagement), बुझाइ (Understanding), लेखाजोखा (Assessment) र पृष्ठपोषण (Feedback) पर्छन् । शिक्षकले विद्यार्थीलाई दिने कुरा भनेको शिक्षकले आफूसँग भएको ज्ञान, सीप, सूचना र जानकारी विद्यार्थीलाई दिने हो । शिक्षकले विद्यार्थीसमक्ष प्रस्तुत गरेको वा सिकाउन खोजेको विषयवस्तुको बारेमा सिक्न वा जान्नको लागि विद्यार्थीहरू सहभागी हुने, उनीहरूको रुचि, प्राथमिकता वा जिज्ञासा बढाउने, ध्यान खिच्ने प्रक्रियालाई 'संलग्नता' भनिन्छ। शिक्षकले दिएको विषयमा विद्यार्थी जति धेरै संलग्न हुन्छन्, उनीहरूले त्यति नै धेरै सिक्न वा बुझ्न सक्छन्, जसलाई उनीहरूले विभिन्न ढंगले प्रस्तुत वा उपयोग गर्छन् यसलाई 'बुझाइ' भनिन्छ । त्यसपछि सिकाएको कुरा विद्यार्थीले बुझे कि बुझेनन् वा कुन हदसम्म सिक्न सके भन्ने कुरा थाहा पाउन मूल्याङ्कन वा 'लेखाजोखा' गरिन्छ र अन्त्यमा सुधार गर्नुपर्ने विषयमा शिक्षकले विद्यार्थीलाई 'पृष्ठपोषण' दिन्छन् । सिकाइ प्रक्रियालाई बुझाउन यसपछिका पानाहरूमा केही चित्र राखिएका छन् । ती चित्रमा के के देखाइएको छ, ध्यानपूर्वक हेर्नुहोस् र यसको अवधारणा बुझ्ने प्रयास गर्नुहोस् ।

शिक्षकले दिने कुरा (Inputs)

शिक्षकले कक्षाकोठामा विद्यार्थीहरूलाई चित्र देखाएर, लेखेर र बोलेर बताउँदै।

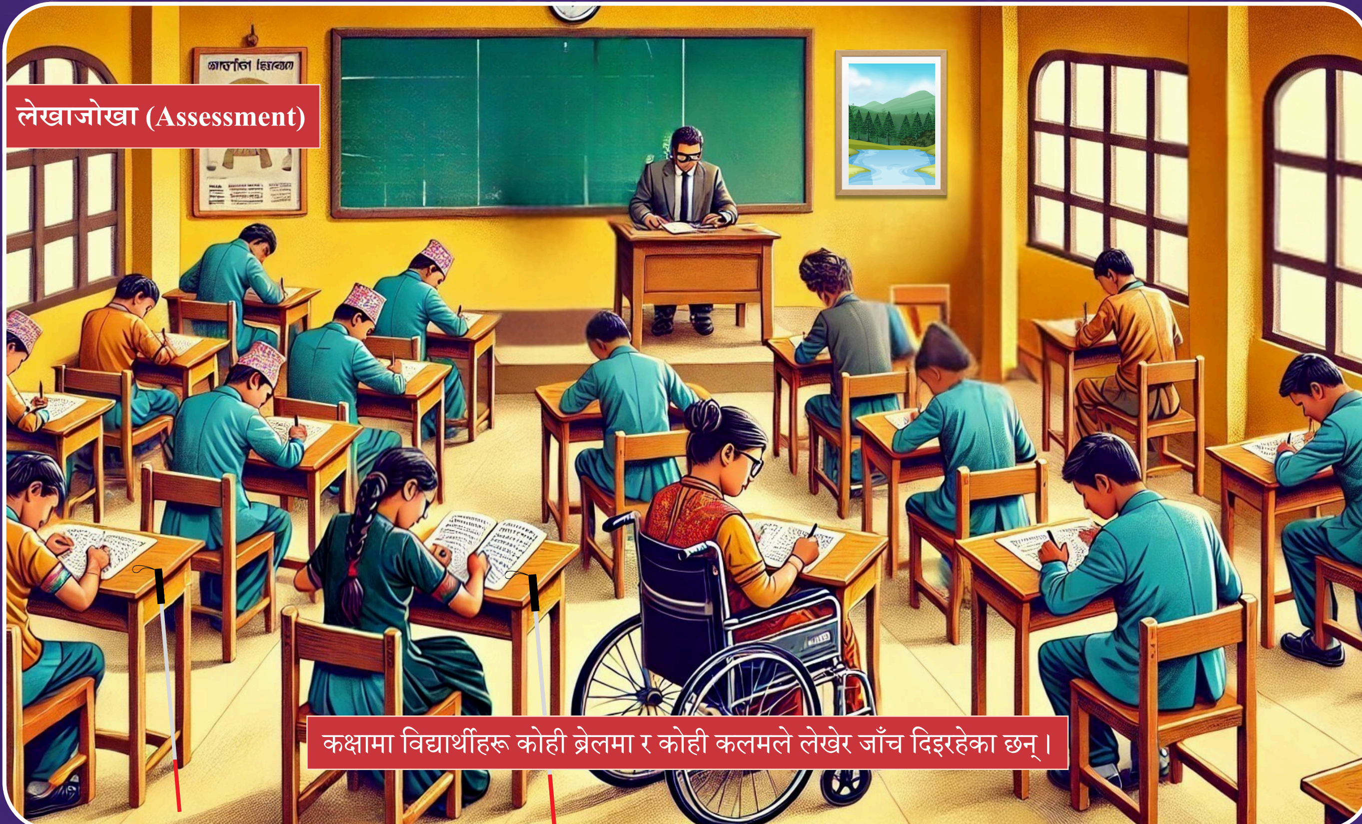
संलग्नता (Engagement)

कक्षामा शिक्षकले नेपालको झण्डाको विषयमा दिएको कक्षाकार्यमा विद्यार्थीहरू फरक फरक तरिकाले संलग्न भइरहेका छन् ।

बुझाई (Understanding)

