

ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ
ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΌΤΗΤΑ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΌ
ΠΑΚΈΤΟ



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΡΓΟΥ

Ακρωνύμιο Έργου: CURABILITY

Τίτλος Έργου: CUltuRal AccessiBILITY

Αριθμός Έργου: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420

Δράση: KA220-ADU – Συμπράξεις για συνεργασία στην
εκπαίδευση ενηλίκων

Ιστοσελίδα: <https://www.curability.eu>

ΚΟΙΝΟΠΡΑΞΙΑ::

- Ομοσπονδία Συλλόγων σωματικών και οργανικών αναπηριών Mestral-Cocemfe Tarragona - Ισπανία
- VSI Edukaciniai Projektai - Λιθουανία
- G.G. Eurosuccess Consulting Limited - Κύπρος
- Microkosmos Ιταλοελληνικός Πολιτιστικός Σύλλογος για την Εκπαίδευση- Ιταλία
- Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej - Πολωνία
- Σύλλογος Εκπαιδευτικών Προγραμμάτων Open Europe - Ισπανία
- Artied Ltd - Βουλγαρία



Πίνακας περιεχομένων

ΟΡΙΣΜΟΙ	3
ΕΝΟΤΗΤΑ 1.	3
ΕΝΟΤΗΤΑ 2.	5
ΕΝΟΤΗΤΑ 3.	6
ΕΝΟΤΗΤΑ 4.	7
ΕΝΟΤΗΤΑ 5.	8
ΕΝΟΤΗΤΑ 6.	12
ΕΝΟΤΗΤΑ 7.	13
ΕΝΟΤΗΤΑ 1. ΚΥΡΙΕΣ ΈΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΤΙΚΆ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΌΤΗΤΑ	16
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	16
Τι?	17
Πώς?	19
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	21
ΕΝΟΤΗΤΑ 2. ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΌΝΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΌΥΣ	24
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	24
Τι?	26
Πώς?	30
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	32
ΕΝΟΤΗΤΑ 3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΤΕΧΝΗΣ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΌΥΣ	34
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	34
Τι?	35
Πώς?	38
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	41
ΕΝΟΤΗΤΑ 4. ΠΌΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ	43
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	43
Τι?	44
Πώς?	49
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	54
ΕΝΟΤΗΤΑ 5. ΠΌΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΕΧΝΗΣ	57
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	57
Τι?	58
Πώς?	65
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	69
ΕΝΟΤΗΤΑ 6. ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ - ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ	72
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	72
Τι?	73
Πώς?	77
ΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	78
ΜΟΝΑΔΑ 7. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ - ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ (ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ)	81
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	81
Τι?	82
Πώς?	87
ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ	90
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1	92

Ορισμοί

Ενότητα 1.

Προσβασιμότητα: είναι ο βαθμός στον οποίο ένα προϊόν, μια υπηρεσία ή ένα περιβάλλον είναι προσβάσιμο σε όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Ο όρος αναφέρεται στη δυνατότητα πρόσβασης ατόμων με περιορισμένες ικανότητες σε φυσικά περιβάλλοντα (φυσική προσβασιμότητα). Σε άλλες περιπτώσεις, στη δυνατότητα των ανθρώπων να μπορούν να απολαμβάνουν πολιτιστικό περιεχόμενο ανεξαρτήτως (πολιτιστική προσβασιμότητα).

Αρχιτεκτονικά εμπόδια: Είναι τα εμπόδια που δυσκολεύουν την πρόσβαση σε όλους τους χώρους.

Ακουστική περιγραφή: Είναι ένα σύστημα που εξηγεί τις εικόνες με λέξεις.

Σύστημα γραφής Braille: είναι ένα σύστημα απτής γραφής που βασίζεται σε συνδυασμούς 6 σημείων σε έναν πίνακα τριών γραμμών και δύο στηλών. Τα άτομα με προβλήματα όρασης το χρησιμοποιούν για να διαβάσουν.

Σύνδρομο Down: Είναι μια γενετική διαταραχή που προκαλείται από ένα επιπλέον αντίγραφο του χρωμοσώματος 21 (ή τμήματος) αντί και των δύο. Για το λόγο αυτό, ονομάζεται επίσης τρισωμία 21. Τα άτομα με αυτό το σύνδρομο μπορεί να

έχουν διαφορετικού βαθμού διανοητική αναπηρία. Τα άτομα με αυτό το σύνδρομο έχουν συγκεκριμένα σωματικά χαρακτηριστικά.

Σκύλος-οδηγός: Είναι ένας σκύλος εκπαιδευμένος να βοηθάει άτομα με οπτική αναπηρία.

Απτικοί χάρτες τοποθεσίας: Το απτικό σχέδιο είναι ένα είδος σχεδίου που ενημερώνει για την αρχιτεκτονική κατανομή ενός συγκεκριμένου χώρου. Χρησιμοποιούν αναφορές σε μεγάλες εκτυπώσεις και σε γραφή Braille. Το "απτικό" προέρχεται από τα ελληνικά, άρα πρόκειται για ένα επίπεδο "που αγγίζει".

Απώλεια ακοής ή κώφωση: Είναι ένα άτομο που δυσκολεύεται να ακούσει. Μπορεί να ακούει λίγο ή να μην ακούει καθόλου έναν ήχο.

Εικόνες σε ανάγλυφη μορφή: Είναι εικόνες που ξεχωρίζουν σε ένα επίπεδο ή μια επιφάνεια.

Σύστημα Επαγωγικής Στροφής: Μοναδικά συστήματα ήχου που χρησιμοποιούνται από χρήστες ακουστικών βαρηκοΐας. Ένα σύστημα επαγωγής ή βρόχου ακοής αποτελείται από έναν ή περισσότερους συρμάτινους βρόχους. Η συσκευή αυτή ενισχύει τον ήχο και αποκλείει το θόρυβο του περιβάλλοντος.

Οπτικά βοηθήματα: Βοηθούν στην προβολή αντικειμένων και εικόνων.

Δάπεδο με ανάγλυφα στοιχεία (Podotactile Floor): με ανάγλυφη σήμανση στο οδόστρωμα που βοηθά τα άτομα με οπτικές αναπηρίες επειδή προειδοποιεί για κινδύνους και αλλαγές κατεύθυνσης... Χρησιμοποιούν χρώματα που έρχονται σε αντίθεση με το χρώμα του πεζοδρομίου.

Νοηματική γλώσσα: Τα άτομα με προβλήματα ακοής ή όρασης χρησιμοποιούν αυτό το σύστημα επικοινωνίας για να επικοινωνήσουν. Αυτό το σύστημα επικοινωνίας χρησιμοποιεί ένα κανάλι χειρονομιών-ορατού-χωρικού.

Άτομα με προβλήματα όρασης: Μιλάμε γενικά για τύφλωση ή σοβαρά προβλήματα όρασης. Αναφερόμαστε σε ολικούς ή σοβαρούς οπτικούς περιορισμούς.

Ενότητα 2.

Αρτ: Η έκφραση ή η εφαρμογή της ανθρώπινης δημιουργικής ικανότητας και φαντασίας. Ζωγραφική ή γλυπτική, μουσική, λογοτεχνία και χορός.

Φυσικά εμπόδια: Φυσικά εμπόδια είναι εκείνα τα εμπόδια που μας εμποδίζουν από ορισμένες ενέργειες ή κινήσεις στο χώρο. Ανάλογα με τις επιμέρους συνθήκες, διαφορετικά στοιχεία μπορεί να αποτελούν φυσικά εμπόδια. Για παράδειγμα, τα

σκαλοπάτια, το ύψος ενός αντικειμένου, ο κακοτράχαλος δρόμος κ.λπ.

Πολιτιστικά εμπόδια: Τα πολιτιστικά εμπόδια δίνονται από την ένταξη και τη γνώση του καθενός σε κάποιους πολιτισμούς και όχι σε άλλους. Έτσι, πολιτιστικές αξίες που δεν ανήκουν στην πολιτιστική μας σφαίρα μπορούν να γίνουν εμπόδια.

Εμπόδια υποβάθρου: Τα εμπόδια του υποβάθρου είναι τα εμπόδια που προκύπτουν από το οικογενειακό μας υπόβαθρο. Για παράδειγμα, η κοινωνικοοικονομική κατάσταση.

Αισθητηριακά εμπόδια: Τα αισθητηριακά εμπόδια είναι εκείνα τα εμπόδια που μπορούν να έχουν επιπτώσεις στις αισθήσεις μας.

Κοινωνική συμμετοχικότητα: Η πρακτική ή η πολιτική της παροχής ίσης πρόσβασης σε ευκαιρίες και πόρους σε άτομα που διαφορετικά θα μπορούσαν να αποκλειστούν ή να περιθωριοποιηθούν, όπως τα άτομα με σωματικές ή πνευματικές αναπηρίες ή που ανήκουν σε άλλες μειονοτικές ομάδες.

Ενότητα 3.

Τέχνη: Η έκφραση ή η εφαρμογή της ανθρώπινης δημιουργικής ικανότητας και φαντασίας. Ζωγραφική ή γλυπτική, μουσική, λογοτεχνία και χορός.

Περιεκτικός: Περιλαμβάνει όλες τις αναμενόμενες ή απαιτούμενες υπηρεσίες ή στοιχεία. Δεν αποκλείει κανένα από τα μέρη ή τις ομάδες που εμπλέκονται σε κάτι.

Εργαστήριο: Μια συνάντηση ανθρώπων. Συμμετέχουν σε εντατική συζήτηση και δραστηριότητα πάνω σε ένα συγκεκριμένο θέμα ή έργο.

Ενότητα 4.

Επαυξημένη πραγματικότητα (augmented reality): ένα είδος τεχνολογίας για την προβολή ψηφιακών εικόνων σε φυσικό περιβάλλον.

Ψηφιακή έκθεση: συλλογή αντικειμένων μουσείων και έργων γκαλερί που παρουσιάζονται στο διαδίκτυο.

Υπερμέσα: μια επέκταση ενός υπερκειμένου ή η δυνατότητα να ανοίγουν νέες ιστοσελίδες κάνοντας κλικ σε συνδέσμους κειμένου σε ένα πρόγραμμα περιήγησης στο Web.

Περιγραφή εικόνας: ένας τρόπος περιγραφής ενός αντικειμένου, μιας εικόνας, μιας φωτογραφίας κ.λπ. σε κάποιον με χαμηλή όραση. Αυτό μπορεί να είναι η Ακουστική Περιγραφή, η Λεκτική Περιγραφή και η Ολοκληρωμένη Ακουστική Περιγραφή.

Εικονική προσβασιμότητα: να γίνουν τα αντικείμενα του μουσείου προσβάσιμα στο διαδίκτυο.

Εικονική πραγματικότητα: ψηφιακό περιβάλλον το οποίο μπορούμε να αισθανθούμε μέσω εικόνων και ήχων που γίνονται σε έναν υπολογιστή.

Οπτική προσβασιμότητα: ένας τρόπος με τον οποίο όλοι οι χρήστες μπορούν να δουν και να διαβάσουν το περιεχόμενο της οθόνης. Περιλαμβάνει την προσβασιμότητα του περιεχομένου του Ιστού και των εφαρμογών για κινητά τηλέφωνα.

Ενότητα 5.

Προσβασιμότητα: το χαρακτηριστικό μιας συσκευής, μιας υπηρεσίας, ενός πόρου ή ενός περιβάλλοντος να μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από κάθε τύπο χρήστη- ο όρος συνδέεται συνήθως με τη δυνατότητα των ατόμων με μειωμένες ή μειωμένες ικανότητες να έχουν πρόσβαση σε φυσικά περιβάλλοντα (φυσική προσβασιμότητα), να απολαμβάνουν ανεξάρτητα πολιτιστικό περιεχόμενο (πολιτιστική προσβασιμότητα) ή να χρησιμοποιούν συστήματα πληροφοριών μέσω της χρήσης υποστηρικτικών τεχνολογιών ή μέσω της συμμόρφωσης με τις απαιτήσεις προσβασιμότητας των προϊόντων.

ARIA (Accessible Rich Internet Applications): ένα σύνολο ρόλων και χαρακτηριστικών που καθορίζουν τρόπους για να γίνει το περιεχόμενο του ιστού και οι εφαρμογές ιστού πιο προσιτές στα άτομα με αναπηρία.

ACE - Accessibility Checker for EPUB: ένα εργαλείο για την εκτέλεση αυτοματοποιημένων ελέγχων προσβασιμότητας για δημοσιεύσεις EPUB, προκειμένου να βοηθήσει στην αξιολόγηση της συμμόρφωσης με την προδιαγραφή προσβασιμότητας EPUB.

Bookalope: ένα εργαλείο μορφοποίησης και μετατροπής βιβλίων που εξορθολογίζει τη διαδικασία παραγωγής βιβλίων - από το ακατέργαστο χειρόγραφο στο τελικό προϊόν.

Προσβασιμότητα: το χαρακτηριστικό μιας συσκευής, μιας υπηρεσίας, ενός πόρου ή ενός περιβάλλοντος να μπορεί να χρησιμοποιηθεί εύκολα από κάθε τύπο χρήστη- ο όρος συνδέεται συνήθως με τη δυνατότητα των ατόμων με μειωμένες ή μειωμένες ικανότητες να έχουν πρόσβαση σε φυσικά περιβάλλοντα (φυσική προσβασιμότητα), να απολαμβάνουν ανεξάρτητα πολιτιστικό περιεχόμενο (πολιτιστική προσβασιμότητα) ή να χρησιμοποιούν συστήματα πληροφοριών μέσω της χρήσης υποστηρικτικών τεχνολογιών ή μέσω της συμμόρφωσης με τις απαιτήσεις προσβασιμότητας των προϊόντων.

