

Ewa Jówko

ORCID: 0000-0002-4687-6281

Uniwersytet Przyrodniczo-Humanistyczny w Siedlcach

Wydział Nauk Społecznych

ewa.jowko@uph.edu.pl

PROJEKTOWANIE UNIWERSALNE. INNOWACJA W KSZTAŁCENIU STUDENTÓW UNIWERSYTETU PRZYRODNICZO-HUMANISTYCZNEGO W SIEDLCACH

Universal design. Innovation in the education of students
of the Siedlce University of Natural Sciences and Humanities

<https://doi.org/10.34739/sn.2022.22.06>

Abstrakt: Artykuł przedstawia innowacyjny model podnoszenia kompetencji w zakresie dostępności i projektowania uniwersalnego przez studentów Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach. Koncepcja jest realizowana w ramach projektu „Doświadczyć tego sam”, współfinansowanego przez Unię Europejską.

Słowa kluczowe: *projektowanie uniwersalne, dostępność, kompetencje kluczowe, kompetencje miękkie*

Abstract: The article presents an innovative model for improving competences in the field of accessibility and universal design, by students of the University of Natural Sciences and Humanities in Siedlce. The concept is being implemented as part of the "Experience it yourself" project, cofinanced by the European Union.

Keywords: *universal design, accessibility, key competencies, soft competences*

Współczesny rynek pracy stawia przed absolwentami uczelni wyższych nowe wyzwania w zakresie posiadanej przez nich wiedzy, posiadanych umiejętności i kompetencji. W obecnej rzeczywistości, aby ich pozycja na rynku pracy była atrakcyjna, studenci muszą nabywać nowe kompetencje, daleko wykraczające poza te, pozyskiwane w ramach programu studiów i określane jako kwalifikacje do wykonywania zawodu. Coraz bardziej pożądane stają się kompetencje kluczowe i kompetencje miękkie, takie jak asertywność, ko-

munikatywność, twórcze radzenie sobie ze stresem, kreatywność, umiejętność współpracy w zespole, wysoka kultura osobista, samodyscyplina, jak również dobra organizacja pracy. Pośród nowych umiejętności niezbędnych obecnie na rynku pracy pojawiły się i te związane z dostępnością i projektowaniem uniwersalnym.

Punktem odniesienia dla rozważań na temat projektowania uniwersalnego jest Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami, która weszła w życie 20 września 2019 r. [Dz.U. 2019, poz. 1696], oraz realizowany w ramach tejże ustawy rządowy Program Dostępność Plus [zob. Program Dostępność Plus]. Przywołane uregulowania pozwalają dostrzegać i respektować prawo każdego człowieka do dostępności w zakresie architektonicznym, cyfrowym i informacyjno-komunikacyjnym. Celem wprowadzenia aktów prawnych było niwelowanie przejawów dyskryminacji i marginalizacji osób o szczególnych potrzebach i umożliwienie im – na równi z innymi członkami społeczeństwa – korzystania z różnego rodzaju obiektów i usług.

Zaznaczyć należy, iż pojęcie „osoba o szczególnych potrzebach” nie ogranicza się jedynie do osób z niepełnosprawnościami, może dotyczyć każdej jednostki, która jest wykluczana z pełnego i aktywnego uczestnictwa w różnych dziedzinach życia politycznego, społecznego, gospodarczego, kulturalnego czy duchowego. Poza aspektem związanym z niepełnosprawnością do czynników ryzyka ekskluzji społecznej najczęściej zaliczamy cechy takie jak płeć, wiek, poziom wykształcenia, miejsce zamieszkania, stan cywilny, orientacja seksualna, wyznawana wiara czy przynależność do mniejszościowej grupy etnicznej [Brzezińska, Kaczan, Smoczyńska (red.), 2010, s. 11].