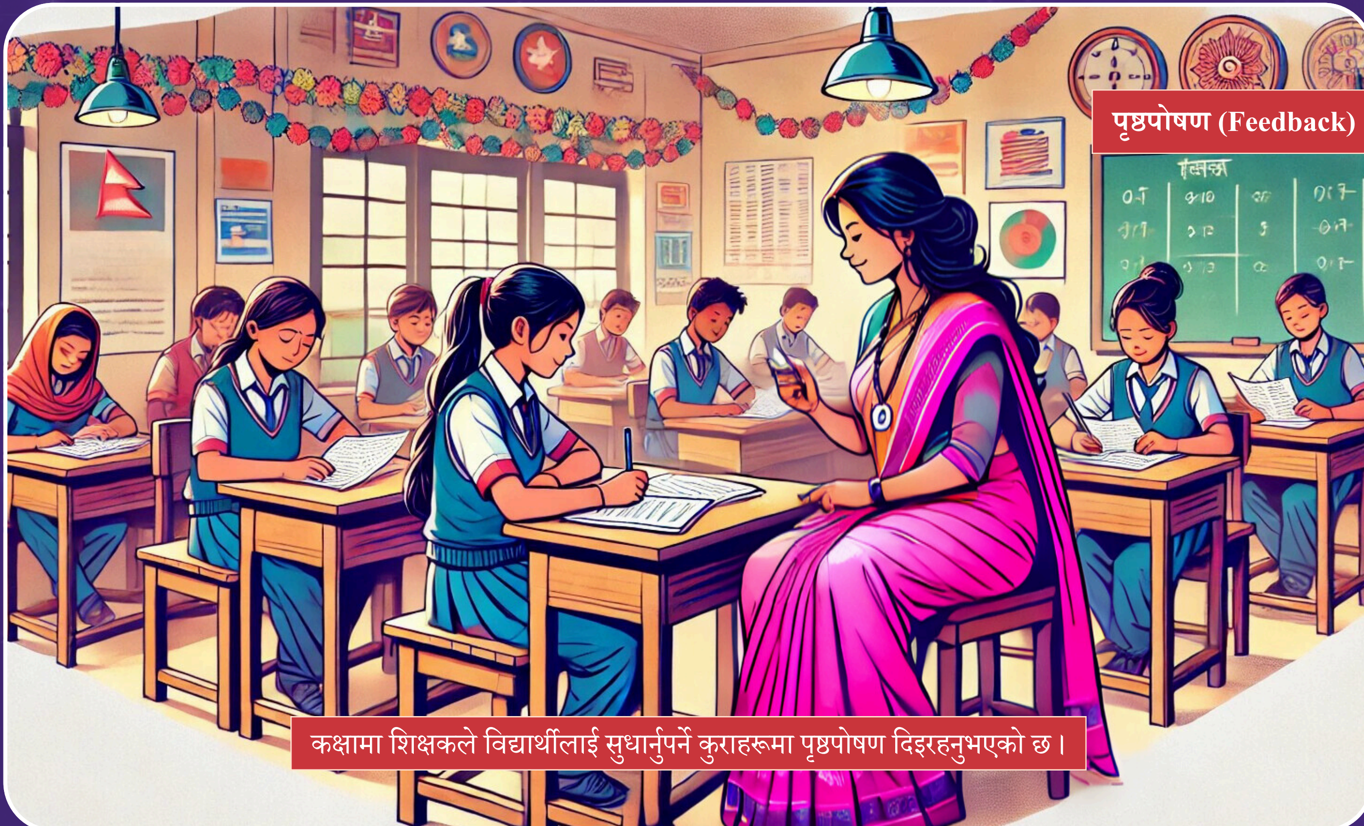
कक्षामा एक विद्यार्थीले नेपालको झण्डाको विषयमा आफुले जानेको कुरा शिक्षकलाई बताइरहेका छन् ।

लेखाजोखा (Assessment)



कक्षामा विद्यार्थीहरू कोही ब्रेलमा र कोही कलमले लेखेर जाँच दिइरहेका छन् ।

पृष्ठपोषण (Feedback)



कक्षामा शिक्षकले विद्यार्थीलाई सुधार्नुपर्ने कुराहरूमा पृष्ठपोषण दिइरहनुभएको छ ।

सिकाई आवश्यकता (Learning Needs)

सबै विद्यार्थी शारीरिक वा मानसिक अवस्था, रुचि, क्षमता, भाषा, संस्कृति आदिमा हुने विविधताको कारण एकनाश हुँदैनन् भन्ने कुरा हामीले पहिले नै चर्चा गरिसकेका छौँ। त्यसैले विद्यार्थीको विविधता अनुसार उनीहरूको सिकाइ आवश्यकता पनि फरक फरक हुन सक्छन्। जस्तै: दृष्टिविहीन विद्यार्थीलाई सिक्न अडियो र ब्रेल आवश्यकता पर्छ भने, बहिरा विद्यार्थीको लागि चित्र र साङ्केतिक भाषा आवश्यक पर्छ। त्यस्तै, अटिजम भएका वा बौद्धिक अपाङ्गता भएका व्यक्तिहरूका लागि वास्तविक चिजविज, दृश्य, चित्र, सरल भाषा, व्यवहारिक अभ्यास बढी प्रभावकारी हुन सक्छ भने, श्रवण दृष्टिविहीनता भएका व्यक्तिहरूका लागि ट्र्याकटाइल भाषा वा ह्याप्टिक सिग्नल चाहिने हुन सक्छ। यस्तै, कोही पुस्तक पढेर बढी सिक्न चाहन्छन् भने, कोही खेलबाट वा समूहमा छलफल गरेर सिक्न मन पराउँछन्। यसर्थ, बालबालिकालाई नियमित सिकाइ प्रक्रियामा समान रूपमा सहभागी गराउन पूरा गर्नुपर्ने यस्ता विशिष्ट आवश्यकतालाई सिकाइ आवश्यकता (Learning Needs) भन्न सकिन्छ।

कक्षामा फरक फरक सिकाइ आवश्यकता भएका विद्यार्थी छन्।

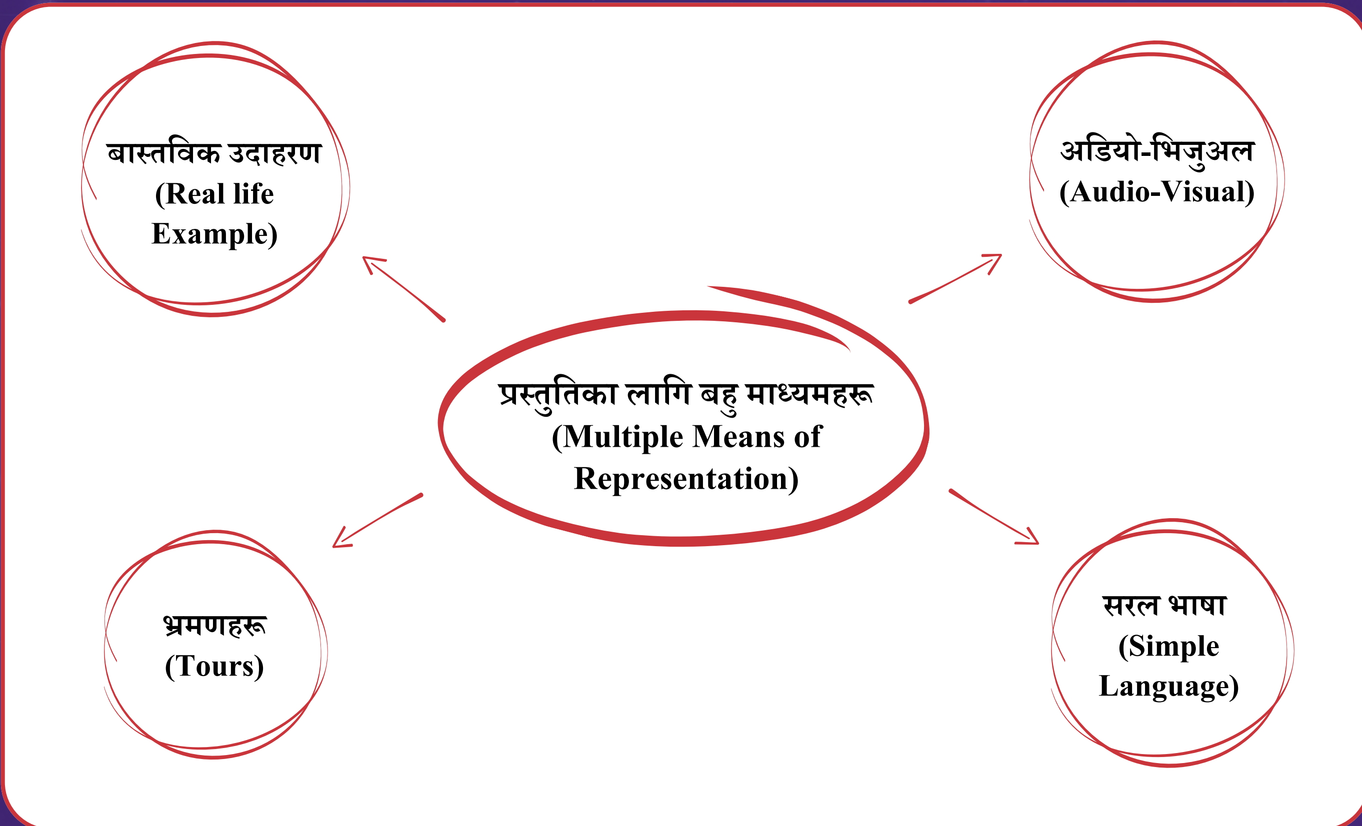
शिक्षकले मौखिक रूपमा बताइरहनु भएको छ र सहायक शिक्षकले साङ्केतिक भाषामा सहजिकरण गरिरहनु भएको छ ।