ARIA (Accessible Rich Internet Applications): ένα σύνολο ρόλων και χαρακτηριστικών που καθορίζουν τρόπους για να γίνει το περιεχόμενο του ιστού και οι εφαρμογές ιστού πιο προσιτές στα άτομα με αναπηρία.

ACE - Accessibility Checker for EPUB: ένα εργαλείο για την εκτέλεση αυτοματοποιημένων ελέγχων προσβασιμότητας για δημοσιεύσεις EPUB, προκειμένου να βοηθήσει στην αξιολόγηση της συμμόρφωσης με την προδιαγραφή προσβασιμότητας EPUB.

Bookalope: ένα εργαλείο μορφοποίησης και μετατροπής βιβλίων που εξορθολογίζει τη διαδικασία παραγωγής βιβλίων - από το ακατέργαστο χειρόγραφο στο τελικό προϊόν.

Ηλεκτρονικό βιβλίο (e-book): έκδοση βιβλίου που διατίθεται σε ψηφιακή μορφή, αποτελούμενη από κείμενο, εικόνες ή και τα δύο, αναγνώσιμη στην επίπεδη οθόνη υπολογιστών ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών.

EPUB3: ο πιο πρόσφατος προσβάσιμος μορφότυπος που παρέχει τα πάντα για τη δημιουργία ενός προσβάσιμου ηλεκτρονικού βιβλίου. Το EPUB (συντομογραφία του Electronic PUblication) είναι ένα ανοικτό πρότυπο, βασισμένο στην XML, για τη δημοσίευση ηλεκτρονικών βιβλίων. Καθώς το EPUB βασίζεται σε τεχνολογίες ανοικτής διαδικτυακής πλατφόρμας, όπως η HTML, η προδιαγραφή προσβασιμότητας EPUB

βασίζεται στις Οδηγίες προσβασιμότητας περιεχομένου ιστού (WCAG) για τον καθορισμό της συμμόρφωσης προσβασιμότητας για τις εκδόσεις EPUB.

Εργαλείο EPUBCheck / EPUB Checker: ένα εργαλείο για την επικύρωση της συμμόρφωσης των εκδόσεων EPUB με τις προδιαγραφές EPUB. Πρόκειται για λογισμικό ανοικτού κώδικα, το οποίο συντηρείται από την κοινοπραξία DAISY (Digital Accessible Information System) για λογαριασμό του W3C.

HTML5 (Hypertext Markup Language): μια γλώσσα σήμανσης που χρησιμοποιείται για τη δόμηση και την παρουσίαση περιεχομένου στον Παγκόσμιο Ιστό. Είναι η πέμπτη και τελευταία[3] σημαντική έκδοση της HTML που αποτελεί σύσταση της Κοινοπραξίας του Παγκόσμιου Ιστού (W3C).

Markup: η διαδικασία σήμανσης των βασικών στοιχείων ενός βιβλίου με τη χρήση ενός συνόλου τυποποιημένων ετικετών. Είναι το πρώτο βήμα στη μετατροπή σε ηλεκτρονικό βιβλίο, αφού ένα χειρόγραφο έχει περάσει από τα συνήθη στάδια της επεξεργασίας, του ελέγχου των γεγονότων και της διόρθωσης. Η σήμανση θα χρησιμοποιηθεί για να καθοδηγήσει το πρόγραμμα μετατροπής καθώς παίρνει το χειρόγραφο και το μετατρέπει σε ηλεκτρονικό βιβλίο.

MOBI: μια μορφή αρχείου για ψηφιακές εκδόσεις, η οποία ήταν αρχικά μια επέκταση της μορφής HTML του PalmDOC, συμπληρωμένη με τις δικές της ετικέτες δεδομένων.

Ενότητα 6.

Γνωστική αναπηρία: όρος που χρησιμοποιείται όταν ένα άτομο έχει ορισμένους περιορισμούς στη νοητική λειτουργία και σε δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η αυτοβοήθεια και οι κοινωνικές δεξιότητες.

Βρόχος ακοής: Οι βρόχοι ακοής, γνωστοί και ως συστήματα επαγωγικών βρόχων, είναι μοναδικά συστήματα ήχου που χρησιμοποιούνται από όσους φορούν ακουστικά βαρηκοΐας.

Αισθητηριακή ευαισθησία: ένα βιολογικά βασισμένο χαρακτηριστικό που χαρακτηρίζεται από αυξημένη επίγνωση και ευαισθησία στο περιβάλλον.

Οπτική δυσλειτουργία: είναι ένας ευρύς όρος που χρησιμοποιείται για να αναφερθεί σε οποιονδήποτε βαθμό απώλειας όρασης που επηρεάζει την ικανότητα ενός ατόμου να εκτελεί τις συνήθεις δραστηριότητες της καθημερινής ζωής.

Ενότητα 7.

Αλυσίδα προσβασιμότητας: Είναι η δυνατότητα προσέγγισης, εισόδου, χρήσης και εξόδου από οποιονδήποτε χώρο με ανεξάρτητο και εύκολο τρόπο. Το άτομο είναι "αυτόνομο" εάν η κίνηση είναι συνεχής από την αρχή έως το τέλος. Με άλλα λόγια, από την αφετηρία στον προορισμό.

Κατάσταση του φάσματος του αυτισμού (ASC): "Ο αυτισμός είναι μια σύνθετη, δια βίου αναπτυξιακή αναπηρία που συνήθως εμφανίζεται κατά την πρώιμη παιδική ηλικία και μπορεί να επηρεάσει τις κοινωνικές δεξιότητες, την επικοινωνία, τις σχέσεις και την αυτορρύθμιση του ατόμου. Ο αυτισμός ορίζεται από ένα συγκεκριμένο σύνολο συμπεριφορών και είναι μια "κατάσταση φάσματος" που επηρεάζει τους ανθρώπους με διαφορετικό τρόπο και σε διαφορετικό βαθμό" (Autism Society, 2021).¹

Εύκολο στην ανάγνωση: Ένα κείμενο που παρουσιάζεται με προσιτό τρόπο. Ένα κείμενο με εύληπτη μορφή είναι συχνά χρήσιμο για τα άτομα με αναπηρία.

Σύστημα επαγωγικού βρόχου: Μοναδικά συστήματα ήχου που χρησιμοποιούνται από χρήστες ακουστικών βαρηκοΐας. Ένα σύστημα επαγωγικού βρόχου ή βρόχου ακοής αποτελείται από

¹ Εταιρεία Αυτισμού. (2021, 12 Αυγούστου). Τι είναι ο αυτισμός; <https://www.autism-society.org/what-is/>

έναν ή περισσότερους συρμάτινους βρόχους. Η συσκευή αυτή ενισχύει τον ήχο και αποκλείει τον περιβαλλοντικό θόρυβο.

Μειωμένη κινητικότητα: Ένα άτομο με μειωμένη κινητικότητα (ΑΜΚ) είναι κάποιος με μειωμένη κινητικότητα. Η αναπηρία μπορεί να είναι προϊόν σωματικής ή αισθητηριακής αναπηρίας ή αποτέλεσμα οποιασδήποτε άλλης ασθένειας ή ηλικίας. Ένα PRM χρειάζεται μερικές φορές ιδιαίτερη προσοχή. Επίσης, μπορεί να χρειάζεται προσαρμογή στις υπηρεσίες που είναι διαθέσιμες σε όλους τους ανθρώπους. Για παράδειγμα, όταν χρησιμοποιεί τα μέσα μαζικής μεταφοράς.

Αισθητηριακή αναπηρία: Μια αναπηρία που επηρεάζει τις αισθήσεις (όραση, ακοή, όσφρηση, αφή, γεύση). Για παράδειγμα, χαμηλή όραση ή τύφλωση- απώλεια ακοής ή κώφωση- διαταραχή του φάσματος του αυτισμού ή διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας.

Κοινωνικές ιστορίες: Πρόκειται για ένα εργαλείο που βοηθά τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού να προετοιμαστούν για την επίσκεψή τους. Το εργαλείο αυτό τους βοηθά να γνωρίζουν εκ των προτέρων τι να περιμένουν όταν επισκέπτονται ένα μουσείο.



ΕΝΩΤΗΤΑ 1.

ΚΥΡΙΕΣ ΈΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΤΙΚΆ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΌΤΗΤΑ

ΕΝΩΤΗΤΑ 1. ΚΥΡΙΕΣ ΈΝΝΟΙΕΣ ΚΑΙ ΟΡΟΛΟΓΙΑ ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΗΝ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ

Εισαγωγή

Η έννοια της προσβασιμότητας έχει αλλάξει με την πάροδο των ετών. Στην αρχή, αναφερόταν σε άτομα σε αναπηρικά αμαξίδια. Αργότερα εξελίχθηκε σε άτομα με αναπηρία γενικά. Σήμερα η έννοια είναι ευρύτερη και περιλαμβάνει όλους τους ανθρώπους για να αποκτήσουν όλοι τις ίδιες ευκαιρίες.

Το να γίνει ένα μουσείο προσβάσιμο σημαίνει να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των επισκεπτών του. Για παράδειγμα, να επιτρέψει σε ένα κωφό άτομο να επικοινωνήσει μέσω της νοηματικής γλώσσας. Επίσης, να προετοιμάσει μια επίσκεψη σε εύκολη γλώσσα για παιδιά με σύνδρομο Down.

Το να γίνει ένα μουσείο προσβάσιμο είναι πολύ σημαντικό. Συμβάλλει στην ένταξη και ενσωμάτωση όλων των τύπων ανθρώπων.

Κατά τον ίδιο τρόπο, είναι σημαντικό για τους επαγγελματίες του πολιτισμού να γνωρίζουν τις βασικές έννοιες της προσβασιμότητας. Με τον ίδιο τρόπο, πρέπει να γνωρίζουν τους πόρους που μπορούν να προσφέρουν στους επισκέπτες.

Τι?

Εδώ μπορείτε να βρείτε παραδείγματα πόρων που υπάρχουν σε μουσεία και χώρους πολιτισμού.

1) Εικόνες σε ανάγλυφο:



Το μουσείο Prado στη Μαδρίτη προσφέρει μερικά από τα καλύτερα έργα του σε ανάγλυφο. Αυτό δίνει τη δυνατότητα στα άτομα με προβλήματα όρασης να δημιουργήσουν μια νοητική εικόνα του πίνακα.

2) Σύστημα Επαγωγικής Στροφής (Magnetic Loop) σε μουσεία και μνημεία για άτομα με προβλήματα ακοής:

28 μουσεία και μνημεία της καταλανικής κυβέρνησης χρησιμοποιούν Σύστημα Επαγωγικής Στροφής. Αυτό επιτρέπει στα άτομα με απώλεια ακοής ή κώφωση να επισκέπτονται όλους τους χώρους με ασφάλεια. Οι χώροι φέρουν το σύμβολο του Συστήματος Επαγωγικής Στροφής.



3) Δάπεδο με ανάγλυφα στοιχεία

Οι άνθρωποι που χρησιμοποιούν ράβδους μπορούν να τα ανιχνεύσουν. Ανάλογα με το σχήμα του δαπέδου, καθοδηγούν, προειδοποιούν για κινδύνους, αλλαγές κατεύθυνσης ή επιπέδου. Επίσης, δείχνουν πότε αρχίζει ή τελειώνει η προσβάσιμη διαδρομή.

Μπορούμε να τα βρούμε στην είσοδο ενός ανελκυστήρα, στην αρχή σκαλοπατιών και ραμπών. Είναι σημαντικό το χρώμα τους να έρχεται σε αντίθεση με το έδαφος.



4) Το Μουσείο του Βαν Γκογκ στο Άμστερνταμ

Διαθέτει ένα απτικό μοντέλο του κτιρίου του στην είσοδο με όλους τους ορόφους και τις διαδρομές περιπάτου. Αυτό διευκολύνει την επίσκεψη των επισκεπτών με οπτικά ελλείμματα. Το μουσείο αυτό είναι επίσης προσβάσιμο σε άτομα που ταξιδεύουν με αναπηρικό αμαξίδιο.

Το μοντέλο περιέχει μια μικρογραφία του εξωτερικού χώρου του μουσείου και όλων των ορόφων. Για παράδειγμα, μπορείτε να δείτε τη θέση των ανελκυστήρων.

Πώς?

Αρχικά, είναι σημαντικό να γνωρίζετε ότι υπάρχουν 4 βασικοί άξονες για την επίτευξη σωστής προσβασιμότητας:

- Φυσικός χώρος: Απομακρύνετε τα εμπόδια για να επιτρέψετε την ασφαλή και ελεύθερη μετακίνηση όλων των ανθρώπων,
- Περιεχόμενο και πληροφορίες: Επιτρέψτε σε όλους τους ανθρώπους να νιώσουν, να ενημερωθούν και να απολαύσουν μια εμπειρία,
- Επικοινωνία: Ο τρόπος που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι για να αλληλεπιδρούν με διαφορετικούς τρόπους με διάφορα μέσα,
- Κατάλληλη προσοχή: Σε άτομα με κάποια διαφορετικότητα, που γνωρίζουν τις ανάγκες τους και που διευκολύνουν την επίσκεψή τους.

Είναι επίσης σημαντικό να γνωρίζουμε την έννοια της Αλυσίδας Προσβασιμότητας, η οποία ορίζεται ως το σύνολο των στοιχείων και των ενεργειών που πρέπει να σκεφτούμε για να διευκολύνουμε την εμπειρία σε ένα μουσείο. Η αλυσίδα αρχίζει όταν κάποιος αποφασίζει να επισκεφθεί ένα μουσείο και τελειώνει τη στιγμή της επίσκεψης.