Ważnym kontekstem we współczesnym pojmowaniu pojęcia „niepełnosprawność” jest także myślenie odnoszące się do szczególnych potrzeb danego człowieka. Niepełnosprawność nie musi być rezultatem dysfunkcji (upośledzenia) w jakimś obszarze funkcjonowania danej osoby, ale może wynikać z „braku należytego uwzględnienia potrzeb, możliwości i preferencji wszystkich potencjalnych użytkowników podczas projektowania produktów, usług i urządzeń, co do których zakłada się powszechne zastosowanie” [E. Björk, 2012, s. 119]. Efektem niewłaściwie zaprojektowanych produktów i usług staje się niemożność korzystania z nich przez wszystkich w równym stopniu „tylko dlatego, że polityka, rynek, społeczeństwo czy środowisko nie uwzględniają odmienności i specyfiki potrzeb oraz możliwości, którymi dysponują”. Zatem według takiego pojmowania osoby nieokreślone w myśl

ustawy jako „osoby z niepełnosprawnościami”, nie mieszczące się także w prezentowanej przez WHO definicji, odnoszącej się do niepełnosprawności, stają się takimi poprzez brak systemowych, holistycznych działań podejmowanych przez wszelkie, właściwe w zakresie projektowania uniwersalnego podmioty, między innymi organy administracji publicznej, w tym jednostki samorządu terytorialnego, placówki oświatowe, socjalne, środowisko naukowe itp. [S. Ginnerup, 2009, s. 7]. Z prezentowanych ujęć można wnioskować, iż „osobą o szczególnych potrzebach” może być w zasadzie każdy człowiek, który odczuwa dyskomfort w dostępie do wytworów gospodarki i kultury ze względu na niemożność pełnego w nich uczestniczenia i korzystania z nich. W społeczeństwie możemy wyróżnić co najmniej kilka grup, które owe „szczególne potrzeby” posiadają. Należą do nich z pewnością: osoby z niepełnosprawnościami, osoby starsze i niesamodzielne, samotni rodzice wychowujący dzieci, imigranci, uchodźcy, mniejszości wyznaniowe i seksualne.

W Polsce aktem prawnym, który stanowi podwalinę dostępności, jest *Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych* [dalej: Konwencja, 2012]. Zapisano tam dwa kluczowe pojęcia definiujące ideę dostępności. Pierwsze z nich to „racjonalne usprawnienie”, będące warunkiem *sine qua non* inkluzji społecznej. Termin ten oznacza „konieczne i odpowiednie zmiany i dostosowania, nienakładające nieproporcjonalnego lub nadmiernego obciążenia, jeśli jest to potrzebne w konkretnym przypadku, w celu zapewnienia osobom niepełnosprawnym możliwości korzystania z wszelkich praw człowieka i podstawowych wolności oraz ich wykonywania na zasadzie równości z innymi osobami” [Konwencja, 2012, art. 2].

Kolejnym pojęciem, bez którego nie możemy stać się społeczeństwem inkluzyjnym, dostępnym, jest właśnie „projektowanie uniwersalne”, „projektowanie inkluzyjne” (ang. *design thinking, inclusive design*), które oznacza

projektowanie produktów, środowiska, programów i usług w taki sposób, by były użyteczne dla wszystkich w możliwie największym stopniu, bez potrzeby adaptacji lub specjalistycznego projektowania. „Design thinking” nie wyklucza pomocy technicznych dla szczególnych grup osób niepełnosprawnych, jeżeli jest to potrzebne [Konwencja, 2012, art. 2].

Projektowanie uniwersalne jest podejściem interdyscyplinarnym, obejmującym integrację osób o szczególnych potrzebach z resztą społeczeństwa, wiążąc się ono z niwelowaniem fizycznych i mentalnych barier między ludźmi.

W myśl idei dostępności należy zmieniać środowisko w taki sposób, aby minimalizować zapotrzebowanie na „specjalne” rozwiązania i „technologie wspomagające”. Kluczowe w „design thinking” będzie przyjęcie stanowiska, że powinny być „te same szanse dla wszystkich” (*the same opportunity for All*) [Gawron, 2015, s. 11].