कक्षामा शिक्षकले सिकाउनको लागि चित्रको उपयोग गरिरहनुभएको छ ।

सिकाइका लागि समावेशी ढाँचा को पहिलो सिद्दान्त (First Principle of UDL)
प्रस्तुतिका लागि बहु माध्यमहरू (Multiple Means of Representation)

प्रस्तुतिका लागि बहु माध्यमहरू भनेको के हो ?

सिक्ने वा सिकाउने क्रममा शिक्षक वा विद्यार्थीले आफ्ना प्रस्तुतिहरू दिनुपर्ने हुन्छ । शिक्षकले आफूसँग भएको ज्ञान, सूचना वा सिपलाई विद्यार्थीसमक्ष प्रस्तुत गर्दा एउटै माध्यमबाट मात्र गऱ्यो भने उक्त माध्यम सबैलाई सहज नहुन सक्छ वा कतिपयलाई त अवरोध पनि हुन सक्छ । फलस्वरूप विद्यार्थीले शिक्षकको प्रस्तुति बुझ्न सक्दैनन् । जस्तै: मानौँ कक्षाकोठामा शिक्षकले नेपालको नक्सा देखाएर उक्त नक्सामा के के देखिन्छ भनेर सोधे । तर कक्षामा यदि दृष्टिविहीन विद्यार्थी पनि रहेछन् भने यो उनको लागि अवरोध भयो किनभने शिक्षकको प्रस्तुतिले उनको सिकाइ आवश्यकतालाई सम्बोधन गर्न सकेन । चित्र सँगसँगै शिक्षकले मौखिक रूपमा थप व्याख्या पनि गर्नुपर्ने हुन सक्छ । तर यस्तो अवस्थामा दृष्टिविहीन विद्यार्थीका लागि नेपालको Embossed नक्सा उपलब्ध गरायो भने उनले नेपालको नक्सालाई हातले छामेर थाहा पाउन सक्छन् । यहाँ नेपालको नक्साको बारेमा सिकाउन जम्मा तीन प्रकारका माध्यमहरूको प्रयोग गरियो । ती क्रमशः चित्र, मौखिक व्याख्या र Embossed नक्सा हुन् । अब यदि कक्षामा सुन्नमा कठिनाई भएका विद्यार्थी पनि छन् भने, उनीहरूका लागि चित्रको प्रस्तुति त काम लाग्ने नै भयो, तर अरूलाई मौखिक व्याख्या गरेजस्तै सँगसँगै शिक्षकले साङ्केतिक भाषा पनि प्रयोग गर्नुपर्ने वा साङ्केतिक भाषा जानेको सहयोगी शिक्षकको सहयोग लिनुपर्ने हुन सक्छ । यसैगरी गृहकार्य वा कक्षाकार्य दिँदा पनि शिक्षकले विद्यार्थीको आवश्यकतालाई बुझेर फरक फरक तरिका अपनाउन सक्छन् । यसरी विद्यार्थीको सिकाइ आवश्यकता अनुसार प्रस्तुतिका माध्यमहरूलाई विविधिकरण गर्नुलाई UDL मा "प्रस्तुतिका लागि बहु माध्यमहरू" भनिन्छ । यस्ता बहुमाध्यमका लागि चाहिने सामाग्री पर्याप्त छैनन् भने विद्यालय सुधार योजनामा पनि समावेश गर्नुपर्छ ।


प्रस्तुतिका लागि बहु माध्यमहरू
(Multiple Means of Representation)
बास्तविक उदाहरण
(Real life Example)
अडियो-भिजुअल
(Audio-Visual)
भ्रमणहरू
(Tours)
सरल भाषा
(Simple Language)

वास्तविक वस्तु वा चिजविजसँगको साक्षात्कार

कतिपय बालबालिकाले शिक्षकले मौखिक रूपमा भनेको आधारमा वा पुस्तकमा पढेको आधारमा मात्र बुझ्दैनन् । उनीहरूलाई वास्तविक वस्तु वा चिजविज, सामान, यन्त्र वा उपकरणसँग वा वास्तविक वस्तुलाई प्रतिनिधित्व गर्ने चिजविजहरूसँग साक्षात्कार गराउनु पर्ने हुन सक्छ । उदाहरणको लागि, शिक्षकले "स्याउ" भन्ने फलको बारेमा कक्षामा चित्र देखाएर आँखाले देख्न सक्ने विद्यार्थीलाई बुझाइरहँदा दृष्टिविहीन विद्यार्थीलाई यो कुरा बुझ्न सहज नहुन सक्छ । यस्तो अवस्थामा यदि वास्तविक स्याउ नै ल्याएर उक्त फल छाम्न दिएर बुझाउन सकियो भने उनले पनि बुझ्छन् र अरूले पनि वास्तविक स्याउसँग साक्षात्कार गर्न पाउँछन् । त्यस्तै, यदि शिक्षकले घरको बारेमा कक्षामा बुझाइरहनु भएको छ भने घरका विभिन्न स्वरूपका चित्र वा काठ, प्लास्टिक, बाँस वा माटोबाट वा 3D Printer को माध्यमबाट बनाइएका घरका सानासाना डिजाइन वा खेलौनाहरूसँग पनि विद्यार्थीलाई साक्षात्कार गराउँदा प्रभावकारी हुन्छ अटिजम वा बौद्धिक अपाङ्गता भएका वा श्रवण दृष्टिविहीनता भएका विद्यार्थीलाई सिकाउन यो विधि प्रभावकारी हुन सक्छ ।