Είναι σημαντικό να γνωρίζουμε ότι για να έχουμε επαρκή προσβασιμότητα πρέπει να λάβουμε υπόψη όλες τις αλυσίδες.

Τέλος, είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζουμε ποιοι είναι οι κύριοι πόροι και οι συγκεκριμένες έννοιες. Με αυτόν τον τρόπο θα προσφέρουμε τις καλύτερες υπηρεσίες στους επισκέπτες.

Για να βελτιώσουμε το βαθμό προσβασιμότητας, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας τις επόμενες συμβουλές και πηγές.

Προσβασιμότητα στις εγκαταστάσεις

Πρέπει να διασφαλίσουμε ότι όλοι όσοι έχουν χαμηλή κινητικότητα μπορούν να έχουν πρόσβαση στο χώρο:

- Χρειάζονται ράμπες;
- προσβάσιμες διαδρομές προς τα δωμάτια, τις τουαλέτες, την καφετέρια;
- Οι σκύλοι οδηγοί πρέπει να έχουν πρόσβαση σε άτομα με προβλήματα όρασης;
- Να υπάρχει πλήρως προσβάσιμη είσοδος, με ρεσεψιόν στο ύψος για άτομο σε αναπηρικό αμαξίδιο.

Ενημερωτική/επικοινωνιακή προσβασιμότητα

- Προσφέρετε απτικές πηγές για άτομα με προβλήματα όρασης: μοντέλα υπό κλίμακα, αντίγραφα, απτικούς χάρτες τοποθεσίας, προσανατολισμού και εκκένωσης;

- Το γραπτό περιεχόμενο του μουσείου πρέπει να προσφέρεται (αφίσες, ενημερωτικά φυλλάδια, δικτυακός τόπος) σε προσβάσιμη μορφή: μεγάλα ή μεγεθυμένα έντυπα, σύστημα Braille, εύκολη ανάγνωση;
- Να χρησιμοποιούνται ποδοταξικά δάπεδα για τη σήμανση του πεζοδρομίου, ώστε να διευκολύνεται η μετακίνηση των ατόμων με προβλήματα όρασης;
- Ορισμένοι άλλοι ειδικοί πόροι που πρέπει να γνωρίζουμε είναι: ακουστική περιγραφή, οπτικά βοηθήματα, μαγνητικός βρόχος, νοηματική γλώσσα;
- Προσφέρετε μια προσβάσιμη ιστοσελίδα: οι Οδηγίες για την Προσβασιμότητα του Περιεχομένου του Παγκόσμιου Ιστού συνιστούν και δίνουν οδηγίες για να γίνουν οι σελίδες πιο σαφείς για όλους τους τύπους χρηστών.

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Εργάζεστε σε ένα μουσείο. Πρέπει να αναφέρετε ποιους πόρους θα πρέπει να προσφέρει το μουσείο σε άτομα με προβλήματα όρασης. **Να αναφέρετε 3 ή 4 πόρους και να εξηγήσετε σε τι χρησιμεύουν.**

Άσκηση 2

Αναφέρετε 2 πηγές που πρέπει να προσφέρει ένας ισότοπος ενός μουσείου. Αναζητήστε παραδείγματα αυτών σε πραγματικούς ισotόπους μουσείων. Αν πιστεύετε ότι αυτά τα παραδείγματα βελτιώνουν τον συγκεκριμένο ισότοπο, πείτε ΤΟΥΣ ΤΟ.



ΕΝΟΤΗΤΑ 2.

ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 2. ΟΙ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΤΩΝ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΩΝ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΩΝ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ

Εισαγωγή

Υπάρχουν πολλές προκλήσεις στην κοινωνία μας. Αυτές που αφορούν την κοινωνική ένταξη είναι από τις πιο σημαντικές. Τα καλλιτεχνικά περιβάλλοντα μπορεί να είναι χώροι αποκλεισμού: γι' αυτό είναι σημαντικό να πάμε και να μάθουμε περισσότερα για τις προκλήσεις των ενταξιακών καλλιτεχνικών περιβαλλόντων. Προσβασιμότητα στα μουσεία σημαίνει όχι μόνο να καλωσορίζουμε όλους τους τύπους επισκεπτών, ανεξάρτητα από το προφίλ τους, αλλά και να κάνουμε το περιεχόμενο κατανοητό σε αυτούς.

Τα τελευταία χρόνια, οι κοινότητες του σχεδιασμού και της αρχιτεκτονικής στρέφονται ολοένα και περισσότερο προς την ποικιλομορφία και τις ανθρώπινες συνθήκες, δίνοντας προσοχή στην ανάπτυξη διαφορετικών σχεδιαστικών προσεγγίσεων με στόχο τη συμπερίληψή τους κατά τον σχεδιασμό (Heylighen, Van der Linden, & Van Steenwinkel, 2017).

Η δημιουργία ενός καλλιτεχνικού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς είναι σημαντική για διαφορετικούς λόγους. Πρώτα απ' όλα, είναι σημαντικό να κινηθεί η κοινωνία στο σύνολό της προς τις αξίες της συμμετοχικότητας και της προσβασιμότητας. Δεύτερον, ο σχεδιασμός χωρίς αποκλεισμούς επηρεάζει διαφορετικές κλίμακες του δομημένου περιβάλλοντος, το οποίο είναι ένα περιβάλλον που βιώνουμε καθημερινά στην καθημερινή μας ζωή. Επιπλέον, για τον ίδιο τον κόσμο της τέχνης, είναι σημαντικό προκειμένου να προσεγγίσει ένα όλο και ευρύτερο κοινό. Τέλος, τα χωρίς αποκλεισμούς και προσβάσιμα περιβάλλοντα τεχνών αποτελούν πλατφόρμες σχέσεων και ενεργοποιούν την ιδιότητα του πολίτη, δημιουργώντας μια αίσθηση του ανήκειν που καθιστά δυνατή την υπέρβαση των φυσικών, γεωγραφικών και πολιτισμικών συνθηκών.

Το να είσαι ένα καλλιτεχνικό περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς μπορεί να έχει αρκετές προκλήσεις. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι η ένταξη σχετίζεται με ένα ετερογενές σύνολο ανθρώπων που έχουν διαφορετικές ανάγκες με διάφορα χαρακτηριστικά για να γίνουν χωρίς αποκλεισμούς.

Τί?

Οι προκλήσεις των καλλιτεχνικών περιβαλλόντων χωρίς αποκλεισμούς μας βοηθούν να εντοπίσουμε και να ξεπεράσουμε τους "περιορισμούς" που για πολύ καιρό δημιούργησαν ένα βαθύ χάσμα μεταξύ της απόλαυσης του κοινωνικού οφέλους και του κόσμου που παραμένει αποκομμένος λόγω αρχιτεκτονικών, γνωστικών και αισθητηριακών εμποδίων. Οι προκλήσεις σχετικά με τα περιβάλλοντα τέχνης χωρίς αποκλεισμούς εντοπίζονται στα διάφορα χαρακτηριστικά που πρέπει να συμπεριληφθούν για να γίνουν τέτοια.

Πράγματι, τα περιβάλλοντα τέχνης πρέπει να είναι χωρίς αποκλεισμούς με πολλούς τρόπους. Τα εμπόδια και τα κωλύματα μπορεί να είναι πολλά και ποικίλα. Μπορεί να είναι φυσικά εμπόδια, πολιτιστικά εμπόδια ή αισθητηριακά εμπόδια.

- Φυσικά εμπόδια

Μια σημαντική πρόκληση είναι η φυσική ένταξη. Στην πραγματικότητα, οι χώροι πρέπει να είναι φυσικά προσβάσιμοι σε όλους. Από τα άτομα με μορφές σωματικής αναπηρίας, έως τα παιδικά καροτσάκια, και τα αναπηρικά αμαξίδια. Η φυσική ένταξη για παράδειγμα ενός μουσείου δεν αφορά μόνο την προσβασιμότητα των χώρων μέσα στο μουσείο όπως οι αίθουσες, η τουαλέτα, το εστιατόριο, αλλά και τον γειτονικό

χώρο, τον δρόμο έξω από το μουσείο, και τη δυνατότητα, επομένως, πρόσβασης στο μουσείο. Η προσβασιμότητα για τους επισκέπτες με αναπηρία σημαίνει ότι τα μουσεία και τα ιδρύματα πρέπει να παρέχουν ισότιμη πρόσβαση και υπηρεσίες στους χώρους τους για όλους τους τύπους κοινού.

- Πολιτιστικά και ιστορικά εμπόδια

Μια άλλη σημαντική πρόκληση για την ένταξη είναι η πνευματική προσβασιμότητα. Στην πραγματικότητα, οι άνθρωποι μπορεί να έχουν ποικιλομορφία στην πρόσβαση και την επεξεργασία πληροφοριών. Υπάρχουν διάφορες μορφές ανισότητας. Πολλές σχετίζονται με εξωτερικούς παράγοντες που συναντάμε στην κοινωνία. Μπορεί να σχετίζονται με την οικονομική κατάσταση ή τη γεωγραφική προέλευση. Αυτό μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα τη διαφορετική πρόσβαση σε ορισμένες μορφές πολιτισμού. Στην πραγματικότητα, όπως οτιδήποτε άλλο, η προσέγγιση ενός καλλιτεχνικού περιβάλλοντος είναι κάτι που μαθαίνεις. Μια πρόκληση για να γίνουν αυτοί οι χώροι χωρίς αποκλεισμούς είναι να επιτραπεί σε όλους να έχουν πρόσβαση, πέρα από τις συνθήκες εκκίνησής τους. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να δώσουμε προσοχή στο γεγονός ότι δεν ξεκινούν όλοι με τις ίδιες γνώσεις. Πρέπει επομένως να λάβουμε υπόψη μας τόσο τις πτυχές αυτής της

πολυπολιτισμικής κοινωνίας όσο και την ύπαρξη οικονομικών ανισοτήτων και ανισοτήτων στην πρόσβαση στον πολιτισμό.

Εδώ, οι προσθετικές πληροφορίες μπορεί να είναι σημαντικές. Αυτές μπορεί να αφορούν την πορεία του καλλιτέχνη, το κοινωνικοπολιτισμικό πλαίσιο, το καλλιτεχνικό ρεύμα. Και επίσης για τις τεχνικές ζωγραφικής που χρησιμοποιήθηκαν, το υλικό του έργου.

- Αισθητηριακά εμπόδια

Τα εμπόδια μπορούν να επηρεάσουν διάφορες αισθήσεις. Και αυτό μας φέρνει στην εκτίμηση ότι η τέχνη μπορεί να εκτιμηθεί και να γίνει κατανοητή όχι μόνο με την όραση. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν διάφορες λύσεις για να μπορέσουν τα άτομα με διαφορετικές αναπηρίες να προσεγγίσουν την τέχνη. Για παράδειγμα, η παρουσία ηχητικών ή βιντεοσκοπημένων οδηγιών στη νοηματική γλώσσα. Για τα άτομα με προβλήματα όρασης, μπορεί να είναι σημαντικό, εκτός από τον ήχο, να έχουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιούν την αφή. Αυτό είναι εφικτό με τη δημιουργία καταλόγων σε γραφή Braille, περιγραφές των έργων σε γραφή Braille ή την παρουσία τρισδιάστατων έργων που μπορούν να αγγίξουν και να έχουν μια διαφορετική αισθητηριακή εμπειρία της τέχνης.

Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε έναν αισθητηριακό χάρτη, για να βοηθήσετε τα άτομα που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού. Έτσι μπορεί να είναι χρήσιμο να έχουν έναν αισθητηριακό χάρτη πριν μπουν στο μουσείο για να γνωρίζουν τους χώρους, τα φώτα, τους ήχους, τι θα βρουν γενικά.

- Η ψηφιοποίηση ως ευέλικτη λύση:

Ωστόσο, η πανδημία και η αδυναμία πρόσβασης σε πολλούς χώρους μας επέτρεψε να επανεξετάσουμε νέους τρόπους για να καταστήσουμε τον πολιτισμό προσβάσιμο και να επιτρέψουμε έναν νέο τρόπο απόλαυσης των μουσείων και του πολιτισμού. Η ψηφιοποίηση του μουσειακού υλικού μπορεί να αποτελέσει μια ενδιαφέρουσα επανάσταση στην προσβασιμότητα των μουσείων. Μπορεί στην πραγματικότητα να προτείνει μια ευέλικτη λύση. η αξιοποίηση της ψηφιακής μπορεί να σημαίνει διεύρυνση της δυνατότητας πληροφόρησης. Οι άνθρωποι έχουν έτσι πρόσβαση σε πρόσθετο υλικό. Επιπλέον, η ψηφιοποίηση δίνει τη δυνατότητα προσέγγισης περισσότερων ανθρώπων ακόμη και εκτός της γεωγραφικής περιοχής του μουσείου. Η ψηφιακή τεχνολογία καθιστά έτσι δυνατή τη γεφύρωση μιας απόστασης, τόσο φυσικής όσο και πολιτιστικής.

Πώς?

Ο στόχος μπορεί να είναι η εφαρμογή στρατηγικών δράσεων που μπορούν να εξασφαλίσουν μονοπάτια χωρίς αποκλεισμούς για όλους, λαμβάνοντας επίσης υπόψη την εξέλιξη των νέων τεχνολογιών.

Δεδομένου ότι υπάρχουν διαφορετικά είδη εμποδίων, μπορεί να υπάρχουν και διαφορετικά είδη λύσεων για την αντιμετώπιση των προκλήσεων των περιβαλλόντων τέχνης χωρίς αποκλεισμούς.