Projektowanie uniwersalne stanowi nowy paradygmat określający różnorodność społeczną, gdzie potrzeby ludzkie winny być zaspakajane w pełnym zakresie, przy użyciu maksymalnie uproszczonych, dostępnych dla wszystkich rozwiązań, dzięki czemu zapewniona zostanie elastyczność i powszechność zastosowania [Gawron, 2015, s. 11]. *Universal design* jest pewną ideą dążenia do stwarzania możliwości i warunków ułatwiających powszechną partycypację społeczną. Dlatego zasadne jest postrzeganie projektowania uniwersalnego w kategoriach dynamicznego procesu, a nie – danego nam stanu rzeczy [Gawron, 2015, s. 13].

Projektowanie uniwersalne czy projektowanie inkluzyjne nie odnosi się jedynie do planowania produktu, może dotyczyć planowania badań, głębszego zrozumienia danego sektora rynku, podniesienia poziomu komunikacji z drugim człowiekiem. Istotne wydaje się w tej perspektywie prowadzenie badań z grupą docelową, dla której planujemy działania inkluzyjne, bądź opinia większej populacji na temat danego rozwiązania. Zaplecze informacyjne pochodzące od konkretnych użytkowników pozwala na ocenę specyficznych potrzeb, aspiracji jednostki, innowacyjności planowanych działań, jak również – ergonomię pracy, poprzez wyeliminowanie niemożliwych do zrealizowania pomysłów. Metodyka projektowania inkluzyjnego zakłada operacjonalizowanie działań w odniesieniu do konkretnego przypadku, a nie uśredniania dla jakiejś grupy. W koncepcji projektowania uniwersalnego pojęcie *average person* (przeciętny człowiek) traci na wiarygodności. Dzielenie ludzi na pewne kategorie, w myśl idei *design thinking*, jest nieskuteczne i mało innowacyjne. Istotne staje się poszukiwanie sposobów jakościowo opisujących jednostkę w konkretnych warunkach funkcjonowania [Eikhaug O. et al., 2018].

Z przeprowadzonej w 2019 r. ankiety skierowanej do grupy 100 studentów studiów niestacjonarnych Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach wynika, że istnieje konieczność wprowadzenia róż-

nych sposobów wsparcia w nabywaniu umiejętności związanych z dostępnością i projektowaniem uniwersalnym. Badani studenci dostrzegli potrzebę zdobywania wiedzy i kompetencji w tym zakresie, ze szczególnym uwzględnieniem zajęć o charakterze warsztatowym i praktycznym, z wykorzystaniem specjalistycznych metod i sprzętów. Zaledwie 12% badanych studentek uznało, że uwzględnią w swojej pracy potrzeby osób z niepełnosprawnością, potrzeby osób starszych i kobiet w ciąży. Wyniki badań wykazały, że badana grupa w znacznej mierze nie była świadoma roli, jaką odgrywa nabywanie przez nią kompetencji w zakresie pracy z różnymi grupami społecznymi, wymagającymi specjalnego podejścia, określania barier, z jakimi dane grupy się spotykają, diagnozowania ich potrzeb, wprowadzania działań pomocowych i ich ewaluacji.

Odpowiedzią na potrzeby studentów Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach było opracowanie przez zespół ekspertów projektu „Doświadcz tego sam”, który stanowi innowacyjny model wprowadzenia w program studiów obejmujących omawianą w artykule problematykę. Wdrożenie zadań projektowych jest współfinansowane ze środków unijnych, z programu operacyjnego „Wiedza, Edukacja, Rozwój” [numer wniosku: POWR.03.05.00-00-PU14/19].