शिक्षकले फलफूलको चित्र पनि देखाइरहनु भएको छ र सँगसँगै विद्यार्थीहरू वास्तविक फलफुलसँग पनि परिचित भइरहेका छन् ।

अडियो भिजुअलको प्रयोग

कतिपय बालबालिकाले उनीहरूको विभिन्न सीमितता वा रूचिको कारण शिक्षकले कक्षामा भनेको वा पुस्तकमा पढेको आधारमा मात्र सबै कुरा बुझ्न सक्दैनन् । उनीहरूको रूचि दृश्य, भिडियो वा तस्वीरहरूबाट सिक्ने हुन सक्छ । यसको लागि विभिन्न दृश्यहरू देखाएर बुझाउनु पर्ने हुन्छ । अटिजम भएका, बौद्धिक अपाङ्गता भएका वा अन्य दृश्यमा रूचि हुने बालबालिकाहरूका लागि यो विधि प्रभावकारी हुन्छ । उदाहरणको लागि, यदि शिक्षकले आकाशगंगा वा ग्यालेक्सीको विषयमा सिकाउँदै हुनुहुन्छ भने यसको बारेमा लामो समय लगाएर बोलेर व्याख्या गर्नुको सट्टा यससँग सम्बन्धित एउटा भिडियो सामग्री देखाएर विद्यार्थीबीचमा छलफल गराउँदा प्रभावकारी हुन्छ । भिडियो सामाग्रीहरू तयार गर्दा साइडमा साङ्केतिक भाषा अनुवाद र तलतिर सवटाइटलहरू पनि राखिएको खण्डमा बहिरा व्यक्ति र सुस्त श्रवण भएका विद्यार्थीलाई पनि सहज वा पहुँचयोग्य हुन्छ ।

कक्षामा शिक्षकले साङ्केतिक भाषा र सब टाइटल सहितको आकाशगंगा सम्बन्धी एउटा भिडियो देखाउँदै हुनुहुन्छ ।

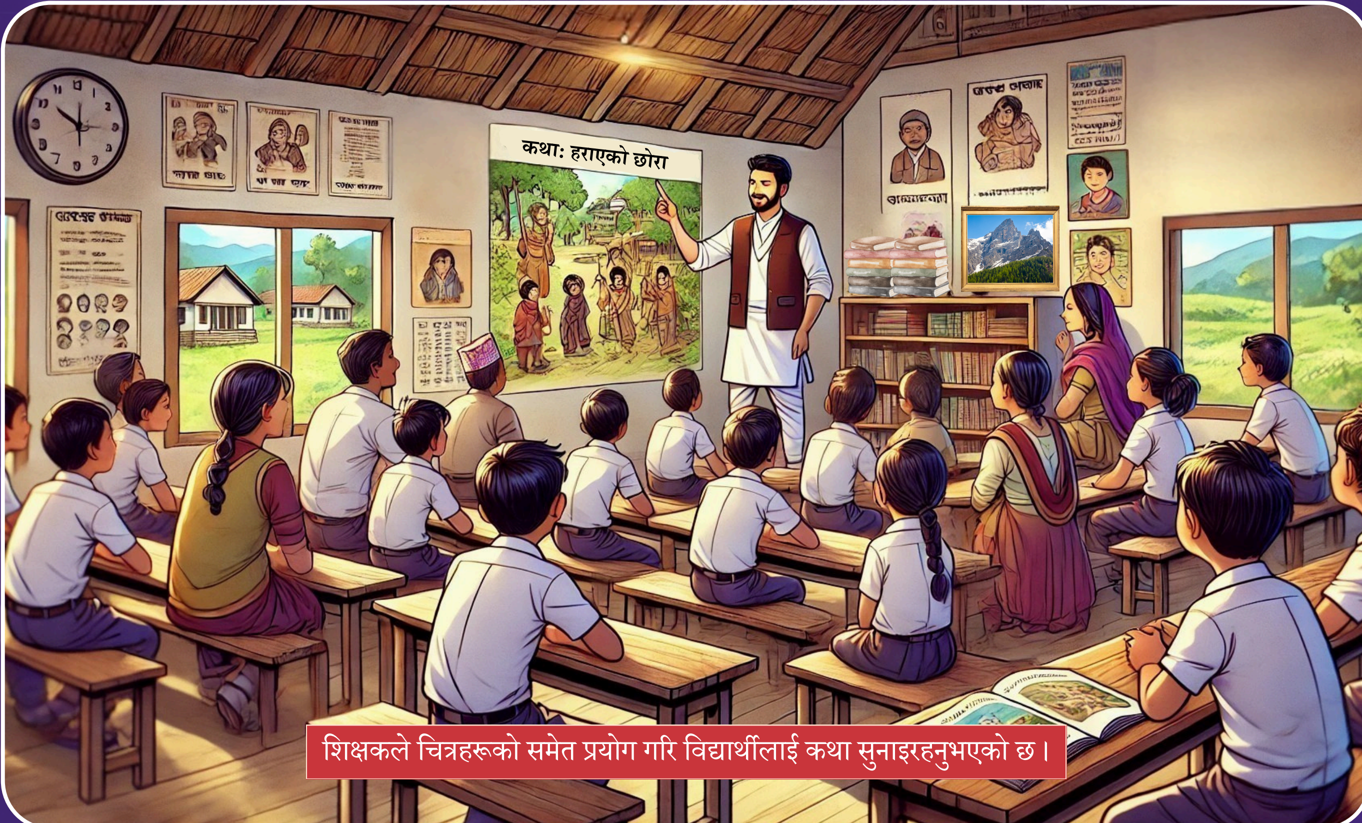
वरिपरिको वातावरण र चिजविचजसँग साक्षात्कार

कक्षाकोठामा शिक्षकले भनेका, पुस्तकमा लेखिएका, वा चित्रमा देखाइएका कुराहरूले मात्र सबै बालबालिकालाई सिक्न सहज नहुन सक्छ । कतिपय बालबालिकाहरू, जस्तै बहिरा, दृष्टिविहीन, अटिजम भएका, श्रवण दृष्टिविहीन, बौद्धिक अपाङ्गता भएका र अन्य वास्तविक चिजविज वा वातावरणसँग नजिक रहेर प्रत्यक्ष अवलोकन गर्दै, प्रयोग गर्दै, अभ्यास गर्दै सिक्न रुचि राख्ने बालबालिकाका लागि वरिपरिको वातावरण र त्यहाँ भएका वास्तविक वस्तुसँगको साक्षात्कार निकै रोमाञ्चक र प्रभावकारी हुन्छ । यसले विद्यार्थीमा थप ज्ञान र जिज्ञासा बढाउँछ । शिक्षकले विद्यार्थीलाई वरिपरिको वातावरणमा रहेका विभिन्न फूल, बोटविरूवा, झारपात, माटो, जीवजन्तु वा किराहरू लगायतका कुरालाई नजिकबाट प्रत्यक्ष हेर्न वा छाम्न, जाँच गर्न वा महसुस गर्न लगाएर त्यसको बारेमा आफ्नो विचार बताउन, आफ्नो तरिकाले लेख्न वा प्रतिक्रिया दिन लगाउन सक्छन् ।