Όσον αφορά τις προκλήσεις για τη **φυσική ενσωμάτωση**, είναι σημαντικό να:

- Να ελέγχεις και να κάνεις προσβάσιμους τους χώρους εκτός του περιβάλλοντος τέχνης;
- έλεγχο και προσβασιμότητα των τουαλετών εντός του καλλιτεχνικού περιβάλλοντος;
- έλεγχο και προσβασιμότητα των εσωτερικών εκθεσιακών χώρων του καλλιτεχνικού περιβάλλοντος;
- Μπορεί να δημιουργηθεί ένα μονοπάτι στο δάπεδο για άτομα με προβλήματα όρασης που να υποδεικνύει τη διαδρομή της ξενάγησης.

Όσον αφορά τις προκλήσεις για την **πολιτιστική ενσωμάτωση** είναι σημαντικό να:

- Να προστεθούν πληροφορίες σχετικά με το υλικό της τέχνης;
- Το προτεινόμενο υλικό θα πρέπει να έχει προσιτό και κατανοητό επίπεδο γλώσσας και σύνταξης;
- Να είναι επίσης προσβάσιμο το ψηφιακό μέρος (εάν υπάρχει) για όλα τα ακροατήρια.

Όσον αφορά τις προκλήσεις για την **αισθητηριακή συμπερίληψη**, είναι σημαντικό να:

- Να θυμάστε ότι κάθε άτομο μπορεί να έχει διαφορετική αισθητηριακή ευαισθησία,
- Να προσφέρετε οδηγούς βίντεο στη νοηματική γλώσσα,
- Να προτείνετε οδηγούς σε γραφή Braille, όπως με τη δημιουργία καταλόγων,
- Προτείνετε ακουστικούς οδηγούς για τη συνοδεία του θεατή,
- Μπορεί να καταρτιστεί ένας αισθητηριακός χάρτης που θα επιτρέψει σε όλο το κοινό να προετοιμαστεί για να συμμετάσχει.

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Για την αντιμετώπιση των προκλήσεων των καλλιτεχνικών περιβαλλόντων χωρίς αποκλεισμούς είναι δυνατόν να αναληφθούν διάφορες πρωτοβουλίες.

Δοκιμάστε να προσεγγίσετε ένα καλλιτεχνικό περιβάλλον επιβάλλοντας στον εαυτό σας ένα από τα παραπάνω εμπόδια, για παράδειγμα, μπορείτε να δέσετε τα μάτια σας ή να βάλετε ωτοασπίδες στα αυτιά σας ή ακόμη και να χρησιμοποιήσετε πατερίτσες ή αναπηρικό αμαξίδιο.

Σημειώστε σε ένα σημειωματάριο όλες τις φορές που βρίσκετε εμπόδιο στην απόλαυση οποιασδήποτε πτυχής του περιβάλλοντος και σημειώστε όλες τις φορές που αναγκάζεστε να ζητήσετε βοήθεια.

Δοκιμάστε να φτιάξετε έναν κατάλογο με τα πράγματα που θα μπορούσατε να χρειαστείτε ή να βελτιώσετε την εμπειρία σας εκείνη τη στιγμή, καθιστώντας την πρόσβαση.



ΕΝΟΤΗΤΑ 3.

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΤΕΧΝΗΣ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 3. ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΝΟΣ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ ΤΕΧΝΗΣ ΧΩΡΙΣ ΑΠΟΚΛΕΙΣΜΟΥΣ

Εισαγωγή

Όλοι πρέπει να μπορούν να απολαμβάνουν τον πολιτισμό. Ένας προσβάσιμος πολιτιστικός χώρος ανήκει σε όλους και είναι για όλους. Όταν ξεφορτωνόμαστε τα εμπόδια, επωφελούμαστε όλοι. Όταν οι άνθρωποι επισκέπτονται ένα μουσείο, πρέπει να μπορούν να μιλούν με άλλους, να παίρνουν πληροφορίες και να αλληλεπιδρούν. Λίγοι πολιτιστικοί χώροι είναι χωρίς αποκλεισμούς. Πολλοί χώροι δεν είναι φιλικοί προς τα άτομα με αναπηρία. Ως εκ τούτου, τα εργαστήρια που δείχνουν τρόπους κοινωνικής ένταξης είναι απαραίτητα. Η συμμετοχικότητα είναι σημαντική ώστε όλοι να μπορούν να αισθάνονται ότι ταυτίζονται και να συμπεριλαμβάνονται στην κοινωνία μας. Σύμφωνα με έρευνες (Browne Gott, H. (2020, σ. 13-16), υπάρχουν ολοένα και περισσότερες ενδείξεις ότι οι τέχνες μπορούν να έχουν θετική επίδραση στην ευημερία των ανθρώπων. Αυτό συνέβαινε ακόμη και όταν λαμβάνονταν υπόψη άλλοι απαραίτητοι παράγοντες. Η ευημερία αποτελεί μέρος της σωματικής και ψυχικής μας υγείας. Το Covid-19 έχει επηρεάσει τόσο τη σωματική όσο και την ψυχική υγεία των ανθρώπων σε όλο τον κόσμο.

Εργαστήρια τέχνης χωρίς αποκλεισμούς

Τα εργαστήρια προσφέρουν στους συμμετέχοντες ένα δημιουργικό περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς. Ενθαρρύνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση και δίνουν την αίσθηση της κοινότητας. Οι πολιτιστικοί λειτουργοί βελτιώνουν τις δεξιότητές τους. Μαθαίνουν πώς να προσεγγίζουν τα άτομα με αναπηρία καθώς και πώς να δημιουργούν ένα περιβάλλον ένταξης.

Η δημιουργία και η ενασχόληση με την τέχνη μπορεί να βελτιώσει την υγεία και την ευεξία - μια ισορροπία του συνολικού ατόμου, η οποία περιλαμβάνει το σώμα, το μυαλό και το πνεύμα. (Hacker, 2012 στο Kamienski, N. et al., 2018, σ. 3). Η θεραπευτική αξία αναδύεται όταν η τέχνη εμπλέκει την αίσθηση του πνεύματος, οδηγώντας σε μια βαθύτερη προσωπική κατανόηση του εαυτού, των άλλων ή του περιβάλλοντος.

Τι?

Επιτρέπει επίσης στους ανθρώπους να επωφεληθούν στο έπακρο από τα κοινωνικά οφέλη της συμμετοχής στις τέχνες και τον πολιτισμό, όπως η βελτίωση της ευημερίας.

Ωστόσο, πρέπει να εφαρμοστούν τεχνικές "ψηφιακής ενσωμάτωσης" για τη διαδικτυακή παράδοση, ώστε όλοι να μπορούν να συμμετέχουν και να απολαμβάνουν τις τέχνες και τον πολιτισμό. Είναι σημαντικό να βρεθούν τρόποι ώστε οι τέχνες και ο πολιτισμός να ψηφιοποιηθούν, καθώς και να κατανοήσουμε πώς ο κλάδος μπορεί να διαδραματίσει βασικό ρόλο στην προώθηση της ψηφιακής ένταξης.

Οι οργανισμοί τεχνών και πολιτισμού θα πρέπει να μιλήσουν με το κοινό τους για να καταλάβουν τι τους εμποδίζει να ασχοληθούν με το περιεχόμενό τους στο διαδίκτυο και στη συνέχεια να συνεργαστούν μαζί τους για να βρουν λύσεις. Οι τέχνες και οι πολιτιστικοί και δημιουργικοί τομείς μπορούν να είναι "ψηφιακά περιεκτικοί", δηλαδή εξίσου προσβάσιμοι και εμπλουτιστικοί για όλους (ανεξάρτητα από το επίπεδο ψηφιακής πρόσβασης του κοινού ή του συμμετέχοντα, τις ψηφιακές ικανότητες ή τα ψηφιακά κίνητρα/την αυτοπεποίθηση) (Mackey, 2021).

Οι οργανισμοί τέχνης και πολιτισμού μπορούν να διαδραματίσουν καθοριστικό ρόλο στην ενθάρρυνση των ανθρώπων να συνδεθούν στο διαδίκτυο. Επιπλέον, οι καλλιτεχνικοί και πολιτιστικοί οργανισμοί πρέπει να σχεδιάζουν τη διαδικτυακή παροχή τους ώστε να είναι εξ ορισμού "ψηφιακά περιεκτική" (Heselwood and Pritchard, 2019), πράγμα

που σημαίνει ότι η διαδικτυακή παροχή πρέπει να είναι εξίσου προσβάσιμη και εμπλουτιστική για όλους (ανεξάρτητα από το επίπεδο ψηφιακής πρόσβασης, ψηφιακών δεξιοτήτων ή ψηφιακού γραμματισμού).

Διοργανώστε εργαστήρια εικαστικών τεχνών για άτομα που έχουν περιορισμένη πρόσβαση σε πολιτιστικούς χώρους με εκθέσεις τέχνης. Εναλλακτικά, μπορείτε να οργανώσετε μια παράσταση φωτός με προβολείς που θα προβάλλουν έργα τέχνης ή πίνακες ζωγραφικής στους τοίχους του πολιτιστικού χώρου.

Λύση 1 - Συμμετοχή και κοινωνική αλληλεπίδραση

Το επίκεντρο των παραπάνω είναι η συμμετοχή και η κοινωνική αλληλεπίδραση των συμμετεχόντων.

Παράδειγμα 1 - Θα θέλαμε να μας δείξετε ένα παράδειγμα, ας ρίξουμε μια ματιά στο Purple Patch Arts.

Πρόκειται για έναν οργανισμό που υπάρχει για να βελτιώσει τη ζωή και τις ευκαιρίες ζωής των ατόμων με μαθησιακές δυσκολίες και αυτισμό. Χρησιμοποιεί διάφορες δραστηριότητες (π.χ. δράμα, χορό, μουσική, τέχνη και πολυαισθητηριακή δραστηριότητα) για να εμπλέξει τους μαθητές και να αναπτύξει τις κοινωνικές δεξιότητες των συμμετεχόντων. Η Purple Patch Arts άρχισε να παρέχει τα "Προγράμματα δια βίου μάθησης" της

διαδικτυακά μέσω του Zoom και δημοσίευσε καθημερινές δραστηριότητες και εβδομαδιαίες σελίδες ζωγραφικής στον ιστότοπό της. Το Purple Patch Arts χρησιμοποίησε επίσης τον εγκλεισμό ως ευκαιρία για να προσεγγίσει ανθρώπους πέρα από την κοινότητά του.

Πώς?

Εγχειρίδιο Συντονιστή

Βήματα για την υποστήριξη της συμμετοχής ατόμων με λιγότερες ευκαιρίες σε εργαστήρια τέχνης:

1. Η δέσμευση για τα άτομα με λιγότερες ευκαιρίες πρέπει να είναι μακροπρόθεσμη και να αφορά ολόκληρο τον οργανισμό.
2. Η διαφοροποίηση των ακροατηρίων θα πρέπει να περιλαμβάνει δράση για την οργανωτική ποικιλομορφία.
3. Το προσωπικό και οι εθελοντές πρέπει να αισθάνονται αυτοπεποίθηση στην εργασία με άτομα με λιγότερες ευκαιρίες.
4. Συμμετοχή των ατόμων με λιγότερες ευκαιρίες στο σχεδιασμό και/ή στην παροχή ευκαιριών.

5. Η παροχή επιλογών που σέβονται την ατομικότητα των ατόμων με λιγότερες ευκαιρίες είναι κρίσιμη.
6. Συνεργασία με κοινοτικές ομάδες που εμπιστεύονται τα άτομα με λιγότερες ευκαιρίες.
7. Μεταφορά δραστηριοτήτων εκτός των συνηθισμένων χώρων τέχνης και πολιτισμού και ενσωμάτωσή τους στις κοινότητες.
8. Έχει σημασία πώς και πού οι οργανισμοί προωθούν τις δραστηριότητές τους.
9. Οι πρεσβευτές ή υποστηρικτές μπορούν να βοηθήσουν τους ανθρώπους να δοκιμάσουν κάτι νέο και να επιμείνουν σε αυτό.
10. Άνθρωποι με λιγότερες ευκαιρίες οι ίδιοι μπορούν να γίνουν πρεσβευτές, αλλά είναι δύσκολο να διατηρήσουν τη δέσμευσή τους.
11. Πολλοί οργανισμοί τέχνης και πολιτισμού θα μπορούσαν να χρησιμοποιούν τα δεδομένα καλύτερα από ό,τι κάνουν σήμερα.
12. Η προθυμία να ακούσουν και να μάθουν από τα δεδομένα αυξάνει τις πιθανότητες επιτυχίας.

Βήματα για τη διοργάνωση ενός επιτυχημένου Εικονικού

Εργαστηρίου Τέχνης:

1. Ορίστε σαφείς στόχους από την αρχή.
2. Επιλέξτε τη σωστή πλατφόρμα για να φιλοξενήσετε την εικονική σας εκδήλωση.
3. Επιλέξτε τον κατάλληλο χρόνο για την εκδήλωσή σας.
4. Προωθήστε την εικονική σας εκδήλωση.
5. Αναπτύξτε μια σαφή ατζέντα που περιλαμβάνει ομιλητές και χρονοδιαγράμματα.
6. Συμπεριλάβετε συντονιστές στην εκδήλωσή σας.
7. Ενεργοποιήστε το ακροατήριό σας.
8. Προετοιμαστείτε για την αντιμετώπιση προβλημάτων.
9. Στείλτε ένα follow up μετά την εκδήλωση.
10. Ενημέρωση.