Projekt jest realizowany dwuetapowo. Pierwszy etap dotyczył przygotowania kadry akademickiej do realizacji zajęć ze studentami z zakresu dostępności i projektowania uniwersalnego. Nauczyciele akademicy ukończyli certyfikowane szkolenie, uprawniające ich do prowadzenia zajęć w danym zakresie. Ponadto uczestniczyli w wizycie studyjnej w Norwegii, podczas której odbyli szkolenie w grupach networkingowych, zdobywając kolejne doświadczenia i kompetencje do pracy ze studentami. Wizyta studyjna w kraju, który cieszy się posiadaniem długiej tradycji w obszarze niwelowania barier i przeciwdziałania ekskluzji społecznej, pozwoliła na implementowanie dobrych praktyk w zakresie metodyki projektowania uniwersalnego na zajęciach warsztatowych ze studentami. Wdrażając projekt, stworzono w Uniwersytecie Laboratorium Symulacji Niepełnosprawności, wyposażając je w niezbędny sprzęt i oprogramowanie. Ponadto na potrzeby realizacji zajęć projektowych ze studentami opracowano grę komputerową, stymulującą studentów do kreatywnych rozwiązań przy opracowywaniu diagnozy studium przypadku, niwelowaniu barier i przygotowaniu prototypowych działań przy pomocy *design thinking*.

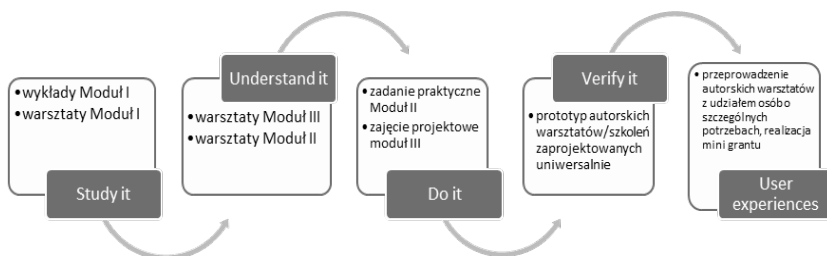
W kolejnym etapie wdrażania innowacyjnego modelu kształcenia zespół ekspertów opracował autorskie programy i scenariusze zajęć. W projekcie uczestniczą studenci 12 kierunków studiów pierwszego i drugiego stopnia: administracji, logistyki, zarządzania, matematyki, informatyki, pedagogiki, pedagogiki specjalnej, zoopsychologii z animaloterapią, pielęgniarstwa, kryminologii, bezpieczeństwa i ratownictwa medycznego. Ścieżka wsparcia została pomyślana tak, aby była kompatybilna z realizowanym kierunkiem studiów i wyposażała uczestnika projektu w dodatkowe kompetencje z projektowania uniwersalnego w zakresie zdobywanego wykształcenia.

Zaplanowane w projekcie formy edukacyjne są zogniskowane na pozyskaniu umiejętności mających istotne znaczenie na współczesnym rynku pracy. W projekcie zachowano równość szans i mogą wziąć w nim udział studenci bez względu na płeć, wiek czy orzeczoną niepełnosprawność. Przy planowaniu uwzględniono także ergonomię pracy, tak aby odbywające się w ramach projektu działania nie kolidowały z planem studiów uczestników i nie zaburzały ich życia prywatnego. Osoby objęte wsparciem nabędą dodatkowych umiejętności niezbędnych na obecnym rynku pracy i oczekiwanych przez pracodawców w określonych branżach/sektorach, odpowiadających profilowi kształcenia na danym kierunku, poprzez udział w formach zajęć uwzględniających pracę z osobami z niepełnosprawnościami [POWR.03.05.00-00-PU14/19].

Realizacja zajęć warsztatowych i praktycznych z uczestnikami projektu odbywa się według głównych zasad projektowania uniwersalnego. Pierwszym etapem pracy studentów jest „Study it” – etap zbierania informacji o osobie lub grupie osób o szczególnych potrzebach. Ważnym elementem tego etapu jest zrozumienie konsekwencji odnoszących się do zachowania i emocji osób ze szczególnymi potrzebami, określenie barier w ich funkcjonowaniu oraz opracowanie diagnozy konstatającej fakty. Na kolejnym etapie zajęć projektowych, nazywanym „Understand it”, studenci mają dokonać empatycznej i intuicyjnej analizy problemu. Celem tych warsztatów jest określenie potrzeb i emocji odbiorcy. W Laboratorium Symulacji Niepełnosprawności beneficjenci projektu nabywają kompetencji związanych ze współodczuwaniem, określaniem potrzeb oraz poszukiwaniem optymalnych rozwiązań niwelujących procesy marginalizacji. Realizacja dwóch pierwszych zasad pozwala na zastosowanie metody *design thinking*, czyli zaplanowanie i opracowanie innowacyjnych, twórczych działań. Podczas wykonywania zadania praktycznego oraz na zajęciach projektowych studenci projektują