शिक्षकले अपाङ्गता भएका र नभएका सबै विद्यार्थीलाई बगैँचामा लगेर बोट विरूवासँग परिचित गराउँदै हुनुहुन्छ ।

चित्रहरूको प्रयोग

अटिजम भएका, बौद्धिक अपाङ्गता भएका, बहिरा वा अन्य चित्रमा रुचि राख्ने बालबालिकाका लागि चित्रहरूको प्रयोग असाध्यै प्रभावकारी हुन्छ। जस्तै, शिक्षकले कक्षामा कहिलेकाहीँ कथा सुनाउँदै गर्दा सँगसँगै कथाका पात्र, स्थान वा घटनासँग सम्बन्धित वा मेल खाने खालका चित्र भएका कार्ड वा पोष्टरहरू पनि देखाउँदै गयो भने, सुनेर र हेरेर बुझ्न चाहने दुवैलाई मद्दत पुग्छ।



शिक्षकले चित्रहरूको समेत प्रयोग गरि विद्यार्थीलाई कथा सुनाइरहनुभएको छ ।

प्रयोगात्मक विधि

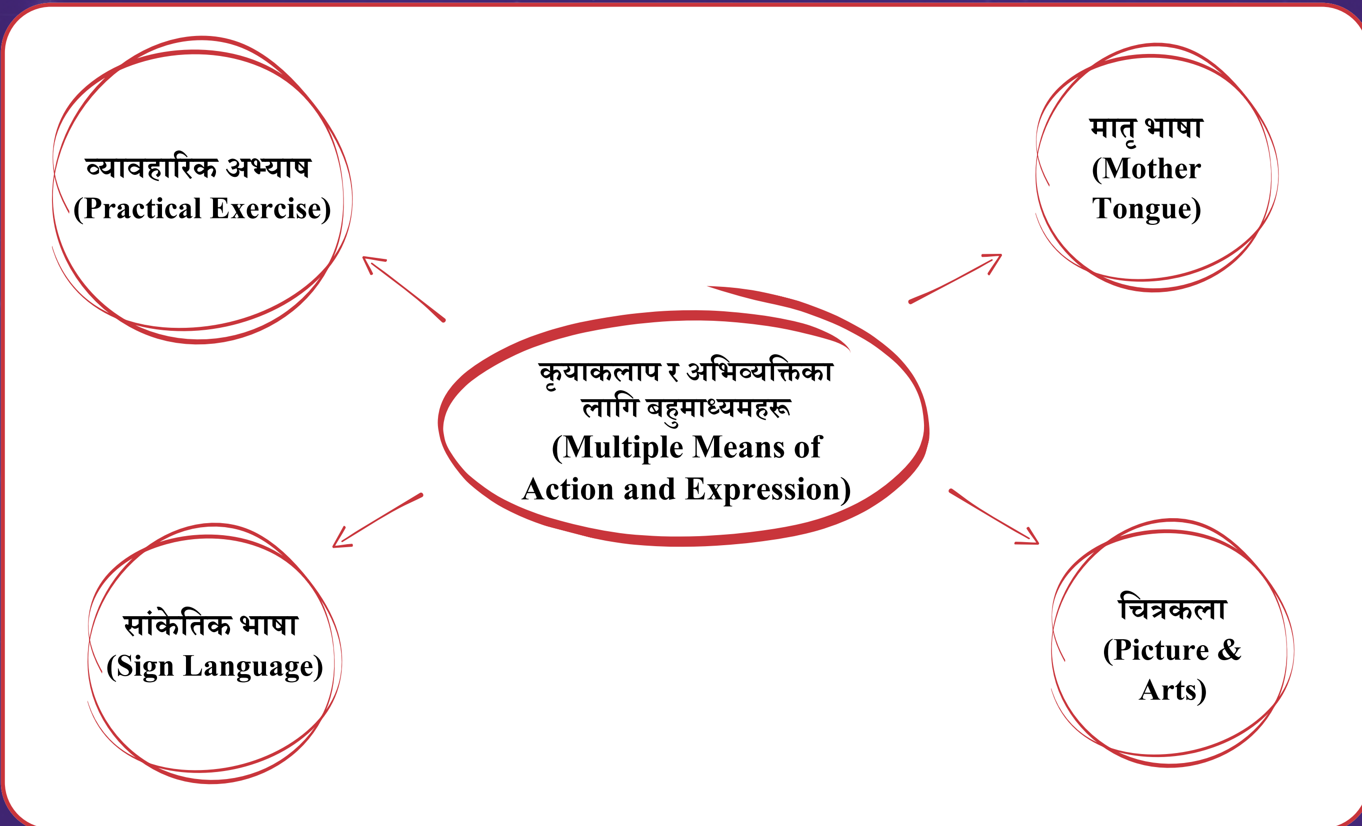
कतिपय बालबालिकालाई कक्षामा शिक्षकले भनेको कुरालाई फेरि प्रयोगात्मक अभ्यासबाट देखायो भने थप प्रष्ट हुन सहयोग पुग्छ भने कतिपय विद्यार्थी मौखिक रूपमा भनेको नबुझ्ने तर प्रयोगात्मक विधिबाट राम्रोसँग बुझ्ने पनि हुन सक्छन् । त्यसैले शिक्षकले स्थानीय स्रोतसाधन, प्रविधि आदिको प्रयोग गरेर जे जे कुरामा सम्भव हुन्छ, त्यसमा प्रयोगात्मक विधिबाट बुझाउने कुरामा जोड दिनुपर्छ । जस्तै, क्याल्कुलेटरले कसरी काम गर्छ भन्ने कुरा मौखिक रूपमा बोलेर बुझाउनुभन्दा एउटा वास्तविक क्याल्कुलेटर ल्याएर आफैँले प्रयोग गर्दै र विद्यार्थीलाई पनि प्रयोग गराउँदै सिकाउँदा प्रष्ट हुन्छ । यसरी गर्न सकिने अरू धेरै विषय हुन सक्छन् ।

शिक्षकले प्रयोगशालामा प्रयोगात्मक विधिबाट विद्यार्थीलाई सिकाइरहनुभएको छ ।

सबैका लागि सिकाई ढाँचा (UDL) को दोस्रो सिद्धान्त
क्रियाकलाप र अभिव्यक्तिका लागि बहुमाध्यमहरू
(Multiple Means of Action and Expression)

क्रियाकलाप र अभिव्यक्तिका लागि बहुमाध्यम भनेको के हो ?