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Περιγράψτε πώς να δημιουργήσετε μια διαδικτυακή εκδήλωση εργαστηρίου τέχνης για άτομα με λιγότερες ευκαιρίες στο Facebook χρησιμοποιώντας τα βήματα που αναφέρθηκαν παραπάνω.



ΕΝΟΤΗΤΑ 4.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ

ΕΝΟΤΗΤΑ 4. ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΜΙΑ ΕΙΚΟΝΙΚΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΚΘΕΣΗ

Εισαγωγή

Οι πρώτες εκθέσεις μουσείων και γκαλερί πραγματοποιήθηκαν τον 19ο αιώνα. Βασίστηκαν στην οπτική προσέγγιση για την παρουσίαση αντικειμένων και έργων τέχνης. Οι επιμελητές χρησιμοποιούν αυτόν τον τρόπο για να σχεδιάζουν εκθέσεις.

Τα περισσότερα μουσεία και γκαλερί τέχνης χρησιμοποιούν το ελλειμματικό μοντέλο για να κάνουν τις εκθέσεις τους προσιτές. Δημιουργεί την ίδια εμπειρία στους επισκέπτες με αναπηρία όπως και στους επισκέπτες χωρίς αναπηρία. Αλλά τα μουσεία και οι γκαλερί πρέπει να προσαρμόσουν το περιεχόμενό τους. Πρέπει να το κάνουν κατανοητό για όλους.

Οι εικονικές εκθέσεις βοηθούν τα άτομα με αναπηρία να απολαύσουν τα μουσειακά αντικείμενα και τα έργα της γκαλερί. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν τους φορητούς υπολογιστές και τα κινητά τους τηλέφωνα γι' αυτό.

Το Διαδίκτυο βοηθάει τα μουσεία και τις γκαλερί τέχνης να παρουσιάζουν αντικείμενα στο διαδίκτυο. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία για να προσαρμόσουν το εκθεσιακό περιεχόμενο.

Τι?

Πού να παρουσιάσετε εικονικά μια προσβάσιμη έκθεση τέχνης

- **Σε εφαρμογές για κινητά** - δείχνουν έργα μουσείων ή γκαλερί τέχνης στα τηλέφωνα ή ταμπλέτες των επισκεπτών. Ορισμένες προσφέρουν εικονικές αυτοκαθοδηγούμενες ξεναγήσεις. Τα αντικείμενα βρίσκονται σε διαφορετικές μορφές. Χρησιμοποιούν εικόνες με κείμενο alt. Ορισμένα χρησιμοποιούν οπτικές περιγραφές. Άλλα χρησιμοποιούν διαδραστική οθόνη αφής.
- **Μέσω κωδικών QR και διαδικτυακών συστημάτων διαχείρισης συλλογών, όπως το Artwork Archive:** επιτρέπουν στα μουσεία ή τις γκαλερί τέχνης να δημιουργήσουν κωδικούς QR για τα έργα τέχνης τους. Ο επισκέπτης σαρώνει τον κωδικό. Πηγαίνει στο δημόσιο προφίλ του πολιτιστικού ιδρύματος. Εκεί μπορεί να βρει περισσότερες πληροφορίες για το αντικείμενο/έργο τέχνης με προσαρμοσμένο τρόπο.
- **Μέσω εικονικών περιηγήσεων 360 μοιρών σε ιστότοπους μουσείων / πινακοθηκών:** κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 τα περισσότερα μουσεία και πινακοθήκες ψηφιοποίησαν τις συλλογές τους. Ορισμένα δημιούργησαν ξεχωριστές εικονικές γκαλερί στις

ιστοσελίδες τους. Εκεί οι επισκέπτες μπορούν να περιηγηθούν στη βάση δεδομένων της συλλογής. Εξερευνούν το ένα ή το άλλο τεχνούργημα ή έργο τέχνης. Ορισμένα μουσεία και πινακοθήκες προσφέρουν επίσης περιηγήσεις 360 μοιρών. (για παράδειγμα - τρισδιάστατη περιήγηση - Εθνικό Αρχαιολογικό Ινστιτούτο με Μουσείο (naim.bg)).

- **Μέσω podcasts / ραδιοφωνικών εκπομπών:** παρέχουν προσαρμοσμένη ηχητική περιγραφή ορισμένων αντικειμένων. Οι χρήστες μπορούν να βρουν podcasts στον ιστότοπο του μουσείου ή της πινακοθήκης. Τα podcasts οργανώνουν τις πληροφορίες σε παρόμοια μορφή με την έκθεση. Κάθε επεισόδιο παρουσιάζει ένα έκθεμα. Κάθε κεφάλαιο παρουσιάζει μια ζώνη εκθέματος. Ο ακροατής μπορεί να επιλέξει να μεταπηδήσει μπροστά, να ρυθμίσει την ταχύτητα, να παρακάμψει ή να γυρίσει πίσω. Τα podcasts μπορούν να προσφέρουν συνδέσμους στο διαδίκτυο για τις εικόνες της έκθεσης, το alt-text και το κείμενο με δυνατότητα ανάγνωσης στην οθόνη.

Τα μεγαλύτερα λάθη στην ψηφιακή εικονική προσβασιμότητα

Τα μεγαλύτερα προβλήματα για τα άτομα με αναπηρία κατά την περιήγηση σε μια διαδικτυακή έκθεση είναι τα εξής:

- Έλλειψη λεζάντας
- Μικρό μέγεθος γραμματοσειράς
- Προβλήματα ζουμ
- Τείχη κειμένου
- Χαμηλή αντίθεση και εικόνες με κείμενο
- Πολύ φωτεινά χρώματα
- Βασιζόμενοι μόνο στα χρώματα
- Ιστοσελίδες με επίκεντρο το ποντίκι
- Πολύ μικροί στόχοι αφής
- Κίνηση, κινούμενα σχέδια και ακατάστατες σελίδες
- CAPTCHAs.

Μερικά από τα βασικά συστατικά μιας επιτυχημένης διαδικτυακής έκθεσης είναι:

- Η έκθεση πρέπει να είναι διακριτή από τον κύριο δικτυακό τόπο. Η διάταξη και η αλληλεπίδραση πρέπει να λειτουργούν καλά σε εφαρμογές για κινητά και σε μορφές desktop.
- Οι πληροφορίες σχετικά με το τι υπάρχει στον ιστότοπο πρέπει να βρίσκονται στην κορυφή της ιστοσελίδας. Παράδειγμα: υπάρχουν οδηγίες για τον τρόπο λειτουργίας με τις ενότητες.
- Τα εργαλεία πλοήγησης πρέπει να βρίσκονται στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Ο γραφικός σχεδιασμός πρέπει να έχει υψηλή αντίθεση.
- Τα δημιουργικά έργα πρέπει να είναι όσο το δυνατόν μεγαλύτερα. Οι φωτογραφίες πρέπει να περιλαμβάνουν alt-text, ηχητικές περιγραφές και περιγραφές καλλιτεχνών. Είναι απαραίτητο να παρέχεται η δυνατότητα επιλογής αν θα εμβαθύνει κανείς ή αν θα παραλείψει συγκεκριμένο περιεχόμενο.
- Είναι προτιμότερο να γίνεται ηχητική περιγραφή ενός εκθέματος και όχι η δημιουργία και αντικατάστασή του με ένα ηχητικό υποκατάστατο. Παράδειγμα: είναι

προτιμότερο να περιγράψετε ηχητικά τη φωτογραφία ενός αυτοκινήτου παρά να χρησιμοποιήσετε ένα ηχητικό εφέ ενός αυτοκινήτου.

- Το κείμενο πρέπει να βρίσκεται σε απλό φόντο. Ο σχεδιασμός της γραμματοσειράς δεν πρέπει να διασπάται.
- Η μορφή της φωνής για την ανάγνωση ψηφιακού κειμένου πρέπει να είναι φωνή ρομπότ και όχι ανθρώπινη (για αναγνώστες κειμένου). Ο τόνος της ανθρώπινης φωνής για ηχητική περιγραφή πρέπει να συμπληρώνει τη διάθεση της ιστορίας.

Παραδείγματα εργαλείων ελεύθερου και ανοικτού κώδικα για την ανάπτυξη εικονικής έκθεσης ή ψηφιακών αρχείων και συλλογών (πηγή: 5 Open Source Tools to Create Digital Exhibitions [oedb.org])

- **Omeka** - ένα ελεύθερο σύστημα δημοσίευσης ιστοσελίδων ανοικτού κώδικα για διαδικτυακά ψηφιακά αρχεία - <http://omeka.org/>;
- **Collective Access** - ένα δωρεάν εργαλείο καταλογογράφησης ανοικτού κώδικα και διαδικτυακή εφαρμογή για μουσεία, αρχεία και ψηφιακές συλλογές - <http://collectiveaccess.org/>;

- **Collection Space** - μια δωρεάν εφαρμογή διαχείρισης συλλογών ανοικτού κώδικα για μουσεία, βιβλιοθήκες, ιστορικές εταιρείες και άλλους οργανισμούς με ειδικές συλλογές - <http://www.collectionspace.org/>;
- **Open Exhibits** - μια εργαλειοθήκη πολλαπλής αφής, πολλαπλών χρηστών που σας επιτρέπει να δημιουργείτε προσαρμοσμένα διαδραστικά εκθέματα - <http://openexhibits.org/>.

Πως?

Ένας οδηγός βήμα-προς-βήμα για το πώς να σχεδιάσετε μια εικονικά προσβάσιμη έκθεση τέχνης

Βήμα 1: Αποφασίστε τι θα τοποθετήσετε στην εικονική έκθεση ως αντικείμενα ή/και έργα τέχνης και πώς θα την επιμεληθείτε.

- 1) Πώς να οργανώσετε και να παρουσιάσετε τις πληροφορίες.
- 2) Θέματα και αντικείμενα εστίασης.
- 3) Πώς να περιγράψετε τα εκθέματα.
- 4) Εικόνες / γραφικά.
- 5) Χρωματικός σχεδιασμός.

6) Διατύπωση και γλώσσα που χρησιμοποιείται.

7) Γενική διάταξη των κειμένων (σε στήλες που έχουν αρκετή βαρύτητα) κ.λπ.

Ορισμένες ερωτήσεις που πρέπει να θέσετε στον εαυτό σας:

- Ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται η έκθεση; Έχει κάποιες ειδικές ανάγκες;
- Τι θέλουμε να πούμε στο εικονικό μας κοινό με αυτή την έκθεση;
- Τι είναι σημαντικό ή μοναδικό σε καθένα από τα αντικείμενα/έργα τέχνης που περιλαμβάνονται στην έκθεση;
- Πώς θέλουμε να κάνουμε το μουσείο / την πινακοθήκη μας διαφορετικό με αυτή την εικονική έκθεση σε σύγκριση με άλλες.

Βήμα 2: Αποφασίστε ποια εργαλεία και μεθόδους βελτίωσης της προσβασιμότητας θα χρησιμοποιήσετε.

- 1) Ακουστική, λεκτική και ολοκληρωμένη ακουστική περιγραφή.
- 2) Διαδραστικές κινούμενες εικόνες.
- 3) Γραφικές διεπαφές και αντίθεση.
- 4) Προσαρμοσμένες ψηφιακές αφηγήσεις.

5) Alt-text και λεζάντες.

6) Επικεφαλίδες κ.λπ.

Ορισμένες ερωτήσεις που πρέπει να θέσετε στον εαυτό σας:

- Ποια συγκεκριμένα κοινά θέλουμε να εξυπηρετήσουμε με αυτή την εικονική έκθεση; Πώς θα ανταποκριθούμε στις συγκεκριμένες ανάγκες και απαιτήσεις τους;
- Ποια αντικείμενα/έργα τέχνης θα συμπεριλάβουμε στην προσαρμοσμένη προσβάσιμη έκθεση; Όλα τα περιεχόμενα εκθέματα ή ορισμένα από αυτά;
- Ποια εργαλεία και προσεγγίσεις προσβασιμότητας θα χρησιμοποιήσουμε για καθένα από τα προσαρμοσμένα εκθέματα; Μπορείτε να προσαρμόσετε ορισμένα από τα εκθέματα για άτομα με προβλήματα όρασης. Άλλα μπορούν να είναι για άτομα με μειωμένη ή χαμηλή ακοή. Τρίτον - για χρήστες με νοητική αναπηρία. Λάβετε υπόψη ότι είναι πολύ δύσκολο να προσαρμόσετε τα πάντα για όλους τους τύπους αναπηρίας;
- Συμπεριλάβουμε τους επισκέπτες με αναπηρία στη διαδικασία σχεδιασμού, ώστε να διασφαλίσουμε ότι αντικατοπτρίζουμε και λαμβάνουμε υπόψη τη γνώμη τους.

Paso 3: Decidir cómo hacer la exposición virtual y qué aplicación informática o plataforma utilizar.

- 1) Πώς θα συμπεριλάβουμε την εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα, τα υπερμέσα κ.λπ.
- 2) Πώς να διασφαλίσουμε ότι η πλοήγηση είναι φιλική προς τον χρήστη.
- 3) Πώς θα διασφαλιστεί προσβάσιμο περιεχόμενο διαδικτυακής και κινητής εφαρμογής.

