

보편적 학습 설계 지침

UDL의 목표는 목적의식적이고 성찰적이며, 자원 활용에 능하고 진정성이 있으며, 전략적이고 실행 중심적인 학습자 주도성 (learner agency)을 기르는 것입니다.

참여를 위한 다양한 수단 설계



표상을 위한 다양한 수단 설계



행동과 표현을 위한 다양한 수단 설계



관심사와 정체성을 기꺼이 받아들이기 위한 설계 옵션 (7)

- 선택권과 자율성을 최적화하기(7.1)
- 관련성, 가치, 그리고 진정성 최적화하기(7.2)
- 기쁨과 놀이를 북돋우기(7.3)
- 편견, 위협 및 방해요소에 대응하기(7.4)

지각을 위한 설계 옵션(1)

- 정보 표시 방식의 사용자 맞춤화 지원하기(1.1)
- 정보를 받아들이는 다양한 방식 지원하기(1.2)
- (학습 내용과 자료 설계 시) 다양한 관점과 정체성을 진정성 있는 방식으로 표현하기(1.3)

상호작용을 위한 설계 옵션(4)

- 응답, 탐색, 움직임을 위한 방식을 다양화하고 존중하기(4.1)
- 보편적 학습 자료, 보조 기술·도구, 보편적 기술·도구에 대한 접근을 최적화하기(4.2)

노력과 지속성을 유지하기 위한 설계 옵션(8)

- 목표의 의미와 목적을 명확히 하기(8.1)
- 도전과 지원 최적화하기(8.2)
- 협력, 상호 의존성 및 집단학습 촉진하기(8.3)
- 소속감과 공동체 의식 촉진하기(8.4)
- 행동 지향적 피드백 제공하기(8.5)

언어와 기호를 위한 설계 옵션(2)

- 어휘, 기호, 언어 구조를 명확히 하기(2.1)
- 글, 수학적 표기, 기호의 해독을 지원하기(2.2)
- 다양한 언어와 방언에 대한 이해와 존중을 함양하기(2.3)
- 언어 및 기호 사용에 내재된 편견에 대응하기(2.4)
- 다양한 매체를 통해 설명하기(2.5)

표현과 의사소통을 위한 설계 옵션(5)

- 의사소통을 위해 다양한 매체 사용하기(5.1)
- 구성, 표현, 창의성을 위한 다양한 도구 사용하기(5.2)
- 연습과 수행을 위한 점진적 지원을 통해 숙련도 기르기(5.3)
- 표현 및 의사소통 방식에 관련된 편견에 대응하기(5.4)

정서적 역량을 위한 설계 옵션(9)

- 기대, 신념, 동기를 인식하기(9.1)
- 자신과 타인에 대한 인식 개발하기(9.2)
- 개인적·집단적 성찰 촉진하기(9.3)
- 공감과 회복적 실천 함양하기(9.4)

지식 구축을 위한 설계 옵션(3)

- 기존 지식을 새로운 학습에 연결하기(3.1)
- 패턴, 핵심 속성, 빅 아이디어, 관계를 강조하고 탐색하기(3.2)
- 다양한 인식 방식과 의미 구성 방식을 함양하기(3.3)
- 전이와 일반화를 극대화하기(3.4)

전략 개발을 위한 설계 옵션(6)

- 의미있는 목표 설정하기(6.1)
- 어려움을 예측하고 대처 계획하기(6.2)
- 정보와 자원을 구조화하기(6.3)
- 진행 상황을 모니터링하는 역량을 강화하기(6.4)
- 배제적 관행에 도전하기(6.5)

구
점

지
원

집
행
기
능