शिक्षकले कक्षामा भनेको सुनेर, प्रस्तुति हेरेर, पुस्तकमा पढेर, चिजविजहरू अवलोकन गरेर वा अन्य अनुभव वा व्यवहारिक अभ्यासको आधारमा विद्यार्थी आफैँले बुझेको वा सिकेको कुरालाई अभिव्यक्त वा प्रयोग गर्छन् । तर, यसरी अभिव्यक्त गर्ने माध्यम वा तौर-तरिका एकै प्रकारका नहुन सक्छन् । शारीरिक, मानसिक, बौद्धिक, वा इन्द्रियसम्बन्धी अवस्था, विद्यार्थीको क्षमता, प्राथमिकता वा रूचिअनुसार गरिने क्रियाकलाप र अभिव्यक्त गर्ने माध्यम फरक हुन सक्छन् । त्यसैले, विद्यार्थीले सिकेको कुरालाई उनीहरूको लागि पहुँचयुक्त र उपयुक्त हुने माध्यमबाट अभिव्यक्त गर्ने अवसर वा वातावरण उपलब्ध हुनुपर्छ । जस्तै, दृष्टिविहीन विद्यार्थीलाई कागजमा मसीले लेखेर अभिव्यक्त गर्न अवरोध हुन्छ, तर ब्रेल, कम्प्युटरको प्रयोग गरेर वा बोलेर अभिव्यक्त गर्न सहज हुन्छ । कतिपय सेरेब्रल पाल्सीबाट प्रभावित विद्यार्थीलाई बोलेर अभिव्यक्ति दिन कठिनाई हुन सक्छ, तर उनीहरूले बिस्तारै लेखेर वा कम्प्युटरमा टाइप गरेर अभिव्यक्त गर्न सक्छन् । बहिरा बालबालिकाले आफूले सिकेको कुरालाई साङ्केतिक भाषा वा चित्र मार्फत प्रस्तुत गर्न सक्छन् । त्यस्तै, अटिजम वा बौद्धिक अपाङ्गता भएका विद्यार्थी वा अन्य सिकाइसम्बन्धी सीमितता भएका बालबालिकाले चित्र वा संकेतमार्फत, भिडियो प्रस्तुतिमार्फत वा व्यवहारिक क्रियाकलापमार्फत अभिव्यक्त गर्न सक्छन् । कसैलाई आफूले सिकेका कुरा भन्न आफ्नै मातृभाषा सजिलो लाग्न सक्छ । त्यसैले यस सिद्धान्तको मूल मर्म भनेको सिकेको कुरालाई अभिव्यक्त गर्न वा प्रस्तुत गर्नको लागि बालबालिकालाई उनीहरूको लागि उपयुक्त हुने सबै माध्यम र विकल्प प्रयोग गर्ने अवसर र वातावरण उपलब्ध गराउनुपर्छ भन्ने हो । विद्यालयले यस्तो वातावरण निर्माण गर्न थप कामहरू गर्नुपर्ने छ भने, पहिचान गरेर विद्यालय सुधार योजनामा समावेश गराउनुपर्छ ।


कृयाकलाप र अभिव्यक्तिका लागि बहुमाध्यमहरू
(Multiple Means of Action and Expression)
व्यावहारिक अभ्याष
(Practical Exercise)
मातृ भाषा
(Mother Tongue)
सांकेतिक भाषा
(Sign Language)
चित्रकला
(Picture & Arts)

चित्रको माध्यम

बालबालिका आफूले सिकेको वा जानेको कुरा एउटै विधि वा माध्यमबाट प्रस्तुत गर्नुपर्छ भन्ने हुँदैन । उनीहरूलाई सहज लाग्ने, अवरोध नहुने वा पहुँचयुक्त हुने जुनसुकै विधिबाट प्रस्तुत गर्न सक्छन् । जस्तै, कसैले चित्र कोरेर वा उपयुक्त चित्र प्रयोग गरेर पनि प्रस्तुत गर्न सक्छन् ।

एक बौद्धिक अपाङ्गता भएका विद्यार्थीले चित्रको माध्यमबाट आफ्ना अभिव्यक्तिहरू दिइरहेका छन् ।

संकेत, हाउभाउ, वा साङ्केतिक भाषा

बहिरा, सुस्त श्रवण, अटिजम भएका, स्वर तथा बोलाईमा समस्या भएका वा बौद्धिक अपाङ्गता भएका बालबालिकाले बोलेर आफूले जानेको कुरा बताउन अवरोध हुन सक्छ । यस्तोमा उनीहरूलाई उपयुक्त हुने विधि प्रयोग गर्ने अवसर दिनुपर्छ । जस्तै, बहिरा विद्यार्थीले साङ्केतिक भाषामै आफूले जानेको कुरा बताउन पाउनुपर्छ भने, स्वर बोलाइमा समस्या हुनेहरूले लेखेर बताउन पाउनुपर्छ, वा यदि बोलेर अभिव्यक्त गर्न चाहन्छन् भने पर्याप्त समय उपलब्ध गराउने र धैर्यतापूर्वक सुन्ने वातावरण बनाउनुपर्छ ।

एक बहिरा विद्यार्थीले शिक्षकलाई साङ्केतिक भाषामा आफूले जानेको कुरा व्यक्त गरिरहेका छन् ।

उपकरणहरूको प्रयोग

कतिपय विद्यार्थीलाई शारीरिक अवस्थाको कारण कलम समाएर कागजमा लेख्न र बोलेर सञ्चार गर्न समेत अवरोध हुनसक्छ । जस्तै, सेरेब्रल पाल्सीबाट प्रभावित विद्यार्थी उनीहरूलाई बोलेर, कागज वा कापीमा लेखेर आफूले सिकेका कुरा व्यक्त गर्न कठिनाई हुन सक्छ, तर कम्प्युटर, आइप्याड, कम्युनिकेसन बोर्ड वा ल्यापटपको प्रयोगले उनीहरूको अभिव्यक्तिलाई सहज बनाउन सक्छ । त्यसैगरी दृष्टिविहीन बालबालिकाले ब्रेल सेन्सरको माध्यमबाट प्रस्तुति दिन सक्छन् । तसर्थ, यस्तो अवसर बालबालिकालाई उपलब्ध गराउनुपर्छ ।

एक शारीरिक अपाङ्गता र सञ्चारमा समेत कठिनाई भएका विद्यार्थी आफ्नो कुरा कम्प्युटर स्क्रिनमा लेखेर अभिव्यक्त गरिरहेका छन्।

बोलेर अभिव्यक्ति दिने

जानेको वा सिकेको कुरा कागजमा मसीले नै लेखेर अभिव्यक्त गर्नुपर्छ भन्ने हुँदैन। मसी, कागज वा कलम प्रयोगमा अवरोध हुने दृष्टिविहीन विद्यार्थीका लागि यसको विकल्पमा बोलेर अभिव्यक्त गर्ने अवसर दिन सकिन्छ।

एक दृष्टिविहीन विद्यार्थी मानव मस्तिष्कको बारेमा आफूले जानेको कुरा बोलेर बताउँदैछन् ।