Ορισμένες ερωτήσεις που πρέπει να θέσετε στον εαυτό σας

- Είναι η πλοήγηση φιλική προς τον χρήστη; Για τους μέσους επισκέπτες; Για τους επισκέπτες με αναπηρίες;
- Είναι καλά οργανωμένος ο χωροταξικός σχεδιασμός; Ποιο είναι το επίπεδο ρεαλισμού; Ποια είναι η δισδιάστατη ή τρισδιάστατη παρουσίαση των αντικειμένων; Ποια είναι η τοποθέτηση και ο προσανατολισμός των εκθεμάτων στις εικονικές αίθουσες; Ποια είναι η σχέση κάθε αντικειμένου με τη γενική οργάνωση της έκθεσης; Μπορούμε να επικοινωνήσουμε το μήνυμα που θέλουμε; Είναι προσβάσιμη για τους επισκέπτες με αναπηρία;
- Πώς το κάθε έκθεμα αιχμαλωτίζει την προσοχή των επισκεπτών; Μπορούν να αλληλεπιδράσουν μαζί του;

Δημιουργεί εμπειρία - για τους μέσους επισκέπτες, για τους επισκέπτες με αναπηρία;

- Είναι καλά οργανωμένη η προσβασιμότητα του διαδικτυακού περιεχομένου και της εφαρμογής για κινητά;
- Συμπεριλάβαμε τους επισκέπτες με αναπηρία στη διαδικασία επιμέλειας και ανάπτυξης λογισμικού.

Βήμα 4: Αποφασίστε πού θα τοποθετήσετε την εικονική έκθεση.

1) Σε έναν δικτυακό τόπο ή/και σε μια εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα.

2) Εάν θα περιλαμβάνει κωδικούς QR, περιηγήσεις 360 μοιρών, podcasts κ.λπ.

Ορισμένες ερωτήσεις που πρέπει να θέσετε στον εαυτό σας:

- Σχετίζεται η πλοήγηση με εξωτερικούς πόρους, υπερμέσα, podcasts και κωδικούς QR;
- Συνδέεται με τα κανάλια κοινωνικής δικτύωσης; Περιλαμβάνονται προσβάσιμα εργαλεία; Αυτά μπορεί να είναι: 1) Λογισμικό μεγέθυνσης (για μεγέθυνση και σμίκρυνση). 2) Λογισμικό μετατροπής κειμένου σε ομιλία (για ανάγνωση στην οθόνη). 3) Πρόσθετα προγράμματα για το 3D touch. 4) Οθόνες Braille. 5) Ρυθμίσεις δόνησης;

- Δοκιμάσαμε την εικονική έκθεση με επισκέπτες με αναπηρία; Είναι προσβάσιμη γι' αυτούς.

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Φανταστείτε ότι πρέπει να επιμεληθείτε μια εικονική έκθεση τέχνης για μια μικρή γκαλερί. Τα εκθέματα είναι 10 ασπρόμαυρες φωτογραφίες από τις αρχές του 20ου αιώνα. Πώς θα σχεδιάσετε την έκθεση ώστε να είναι προσβάσιμη από άτομα με προβλήματα όρασης;

Η εργασία σας:

Να ετοιμάσετε ένα infographic βήμα προς βήμα για τη διαδικασία σχεδιασμού της εικονικής έκθεσης.

Ορισμένες ερωτήσεις που θα σας καθοδηγήσουν:

- Ποια προσέγγιση θα χρησιμοποιήσετε για να σχεδιάσετε την έκθεση;
- Ποια εργαλεία θα χρησιμοποιήσετε για να διασφαλίσετε ότι η έκθεση θα είναι εικονικά προσβάσιμη;
- Πώς θα καταστήσετε το περιεχόμενό της προσβάσιμο για τυφλούς επισκέπτες ή επισκέπτες με μειωμένη όραση.

Άσκηση 2

Φανταστείτε ότι εργάζεστε σε ένα τοπικό γραφείο τουριστικών πληροφοριών. Δύο τουρίστες με προβλήματα ακοής έρχονται στο γραφείο σας. Σας ρωτούν για τοπικά μουσεία και γκαλερί τέχνης που παρέχουν εικονικές ξεναγήσεις 360 μοιρών προσαρμοσμένες στα άτομα με αναπηρία. Τι θα τους προτείνετε.

Η εργασία σας:

1. Βρείτε 2 παραδείγματα ιστοσελίδων - μία ενός μουσείου και μία - μιας γκαλερί τέχνης, οι οποίες παρέχουν προσαρμοσμένες προσβάσιμες εικονικές περιηγήσεις. Είναι προτιμότερο οι προτεινόμενοι ιστότοποι να είναι από τη χώρα σας. Αν όμως δεν υπάρχουν τέτοιες, μπορούν να είναι από το εξωτερικό.
2. Καταγράψτε τα εργαλεία προσβασιμότητας που είναι διαθέσιμα στους προτεινόμενους ιστότοπους.



ΕΝΟΤΗΤΑ 5.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΕΧΝΗΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 5. ΠΩΣ ΝΑ ΣΧΕΔΙΑΣΕΤΕ ΕΝΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΕΧΝΗΣ

Εισαγωγή

Γιατί πρέπει να ενδιαφέρεστε για την προσβασιμότητα;

Υπάρχουν δύο κύριοι λόγοι για τους οποίους πρέπει να φροντίζετε για την προσβασιμότητα στα ηλεκτρονικά σας βιβλία:

- είναι αυτό που πρέπει να κάνετε ως σωστό και χωρίς αποκλεισμούς, και
- απαιτείται από το νόμο σε πολλές χώρες.

Ορισμένα πλεονεκτήματα των προσβάσιμων ηλεκτρονικών βιβλίων περιλαμβάνουν:

- αυξημένη εμβέλεια και πωλήσεις;
- καλύτερη βελτιστοποίηση των μηχανών αναζήτησης και;
- συμμόρφωση με τις νομικές απαιτήσεις.

Ο σχεδιασμός προσβάσιμων ηλεκτρονικών βιβλίων δεν χρειάζεται να είναι δύσκολος. Ακολουθώντας μερικές απλές

οδηγίες, μπορείτε να δημιουργήσετε ηλεκτρονικά βιβλία που είναι όμορφα και προσβάσιμα σε όλους. Μέσω αυτής της ενότητας, θα σας δώσουμε όλα όσα πρέπει να γνωρίζετε για το πώς να σχεδιάζετε και να δημιουργείτε προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία.

Τι?

Ηλεκτρονικά βιβλία

Από την ευρεία εμφάνισή τους στις αρχές της δεκαετίας του 2000, τα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν προσελκύσει μεγάλη προσοχή - και ακόμη και κάποιες διαφωνίες. Ενώ ορισμένοι αναγνώστες θρήνησαν το λεγόμενο "θάνατο του βιβλίου" και την απώλεια των πιο απτών χαρακτηριστικών του έντυπου βιβλίου, πολλοί άλλοι χαιρέτισαν τη φορητότητα και τη βελτιωμένη προσβασιμότητα που μπορούν να προσφέρουν τα ηλεκτρονικά βιβλία.

Για τους αναγνώστες με αναπηρία -όπως προβλήματα όρασης, δυσκολίες ανάγνωσης όπως η δυσλεξία και προβλήματα κινητικών δεξιοτήτων- τα ηλεκτρονικά βιβλία αποτελούν μια πιο βιώσιμη μορφή με την οποία μπορούν να έχουν πρόσβαση σε ιστορίες, πληροφορίες και αναγνωστικές εμπειρίες που διαφορετικά ήταν απρόσιτες. Οι μορφές ηλεκτρονικών βιβλίων

μας επιτρέπουν να φτιάξουμε ένα βιβλίο για όλους τους χρήστες. Αντί να έχουμε την έντυπη έκδοση και την έκδοση σε γραφή Braille και την έκδοση σε μεγαλογράμματη μορφή και το ακουστικό βιβλίο, μπορούμε να συμπεριλάβουμε όλους στο κοινό μας με μία μορφή.

Ωστόσο, δεν είναι πολλά ηλεκτρονικά βιβλία πλήρως προσβάσιμα.

Εκατοντάδες χρόνια εξέλιξης του σχεδιασμού βιβλίων έχουν οδηγήσει σε καθιερωμένους κανόνες σχετικά με αυτές τις οπτικές ενδείξεις - όχι μόνο πώς λειτουργούν καλύτερα αλλά και πώς μπορούν να είναι αισθητικά ευχάριστες. Παρόλο που πολλοί αναγνώστες μπορεί να μην έχουν επίγνωση αυτών των οπτικών ενδείξεων, επιτελούν σημαντικό έργο. Ένας αναγνώστης με προβλήματα όρασης συνήθως χρειάζεται επιπλέον πληροφορίες για να γνωρίζει πού βρίσκεται σε ένα έγγραφο και για να καταστήσει σαφές τι είδους κείμενο έχει συναντήσει ή ερμηνεύει.

Καθώς η αγορά έχει αναπτυχθεί και διαφοροποιηθεί, η μεγάλη ποικιλία των διαθέσιμων τεχνολογιών που σχετίζονται με τα ηλεκτρονικά βιβλία σημαίνει ότι οι ανταγωνιστικές πλατφόρμες και συσκευές ενσωματώνουν διαφορετικά επίπεδα προσβασιμότητας και διαφορετικές μεθόδους πρόσβασης.

Ειδικότερα τα τελευταία δύο χρόνια, η εκδοτική βιομηχανία έχει

αναγνωρίσει την αυξανόμενη ανάγκη βελτίωσης της προσβασιμότητας για όλους τους αναγνώστες, ιδίως καθώς η αυτοέκδοση συνεχίζει να κερδίζει έδαφος και όλο και περισσότερες εφαρμογές και πλατφόρμες ηλεκτρονικής ανάγνωσης πολλαπλασιάζονται.

Προσβασιμότητα στα ηλεκτρονικά βιβλία

Η προσβασιμότητα στα ηλεκτρονικά βιβλία δεν είναι απλώς ένα "ωραίο να έχεις". Είναι απαραίτητη για να διασφαλίσετε ότι τα βιβλία σας μπορούν να τα απολαύσουν όλοι οι αναγνώστες σας, είτε χρησιμοποιούν κινητό, είτε επιτραπέζιο υπολογιστή, είτε άλλη συσκευή ή εφαρμογή. Ενώ τα ηλεκτρονικά βιβλία πλησιάζουν γρήγορα τα έντυπα βιβλία όσον αφορά τον οπτικό σχεδιασμό, το μέλλον της ανάγνωσης επεκτείνεται ταχύτατα και στα ψηφιακά και προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία.

Αν σχεδιάζετε να δημιουργήσετε ένα ηλεκτρονικό βιβλίο ή αν έχετε ήδη μετατρέψει το έντυπο βιβλίο σας σε ηλεκτρονικό βιβλίο, θα θέλετε να βεβαιωθείτε ότι είναι προσβάσιμο σε όσο το δυνατόν περισσότερους ανθρώπους. Μπορείτε να κάνετε πολλά πράγματα για να κάνετε το ηλεκτρονικό σας βιβλίο πιο προσβάσιμο, όπως η επιλογή της σωστής μορφής αρχείου, η χρήση εναλλακτικής περιγραφής κειμένου για εικόνες, η προσθήκη λεζάντων και μεταγράφων για βίντεο και πολλά άλλα.

Έτσι, τα προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία, όπως και το προσβάσιμο διαδικτυακό περιεχόμενο, περιλαμβάνουν συνήθως πρόσθετη σημασιολογική σήμανση για να βοηθήσουν στην πλοήγηση και να προσδιορίσουν τον σκοπό και το νόημα του περιεχομένου για τους αναγνώστες με προβλήματα. Αυτού του είδους οι σημασιολογικές πληροφορίες κωδικοποιούνται στο περιεχόμενο με τη χρήση ειδικών ετικετών σήμανσης HTML, αλλά και με χαρακτηριστικά στις ετικέτες σήμανσης. Οι πληροφορίες προσβασιμότητας μπορούν επίσης να περιλαμβάνουν περιγραφές εικόνων σε κείμενο και ηχητικές μεταγραφές για να ικανοποιήσουν ένα εύρος αναγνωστών με διάφορες ανάγκες.

Οι χρήστες με αναπηρία που ενδιαφέρονται για προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία έχουν διαφορετικές ανάγκες ανάλογα με την αναπηρία τους:

- φλοί: αρχεία προσβάσιμα από αναγνώστες οθόνης, μεταβιβάσιμα για εκτύπωση σε γραφή Braille;
- άτομα με προβλήματα όρασης: αρχεία με δυνατότητα μεγέθυνσης των χαρακτήρων, αναγνωρίσιμα από τη σύνθεση ομιλίας που συνδέεται με λογισμικό μεγέθυνσης;
- κινητικές αναπηρίες των άνω άκρων: δυνατότητα "περιήγησης" στο κείμενο με εναλλακτικό τρόπο

χρησιμοποιώντας υποστηρικτικές τεχνολογίες που αντικαθιστούν το πληκτρολόγιο και το ποντίκι;

- δυσλεξικοί: οπτική ανάγνωση υποστηριζόμενη από σύνθεση ομιλίας για τη διευκόλυνση της κατανόησης του κειμένου;
- γνωστικές ή γλωσσικές-λεξιλογικές δυσκολίες: δυνατότητα προσαρμογής που απαιτεί χειρισμό του εγγράφου, τόσο ως προς το περιεχόμενο όσο και ως προς τη μορφοποίηση;
- προβλήματα ακοής: υποτιτλισμός.