uniwersalnie, to etap właściwej pracy projektowej („Do it”). Po opracowaniu projektu prototypowych warsztatów/szkoleń dla lub z udziałem osób o szczególnych potrzebach, uczestnicy projektu przystępują do etapu testowania („Verify it”), wielokrotnie weryfikują zaplanowane przez siebie działania, czasami powracają do poprzednich etapów, badają zasadność zakupu sprzętu potrzebnego do realizacji zaprojektowanych przez siebie warsztatów. Końcowym etapem jest „User experience” (doświadczenia użytkownika), w którym studenci sprawdzają prototypowe warsztaty/szkolenia przygotowane według zasad *design thinking* poprzez przeprowadzenie warsztatów/szkoleń z udziałem osób o specjalnych potrzebach, m. in. osób z niepełnosprawnościami i osób starszych.

Poniższy model prezentuje schemat kształcenia modułowego studentów Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach w zakresie projektowania uniwersalnego, wprowadzony w ramach projektu „Doświadcz tego sam”.



Rysunek 1. Model kształcenia studentów Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach w zakresie projektowania uniwersalnego.

Źródło: opracowanie własne.

Poziom kompetencji uczestników jest monitorowany i rejestrowany przez zespół ekspertów po realizacji każdego modułu. Dokonywany bilans wykazał, że w drugim roku realizacji projektu „Doświadcz tego sam” 436 studentów I i II stopnia studiów uzyskało certyfikat potwierdzający podniesienie poziomu kompetencji w zakresie dostępności i projektowania uniwersalnego.

W roku akademickim 2023/24 model kształcenia wdrażany w ramach projektu „Doświadcz tego sam” zostanie wprowadzony do programów kształcenia jako zajęcia obowiązkowe na wszystkich kierunkach studiów prowadzonych w Uniwersytecie Przyrodniczo-Humanistycznym w Siedlcach.

Literatura

Björk E. (2012), *Universal Design or Modular-Based Design Solutions – A Society Concern*, [w:] F.A. Cheein (ed.), *Assistive Technologies*, InTech, Rijeka, pp. 121-141, online: <http://www.intechopen.com/books/assistive-technologies/universal-design-or-modular-based-design-solutions>, data dostępu: 10.07.2022.

Brzezińska A.I., Kaczan R., Smoczyńska K. (red.) (2010), *Diagnoza potrzeb i modele pomocy dla osób z ograniczeniami sprawności*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa.

Eikhaug O. et al. (2018), *Innovating with people. Inclusive design and architecture*, Design and Architecture Norway, Oslo.

Gawron G. (2015), *Universal design – projektowanie uniwersalne jako idea w dążeniu do osiągnięcia partycypacji społecznej osób niepełnosprawnych*, „Roczniki Nauk Społecznych”, t. 7(43), nr 1, s. 125-144.

Ginnerup S. (2009), *Achieving Full Participation through Universal Design*, Council of Europe, Strasbourg, http://www.coe.int/t/dg3/disability/source/Universal_design.pdf, data dostępu: 10.07.2022.

Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami, Dz.U. 2019, poz. 1696.

Program Dostępność Plus – Ministerstwo Funduszy i Polityki Regionalnej (funduszeuropejskie.gov.pl), <https://www.funduszeuropejskie.gov.pl/strony/ofunduszach/fundusze-europejskie-bez-barier/dostepnosc-plus/>, data dostępu: 23.07.2022.

Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych, Dz.U. z 25 października 2012 r., poz. 1169.

Projekt „Doświadcz tego sam”, zapisany w SL 2015 z numerem wniosku POWR.03.05.00-00-PU14/19.