मातृ भाषा

शिक्षकले सामान्यतया कक्षाकोठामा नेपाली वा अंग्रेजी भाषामा पढाउने गरेको हुन सक्छ। तर विद्यार्थीहरू अरू फरक-फरक भाषा बोल्ने पनि हुन सक्छन्। उनीहरूले शिक्षकले नेपालीमा वा अंग्रेजीमा पढाएको राम्रोसँग बुझेको त हुन सक्छ, तर सिकेको कुरा अभिव्यक्त गर्ने बेलामा उक्त भाषामा राम्रोसँग भन्न नसक्ने पनि हुन सक्छ। त्यसैले विद्यार्थीलाई यदि आफ्नै मातृभाषामा अभिव्यक्त गर्न सहज हुन्छ वा राम्रोसँग गर्न सक्छ भने, भाषा अनुवादकको व्यवस्था गरी त्यो अवसर पनि उपलब्ध गराउनुपर्छ।

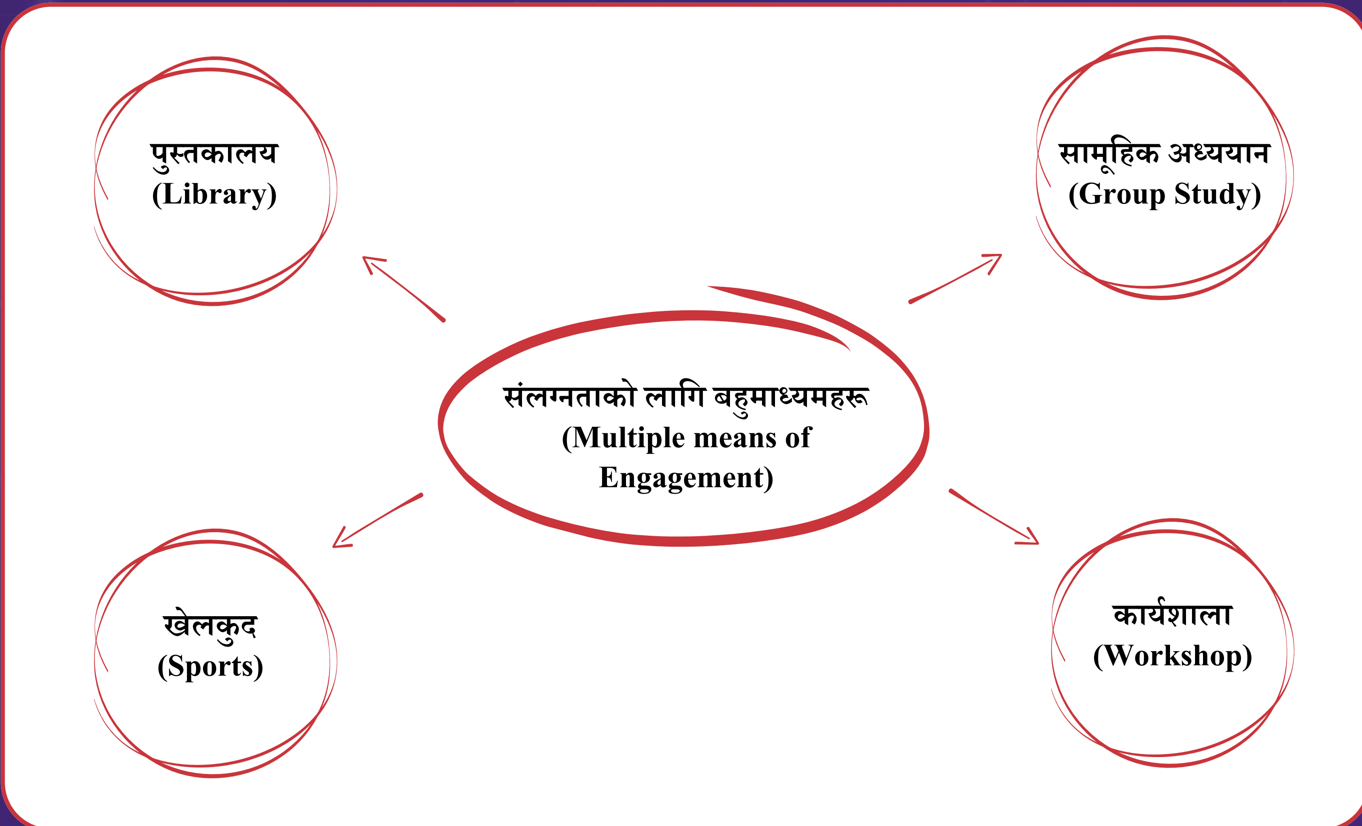
एक मैथली भाषा बोल्ने विद्यार्थीलाई शिक्षकले मैथली भाषामै तिम्रो नाम के हो ? भनेर सोध्दै र विद्यार्थीले मेरो नाम शान्ती हो भन्दै ।

सबैका लागि सिकाइ ढाँचा (UDL) को तेस्रो सिद्धान्त
संलग्नताका लागि बहुमाध्यमहरू (Multiple Means of Engagement)

संलग्नताका लागि बहु माध्यम भनेको के हो ?

सिकाइ प्रक्रियामा सबै विद्यार्थी संलग्न (Engage) हुनुपर्छ। संलग्न हुनु भनेको रुचिराख्नु, चासो राख्नु, विभिन्न गतिविधिमा सहभागी हुनु, ध्यान दिनु, जिज्ञासा राख्नु आदि हो । विद्यार्थी सिकाइ प्रक्रियामा संलग्न हुन सकेनन् भने सिक्न सक्दैनन् । शिक्षकले सिकाइ प्रक्रियामा उनीहरूको संलग्नता बढाउन अधिकतम प्रयास गर्नुपर्छ । तर, एउटै विधि वा माध्यमबाट सबै विद्यार्थीलाई सिकाइ प्रक्रियामा संलग्न गराउन सकिँदैन । उनीहरूको सिकाइ आवश्यकता, अपाङ्गताको प्रकृति र अवस्था, क्षमता र रुचिअनुसार फरकफरक माध्यम अपनाउनुपर्ने हुनसक्छ, जुन कुरा शिक्षकलाई थाहा हुनुपर्छ । विद्यार्थीलाई सिकाइ प्रक्रियामा सहभागी गराउन बहुमाध्यम प्रयोग गर्दा उनीहरूले आफूमाथि भेदभाव नभएको र समान रूपमा संलग्न हुन पाएको अनुभूति गर्छन् । यसले उनीहरूको जिज्ञासा र चासोलाई अझ राम्रो र सबल बनाउँदै जान्छ ।

संलग्नताका बहुमाध्यम अन्तर्गत धेरै कुराहरू पर्छन् । जस्तै, बाहिरी वातावरणमा भएका चिजविच र वस्तुहरूको प्रत्यक्ष अवलोकन गराउने, समूह छलफलमा संलग्न गराउने, परियोजना (project) हरूमा संलग्न गराउने, कथा वाचन गराउने, सामान्य अध्ययन अनुसन्धान गर्न लगाउने, रुचिअनुसारका प्रस्तुतिहरू गर्न लगाउने, कुनै खास विषयमा भिडिओ प्रदर्शन गरेर त्यससम्बन्धी प्रश्नहरूको समाधान गराउने, खेलहरूमा संलग्न गराउने, कुनै समस्या समाधानको लागि समूह बनाई काम जिम्मा दिने आदि ।