Δυστυχώς, η χειροκίνητη βελτίωση της προσβασιμότητας ενός ηλεκτρονικού βιβλίου ή άλλου ψηφιακού περιεχομένου ώστε να διασφαλιστεί ότι συμμορφώνεται με αυτά τα πρότυπα μπορεί να είναι χρονοβόρα και κουραστική χειρωνακτική εργασία και, ως εκ τούτου, δαπανηρή. Με τα κατάλληλα εργαλεία, ωστόσο, τα άτομα ή οι εκδότες που ενδιαφέρονται να δημιουργήσουν προσβάσιμα ηλεκτρονικά βιβλία δεν χρειάζονται πλέον εκτεταμένες τεχνικές γνώσεις σχετικά με τον τρόπο υλοποίησης της προσβασιμότητας για τα ηλεκτρονικά βιβλία, ούτε απαιτούν εξειδικευμένες δεξιότητες ή πολύ ελεύθερο χρόνο. Ευφυές λογισμικό όπως το Bookalope μπορεί να παρέμβει για να βελτιώσει και να απλοποιήσει τη διαδικασία κατασκευής προσβάσιμων ηλεκτρονικών βιβλίων αποτελεσματικά και αξιόπιστα.

Building accessible e-books with Bookalope

Επειδή η σημασιολογική δομή παρέχει μεγάλο μέρος της βάσης για τη δημιουργία προσβάσιμων εγγράφων, το Bookalope διαθέτει μια ροή εργασίας με τεχνητή νοημοσύνη, της οποίας το πρώτο βήμα είναι να "κατανοήσει" τα στυλ και τη δομή ενός συγκεκριμένου εγγράφου και πώς λειτουργούν για την οργάνωση του περιεχομένου και τη διευκόλυνση του νοήματος.

Το Bookalope εξάγει όλο το περιεχόμενο κειμένου από το αρχείο, καθώς και εικόνες, πίνακες και όσες πληροφορίες οπτικού στυλ χρειάζεται η τεχνητή νοημοσύνη για να ταξινομήσει με νόημα τη σημασιολογική δομή του περιεχομένου. Στη συνέχεια, καθαρίζει τις πληροφορίες που εξάγονται για να απαλλαγεί από τα σκουπίδια που συχνά εισχωρούν στα αρχεία του Word, όπως το ιστορικό επεξεργασίας, η μορφοποίηση υπολειμμάτων αποκοπής και επικόλλησης και η εσωτερική οργάνωση του εγγράφου του Word. Μετά από αυτό, το Bookalope εκτελεί την τεχνητή νοημοσύνη του για να ταξινομήσει τη δομή του περιεχομένου με βάση την οπτική διαμόρφωση των επιμέρους στοιχείων κειμένου και το περιεχόμενό τους. Στη συνέχεια, παρουσιάζει το αποτέλεσμα αυτής της ταξινόμησης για επανεξέταση.

Αξίζει να αναφερθεί ότι η τεχνητή νοημοσύνη ταξινόμησης του Bookalope δεν είναι τέλεια, όπως κάθε άλλο λογισμικό

μηχανικής ταξινόμησης ή αναγνώρισης εικόνας. Ωστόσο, ένα εργαλείο ταξινόμησης δομών με τεχνητή νοημοσύνη, όπως το Bookalope, μας οδηγεί σε μεγάλο βαθμό στην ομαλή (και σε μεγάλο βαθμό αυτόματη) μετατροπή βιβλίων. Η ύπαρξη ενός σημασιολογικά δομημένου εγγράφου διασφαλίζει ότι μπορούν να παραχθούν αυτόματα σωστές και λεπτομερείς πληροφορίες προσβασιμότητας για το ηλεκτρονικό βιβλίο.

Μόλις επιβεβαιώσουμε τη δομή του εγγράφου, η δύσκολη δουλειά βρίσκεται πίσω μας. Στη συνέχεια, το Bookalope μας δείχνει διάφορα θέματα περιεχομένου και τυπογραφικά ζητήματα που μπορούμε να επιλέξουμε να διορθώσουμε ή να αγνοήσουμε, όπως διαφορετικές περιφερειακές ορθογραφίες, ασυνέπειες στίξης και άλλες μικρές τυπογραφικές και υφολογικές λεπτομέρειες. Στο τέλος, το Bookalope θα συναρμολογήσει το ηλεκτρονικό βιβλίο και θα τρέξει τα εργαλεία EPUBCheck και Ace για να διασφαλίσει ότι οι πληροφορίες προσβασιμότητας έχουν εφαρμοστεί σωστά και ότι το ηλεκτρονικό βιβλίο επικυρώνεται σύμφωνα με τα αυστηρότερα πρότυπα του κλάδου.

Πως?

Αρχές για τη δημιουργία ενός προσβάσιμου ηλεκτρονικού βιβλίου:

Βήμα 1: Επιλέξτε τη σωστή μορφή ηλεκτρονικού βιβλίου

Αφού γνωρίζετε την πλατφόρμα ή τις πλατφόρμες στις οποίες θα είναι διαθέσιμο το ηλεκτρονικό σας βιβλίο, μπορείτε να ξεκινήσετε τη δημιουργία του προσβάσιμου ηλεκτρονικού βιβλίου σας.

Με το Bookalope* (<https://bookalope.net/index.html>), μπορείτε να μετατρέψετε τα αρχεία σας σε οποιαδήποτε μορφή που μπορεί να διαβάσει η συσκευή ανάγνωσης - συμπεριλαμβανομένου του προσβάσιμου EPUB3 (η πιο πρόσφατη μορφή που παρέχει τα πάντα για τη δημιουργία ενός προσβάσιμου ηλεκτρονικού βιβλίου), MOBI, προσβάσιμο PDF, HTML5 και άλλα.

Μπορείτε πάντα να μετατρέψετε το ηλεκτρονικό σας βιβλίο σε διαφορετική μορφή αν αλλάξετε γνώμη. Έτσι, αν δεν είστε σίγουροι για το ποια μορφή να επιλέξετε, ξεκινήστε με μία και μετατρέψτε το αργότερα σε άλλη, αν χρειαστεί.

*Για να δοκιμάσετε το Bookalope έκανε την πρώτη μετατροπή του βιβλίου σας δωρεάν. Μετά από αυτό, η πρόσβαση στα

εργαλεία μας παραμένει δωρεάν, αλλά τα μετατρεπόμενα βιβλία φέρουν υδατογράφημα.

Βήμα 2: Χρησιμοποιήστε πλούσια σήμανση

Είναι σημαντικό να χρησιμοποιείτε την κατάλληλη σήμανση για κάθε τύπο περιεχομένου στο βιβλίο σας. Βεβαιωθείτε ότι χρησιμοποιείτε HTML5 και σημασιολογικές ετικέτες σήμανσης στα αρχεία σας, συμπεριλαμβανομένων των χαρακτηριστικών EPUB και ARIA για τις ετικέτες σήμανσης. Ωστόσο, όταν χρησιμοποιείτε το Bookalope, θα διαχειριστεί όλες αυτές τις λεπτομέρειες για εσάς.

Βήμα 3: Χρησιμοποιήστε σαφή και περιεκτική γλώσσα

Όταν γράφετε το βιβλίο σας, χρησιμοποιήστε σαφή και περιεκτική γλώσσα. Αυτό θα διευκολύνει τα άτομα με διάφορες αναπηρίες να κατανοήσουν το περιεχόμενό σας. Θα πρέπει επίσης να εξετάσετε τις περιγραφές για το μη κειμενικό περιεχόμενο και να βεβαιωθείτε ότι οι περιγραφές του κειμένου έχουν νόημα στο πλαίσιο του βιβλίου.

Βήμα 4: Δημιουργήστε έναν πίνακα περιεχομένου

Ο πίνακας περιεχομένων θα πρέπει να απαριθμεί κάθε κεφάλαιο καθώς και τις υποκατηγορίες μέσα σε κάθε κεφάλαιο, ώστε οι αναγνώστες να μπορούν εύκολα να βρουν και να πλοηγηθούν γρήγορα σε κάτι συγκεκριμένο χωρίς να χρειάζεται

να διαβάσουν πρώτα όλα τα υπόλοιπα. Όταν είναι δυνατόν (ειδικά όταν εργάζεστε με εικονογραφήσεις), βεβαιωθείτε ότι υπάρχουν λεζάντες δίπλα σε κάθε εικόνα ή πίνακα.

Βήμα 5: Χρησιμοποιήστε χρώματα υψηλής αντίθεσης

Μια άλλη σημαντική παρατήρηση για την προσβασιμότητα είναι η επιλογή των χρωμάτων τόσο για το κείμενο όσο και για τις εικόνες. Όταν επιλέγετε χρώματα για το ηλεκτρονικό σας βιβλίο, είναι καλύτερο να χρησιμοποιείτε χρώματα υψηλής αντίθεσης, όπως μαύρο σε λευκό ή σκούρο μπλε σε ανοιχτό κίτρινο. Αυτό θα διευκολύνει τα άτομα με χαμηλή όραση και αχρωματοψία να βλέπουν το κείμενό σας.

Θέλετε να αποφύγετε τη χρήση πολλών χρωμάτων, καθώς αυτό μπορεί να προκαλέσει σύγχυση στα άτομα με χαμηλή όραση ή αχρωματοψία. Μείνετε σε δύο ή τρία χρώματα κειμένου το πολύ.

Βήμα 6: Πολυγλωσσική διαθεσιμότητα

Το βιβλίο σας μπορεί να περιέχει φράσεις και κείμενο σε άλλη γλώσσα από αυτή στην οποία είναι γραμμένο το βιβλίο σας. Αυτό δεν έχει σημασία με ένα έντυπο βιβλίο- ωστόσο, για ένα προσβάσιμο ηλεκτρονικό βιβλίο, πρέπει να διασφαλίσετε ότι οι φράσεις αυτές επισημαίνονται σωστά, ώστε να καθοδηγούν σωστά τις εφαρμογές ανάγνωσης. Επιπλέον, μπορεί να

χρειαστεί να εξετάσετε το ενδεχόμενο να ενσωματώσετε τις σωστές γραμματοσειρές στο ηλεκτρονικό σας βιβλίο, επειδή η εφαρμογή eReader ή ο χρήστης μπορεί να μην τις έχει εγκατεστημένες στο σύστημά του.

Βήμα 7: Χρησιμοποιήστε εικόνες και βίντεο με σύνεση

Οι εικόνες και τα βίντεο μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να βελτιώσουν την εμπειρία του χρήστη στο ηλεκτρονικό σας βιβλίο.

Ωστόσο, πρέπει να διασφαλίσετε ότι χρησιμοποιούνται με σύνεση. Όταν προσθέτετε εικόνες, βεβαιωθείτε ότι διαθέτουν εναλλακτικό κείμενο, ώστε να μπορούν να τις κατανοήσουν τα άτομα με προβλήματα όρασης.

Όταν προσθέτετε βίντεο, συμπεριλάβετε απομαγνητοφωνημένα κείμενα, ώστε να μπορούν να τα παρακολουθούν άτομα με κώφωση ή βαρηκοΐα. Επίσης, προσθέστε εναλλακτικό κείμενο στο βίντεο, για τα τυφλά άτομα.

Βήμα 8: Δοκιμάστε το ηλεκτρονικό σας βιβλίο πριν από τη δημοσίευση

Μόλις ολοκληρώσετε το σχεδιασμό και την κατασκευή του ηλεκτρονικού σας βιβλίου, είναι σημαντικό να το δοκιμάσετε πριν από τη δημοσίευση. Χρησιμοποιήστε εργαλεία ελέγχου προσβασιμότητας, όπως το Ace checker της DAISY

(<https://github.com/daisy/ace>), για να βρείτε τυχόν προβλήματα με την προσβασιμότητα του ηλεκτρονικού σας βιβλίου. Να θυμάστε ότι ο Ace είναι απλώς ένα βοηθητικό εργαλείο που βοηθάει σε μια ευρύτερη, καθοδηγούμενη από τον άνθρωπο, διαδικασία αξιολόγησης.

Μπορείτε να ελέγξετε το EPUB με αυτό το δωρεάν εργαλείο EPUB Checker (<https://github.com/w3c/epubcheck>). Στη συνέχεια, μπορείτε να κάνετε πιο περίπλοκες δοκιμασίες επί πληρωμή μέσω διαδικτυακών υπηρεσιών όπως το Flightdeck (<https://ebookflightdeck.com/>).

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Φανταστείτε ότι δημιουργείτε ένα προσβάσιμο ηλεκτρονικό βιβλίο τέχνης. Ποια χαρακτηριστικά και ποιες πληροφορίες θα πρέπει να περιέχει;

Δώστε παραδείγματα:

Άσκηση 2

Βρείτε τέσσερα παραδείγματα ηλεκτρονικών βιβλίων τέχνης. Δύο που περιέχουν χαρακτηριστικά απαραίτητα για να είναι προσβάσιμα. Βρείτε άλλα δύο που δεν ανταποκρίνονται σε αυτό το αίτημα.

Αν ήσασταν ο δάσκαλος, ποια πηγή θα προτείνατε;

Δώστε παραδείγματα:

Ελέγξτε αυτές και άλλες πύλες για να βρείτε κάποια παραδείγματα για να τους βοηθήσετε:

<https://archive.org/details/guggenheimmuseum>

<https://www.metmuseum.org/art/metpublications/titles-with-full-text-online>

<https://artexte.ca/en/collection/>

Άσκηση 3

Εξερευνήστε εργαλεία και παίξτε με το Bookalope (<https://bookalope.net/index.html>) για να ελέγξετε τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητές του.



ΕΝΟΤΗΤΑ 6.