संलग्नताको लागि बहुमाध्यमहरू
(Multiple means of Engagement)
पुस्तकालय
(Library)
सामूहिक अध्ययान
(Group Study)
खेलकुद
(Sports)
कार्यशाला
(Workshop)

खेलको माध्यम

विद्यार्थीलाई सिकाइ प्रक्रियामा संलग्न गराउन खेलको माध्यम निकै प्रभावकारी हुन्छ । जस्तै, नियम पालना र यसको महत्व बुझाउनको लागि खेल वा संगीत निकै प्रभावकारी हुन्छ । तर खेलहरूको बारेमा निर्णय लिँदा अपाङ्गता भएका बालबालिकालाई अवरोध हुने खालका हुनु हुँदैन । कुनै खेलमा प्रत्यक्ष रूपमा अपाङ्गता भएका विद्यार्थी सहभागी हुन नसक्ने पनि हुनसक्छ । तर खेलमा खेल खेल्ने काम बाहेक यसका अरू गतिविधिहरू हुन्छन्, जसमा उनीहरूलाई सहभागी गराउन सकिन्छ जसले गर्दा उनीहरूले पनि समान रूपमा आफ्नो संलग्नता महसुस गर्छन र खेलको बारेमा बुझ्ने अवसर पाउँछन् ।

अपाङ्गता भएका र नभएका विद्यार्थीहरू सँगै खेलमा संलग्न भइरहेका छन् ।

समूह कार्य वा सिकाइ आवश्यकताअनुसारको कार्य

विद्यार्थीलाई शिक्षकले विभिन्न विषयमा प्रश्न वा समस्याहरू दिएर समूहमा बसेर प्रश्नको उत्तर खोज्न वा समाधान खोज्न लगाउन सक्छन् । यस्तो कार्यमा विद्यार्थीहरू उत्साहित भएर सहभागी हुन सक्छन् । सिकाइ आवश्यकताअनुसार पनि शिक्षकले दिने कक्षाकार्य वा गृहकार्यमा विविधता ल्याउन सकिन्छ । जस्तै, अरू विद्यार्थीलाई फूलको विषयमा निबन्ध लेख्न दिँदै गर्दा, दृष्टिविहीन विद्यार्थीलाई फूलको बारेमा १० मिनेट बोल्ने तयारी गर्न र बौद्धिक अपाङ्गता भएका विद्यार्थीलाई फूलको चित्र बनाउने वा विभिन्न ब्लक वा काटिएका कागजका टुक्रा जोडेर फूलको चित्र तयार गर्ने कार्य दिन सकिन्छ ।

विद्यार्थीहरू आ-आफ्नो काममा संलग्न छन्। शिक्षकले डाउन्स सिन्ड्रोम भएका दुई विद्यार्थीलाई उनीहरूको काममा सघाउँदै।

दृश्य सामग्रीमार्फत संलग्न गराउने

विद्यार्थीलाई सिकाइ प्रक्रियामा संलग्न गराउन दृश्य सामग्री, भिडिओ, अडिओ लगायतको प्रयोग एकदमै प्रभावकारी हुन्छ। यस्ता सामग्रीहरू सांकेतिक भाषा र सबटाइटल सहितका हुनुपर्छ, ताकि बहिरा वा सुस्त श्रवण व्यक्तिका लागि पनि पहुँचयुक्त हुन सकून्। यस्ता सामग्री हेर्न वा सुन्न दिएर त्यसबाट सिकेका कुराहरू अभिव्यक्त गर्न लगाउँदा विद्यार्थीको संलग्नता प्रभावकारी देखिन्छ। सिकेका कुराहरू अभिव्यक्त गर्दा पनि विभिन्न माध्यम प्रयोग गर्न पाउने अवसर उपलब्ध गराउनुपर्छ।

विद्यार्थीहरू साङ्केतिक भाषा र सबटाइटल सहितको भिडियो हेरेर विपदको बारेमा बुझ्ने प्रयास गरिरहेका छन् ।

प्रयोगात्मक विधि मार्फत संलग्न गराउने

प्रयोगात्मक विधि विद्यार्थीलाई एकदमै मन पर्ने विधि हो । यस विधिमा उनीहरूलाई समूहमा वा एक्लै संलग्न भएर विभिन्न वस्तु, सामग्री वा चिजविजहरू बनाउने कार्यमा सहभागी गराउन सकिन्छ । यसपछि सो कार्य गर्दाको नयाँ अनुभव, सिकेका कुरा र भोगेका समस्या तथा चुनौतीको बारेमा छलफल गर्न सकिन्छ ।

एक कार्यशालामा विद्यार्थीहरू आ-आफ्ना रचनात्मक क्रियाकलापमा व्यस्त छन् ।

अन्त्यमा

सामग्री अध्ययन गरिदिनु भएकोमा धन्यवाद। हामीलाई विश्वास छ, यो सामग्रीले तपाईँहरूलाई Universal Design for Learning (UDL) को अवधारणा बुझ्न र यसका तीनवटा प्रमुख सिद्धान्तलाई सिकाइ प्रक्रियामा उपयोग गर्न केही मद्दत गऱ्यो होला। UDL का सिद्धान्तको प्रयोग एउटा निरन्तर र सृजनात्मक प्रक्रिया हो। यो सामग्रीको मुख्य उद्देश्य भनेको शिक्षक साथीहरूलाई UDL को अभ्यासमा भोक जगाउनु हो। शिक्षकले यस सामग्रीमा लेखिएका विधिहरू बाहेक विद्यार्थीका सिकाइ आवश्यकतालाई सम्बोधन गर्न अरू थुप्रै सृजनात्मक विधि र प्रक्रियाहरू अपनाउन सक्छन्।

धन्यवाद

सार्वाधिकार संरक्षित/प्रकाशक : पुनस्थार्पना र विकासको लागि स्रोत केन्द्र (RCRD)
सहयोग : सेभ द चिल्ड्रेन
डिजाइन, लेआउट तथा प्रिन्ट : जेनेसिस प्रोड्क्सन्स प्रा. लि.
प्रकाशन संस्करण : प्रथम
प्रकाशन मिति : डिसेम्बर २०२४
प्रकाशन संख्या : २४०० प्रति

प्रकाशक:
पुनर्स्थापना र विकासको लागि स्रोत केन्द्र (RCRD)
ठेगाना: भक्तपुर नगरपालिका, वडा नं २, खुमा, ईन्द्रायणी
फोन: ०१-६६१२३६५, ईमेल: inquiry.rcrd@gmail.com
वेबसाईट: www.rcrd.org.np

Funded by
the European Union

Save the Children

RCRD

नेपाल सरकार
शिक्षा, विज्ञान तथा प्रविधि मन्त्रालय
शिक्षा तथा मानव स्रोत विकास केन्द्र
सानोठिमी, भक्तपुर