ΠΡΑΞΗ - ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

ΕΝΟΤΗΤΑ 6. ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ - ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ

Εισαγωγή

Τα μουσεία έχουν μια πολύ σημαντική κοινωνική λειτουργία. Έχουν όμως και πολλές άλλες λειτουργίες - πολιτιστικές, καλλιτεχνικές, επιστημονικές, ενημερωτικές κ.λπ. Επομένως, θα πρέπει να είναι προσβάσιμα σε όλους. Όμως, υπάρχει μια ομάδα ανθρώπων που δεν μπορεί να κάνει πλήρη χρήση των υπηρεσιών που προσφέρει το μουσείο ή να εισέλθει καθόλου σε αυτό. Τα άτομα με διάφορες αναπηρίες αντιμετωπίζουν συχνά δυσκολίες προσβασιμότητας σε δημόσιους χώρους. Ορισμένα μουσεία προσπαθούν να συμβαδίζουν με την τελευταία λέξη της τεχνολογίας. Προσπαθούν να προσαρμόζουν τους χώρους για όλους τους επισκέπτες, ανεξάρτητα από το αν έχουν ή όχι αναπηρία.

Τι?

Μερικά παραδείγματα προσβάσιμων μουσείων για άτομα με αναπηρία:

Vasa μουσείο στην Στοκχόλμη

Θέλουμε το Μουσείο Vasa να είναι προσβάσιμο σε όλους και εργαζόμαστε για να βελτιώσουμε την προσβασιμότητά μας.

Σχεδιάστε την επίσκεψή σας:

- Οι συνοδοί των επισκεπτών με αναπηρία έχουν δωρεάν είσοδο.
- Οι σκύλοι βοήθειας είναι ευπρόσδεκτοι.
- Υπάρχει χώρος στάθμευσης για άτομα με ειδικές ανάγκες έξω από την είσοδο του μουσείου. Υπάρχουν δύο θέσεις στάθμευσης.

Κατά τη διάρκεια της επίσκεψής σας:

- Διατίθενται ανελκυστήρες σε όλους τους ορόφους.
- Τουαλέτες υπάρχουν στο χολ της εισόδου, δίπλα στο γραφείο πληροφοριών στο ισόγειο, στον τρίτο όροφο και στο εστιατόριο.
- Μπορείτε να δανειστείτε δύο αναπηρικά αμαξίδια στο γραφείο πληροφοριών.

- Στο μεγάλο αμφιθέατρο υπάρχει βρόχος ακοής όταν γίνονται προβολές ταινιών.
- Το εστιατόριό μας είναι διαθέσιμο για αναπηρικά αμαξίδια και διαθέτει προσβάσιμες τουαλέτες.

Αναφορά: <https://www.vasamuseet.se/en/visit/accessibility>

Rijksmuseum στο Άμστερνταμ

Το Rijksmuseum είναι ανοιχτό σε όλους. Γι' αυτό κάνουμε ό,τι μπορούμε για να καταστήσουμε το μουσείο προσβάσιμο για τους επισκέπτες με αναπηρία.

Επισκέπτες με βοήθημα βάδισης ή αναπηρικό αμαξίδιο

Ολόκληρο το μουσείο είναι προσβάσιμο για αναπηρικά αμαξίδια ή κινητικά πατίνια. Μπορείτε να δανειστείτε αναπηρικό αμαξίδιο, ρολάτορ, καροτσάκι, μπαστούνι για περπάτημα ή πτυσσόμενο σκαμνί μουσείου στο γραφείο πληροφοριών.

Επίσης, υπάρχει κάτοψη που δείχνει τους ανελκυστήρες, τα καθιστικά σε όλο το μουσείο και τις τουαλέτες για άτομα με ειδικές ανάγκες.

Επισκέπτες που είναι τυφλοί ή μερικώς βλέποντες

Οι σκύλοι οδηγοί με λουρί επιτρέπονται φυσικά στο μουσείο.

Αυτό το μουσείο προσφέρει ειδική ξενάγηση για επισκέπτες με προβλήματα όρασης, ώστε να μπορείτε να αγγίξετε τα αντικείμενα του μουσείου.

Επισκέπτες που είναι κωφοί ή βαρήκοοι

Προσπαθούμε να διασφαλίσουμε ότι όλες οι πληροφορίες, όπως οι ξεναγήσεις πολυμέσων στην εφαρμογή Rijksmuseum, είναι διαθέσιμες με οπτικό κείμενο. Μπορείτε να κατεβάσετε την εφαρμογή εκ των προτέρων από οποιαδήποτε τοποθεσία, ώστε να εξοικειωθείτε με αυτήν πριν από την επίσκεψή σας. Εάν διαθέτετε ένα neckloop όπως το ComPilot, μπορείτε να ακούσετε τις ξεναγήσεις συνδέοντας το ακουστικό σας με το τηλέφωνό σας μέσω Bluetooth. Το αμφιθέατρο διαθέτει βρόχο ακοής. Παρακαλούμε επικοινωνήστε με ένα μέλος του προσωπικού στο αμφιθέατρο εάν χρειάζεστε βοήθεια.

Επισκέπτες με αισθητηριακή ευαισθησία

Το Rijksmuseum μπορεί να έχει πολύ κόσμο και πολύ κόσμο, ιδίως η Πινακοθήκη της Τιμής. Μπορείτε να διατηρήσετε την επίσκεψή σας ενδιαφέρουσα και ήρεμη επιλέγοντας ένα πιο ήσυχο τμήμα του μουσείου. Αυτά τα σημεία είναι σημειωμένα με πράσινο χρώμα στην κάτοψη. Ή προγραμματίστε την επίσκεψή σας εκτός υψηλής περιόδου και πριν από τις 10 το πρωί ή τις 3.30 το απόγευμα. Εάν αισθανθείτε ότι είστε υπερφορτωμένοι, τότε πηγαίνετε στην ήσυχη αίθουσα.

Μια άλλη επιλογή είναι να προγραμματίσετε την επίσκεψή σας σε ένα από τα βράδια του Σαββάτου. Τότε το μουσείο είναι ανοιχτό ειδικά για επισκέπτες με αισθητηριακές ευαισθησίες. Και αν προτιμάτε να μείνετε στο σπίτι, μπορείτε να επισκεφθείτε την Πινακοθήκη της Τιμής online και να αφιερώσετε χρόνο για να δείτε ολόκληρη τη συλλογή.

Επισκέπτες με άνοια

Κάθε δεύτερη Τρίτη του μήνα διοργανώνουμε μια δωρεάν θεματική ξενάγηση για επισκέπτες με άνοια και τους οικείους τους. Οι συμμετέχοντες μοιράζονται ιστορίες, αναμνήσεις, συνειρμούς και ιδέες και δίνουν ζωή στα αντικείμενα του μουσείου. Κάθε ξενάγηση έχει διαφορετικό θέμα. Για άνεση και ευκολία, όλοι οι συμμετέχοντες παίρνουν ένα ελαφρύ πτυσσόμενο σκαμνί για να το πάρουν μαζί τους στην ξενάγηση.

Δραστηριότητες για επισκέπτες με νοητική αναπηρία

Για τους επισκέπτες μας με νοητική αναπηρία προσφέρουμε μια ειδική ξενάγηση με μια διασκεδαστική δημιουργική εργασία.

Συνοδός

Εάν δεν μπορείτε να μετακινηθείτε μόνοι σας στο μουσείο, μπορείτε να φέρετε έναν συνοδό. Μπορεί να εισέλθει δωρεάν. Όμως, ο συνοδός σας χρειάζεται (δωρεάν) εισιτήριο εισόδου και

ώρα έναρξης. Την ώρα εκκίνησης θα πρέπει να την κλείσετε εκ των προτέρων.

Αναφορά: <https://www.rijksmuseum.nl/en/visit/accessibility>

Πως?

Τι πρέπει να εξετάσουν τα μουσεία για να γίνουν πιο προσβάσιμα σύμφωνα με τις διάφορες αναπηρίες:

Οπτική αναπηρία

Μπορείτε να πλοηγηθείτε στο μουσείο χρησιμοποιώντας σκύλο-οδηγό ή μπαστούνι; Είναι διαθέσιμες οι πινακίδες και οι ετικέτες σε γραφή Braille;

Σωματικές αναπηρίες

Έχουν τα άτομα που χρησιμοποιούν πατερίτσες ή περπατητήρια αρκετό χώρο για να περιηγηθούν στις εκθέσεις;

Ακουστικές αναπηρίες

Υπάρχουν συστήματα επαγωγής με βρόχο στα γραφεία εξυπηρέτησης, ώστε τα άτομα με ακουστικά βαρηκοΐας να μπορούν να κατανοήσουν το προσωπικό;

Γνωστικές αναπηρίες

Είναι τα στοιχεία βίντεο και ήχου των εκθέσεων σε επίπεδο που δεν επιδεινώνουν καταστάσεις όπως η επιληψία ή η αιθουσαία διαταραχή;

Αναπηρίες λόγου

Είναι το προσωπικό του μουσείου κατάλληλα εκπαιδευμένο για να βοηθά άτομα που μπορεί να έχουν δυσκολία στη λεκτική επικοινωνία;

Αναφορά: <https://blog.ferrovial.com/en/2020/10/making-museums-accessible-a-space-for-everyone/>

Κλήση για Δράση

Άσκηση 1

Συχνά οι επισκέπτες του μουσείου μπορούν να προγραμματίσουν την επίσκεψή τους στο μουσείο εκ των προτέρων. Εξαρτάται από το αν ένα συγκεκριμένο μουσείο διαθέτει ιστότοπο όπου οι άνθρωποι μπορούν να βρουν κάποιες πληροφορίες σχετικά με την προσβασιμότητά του. Βρείτε 3 σελίδες που έχουν στον ιστότοπό τους πληροφορίες σχετικά με την προσβασιμότητα στη χώρα σας και 3 σελίδες που δεν έχουν.

Άσκηση 2

Προκειμένου να εξασφαλίσουν μια ευχάριστη επίσκεψη για κάθε πελάτη, ανεξάρτητα από το αν είναι ανάπηρος ή όχι, οι ειδικοί που εργάζονται σε μουσεία πρέπει να γνωρίζουν ορισμένους κανόνες επικοινωνίας. Σημειώστε ποιες από τις παρακάτω φράσεις είναι κατάλληλες για την προσωπική επικοινωνία με άτομα με αναπηρία:

1. Ένα άτομο με αναπηρία

Ένας ανάπηρος, ανάπηρος, με ειδικές ανάγκες

2. Είναι αυτιστικός

Έχει αυτισμό

3. Έχει εγκεφαλική βλάβη

Έχει εγκεφαλική βλάβη

4. Έχει ψυχιατρική αναπηρία

Είναι τρελός

5. Κωφός

Ένα άτομο που είναι κουφό



ΜΟΝΑΔΑ 7.

ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ - ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ (ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ)

ΜΟΝΑΔΑ 7. ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ - ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ (ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΙΣΤΟΡΙΕΣ)

Εισαγωγή

Οι άνθρωποι είναι διαφορετικοί, έχουμε διαφορετικές ικανότητες και αναπηρίες. Πάνω απ' όλα, όλοι έχουμε το δικαίωμα να είμαστε ευπρόσδεκτοι σε κάθε χώρο που μας ενδιαφέρει. Να απολαμβάνουμε τον πολιτισμό. Να αποκτήσουμε γνώσεις. Να μοιραστούμε μια ευχάριστη στιγμή με τους ανθρώπους γύρω μας.

Η πρόσβαση στον πολιτισμό χωρίς διακρίσεις είναι δικαίωμα. Το αναφέρει η Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων. Όπως και η Σύμβαση για τα δικαιώματα των ατόμων με αναπηρία. Παρόλα αυτά, τα άτομα με αναπηρία πολύ συχνά βρίσκονται αποκλεισμένα από την κοινωνία. Για παράδειγμα, σε έναν πολιτιστικό χώρο, δεν είναι σε θέση να τον επισκεφθούν με τον ίδιο τρόπο που το κάνει η πλειοψηφία της κοινωνίας. Αυτό οφείλεται στην έλλειψη πρόσβασης σε χώρους, υπηρεσίες ή περιεχόμενο.

Οι μουσειολόγοι ανησυχούν για το ζήτημα αυτό από αρχαιοτάτων χρόνων. Έτσι, για ένα μουσείο, η πρόκληση είναι

να ανταποκριθεί με τις υπηρεσίες του σε μια τεράστια ποικιλία ανθρώπων και αναγκών. Η προσβασιμότητα στα μουσεία καλύπτει μια τεράστια ποικιλία χαρακτηριστικών και υπηρεσιών. Για παράδειγμα, συστήματα επαγωγής βρόχων σε χώρους όπως τα γραφεία πληροφοριών. Εκεί, τα άτομα με ακουστικά βαρηκοΐας (αισθητηριακή αναπηρία) μπορούν να κατανοήσουν το προσωπικό του χώρου.

Η προσβασιμότητα διευκολύνει την πλοήγηση στους χώρους για όλους τους ανθρώπους. Η παροχή των απαραίτητων πληροφοριών για τον προγραμματισμό μιας επίσκεψης σε ένα μουσείο είναι ένα τέτοιο παράδειγμα. Η ονομασία γι' αυτό είναι "Αλυσίδα προσβασιμότητας" (βλ. Παράρτημα 1). Μέσω αυτής της ενότητας, θα σας δώσουμε παραδείγματα καλών πρακτικών προσβασιμότητας. Επίσης, η ενότητα περιλαμβάνει ασκήσεις που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε τους δικούς σας πόρους.

Τί?

Αλυσίδα προσβασιμότητας

Τα άτομα με αναπηρία πρέπει να γνωρίζουν αν μπορούν να φτάσουν εύκολα στο μουσείο. Για παράδειγμα, μια προσβάσιμη διαδρομή με τα μέσα μαζικής μεταφοράς. Επίσης, πρέπει να γνωρίζουν αν το μουσείο διαθέτει προσαρμοσμένες

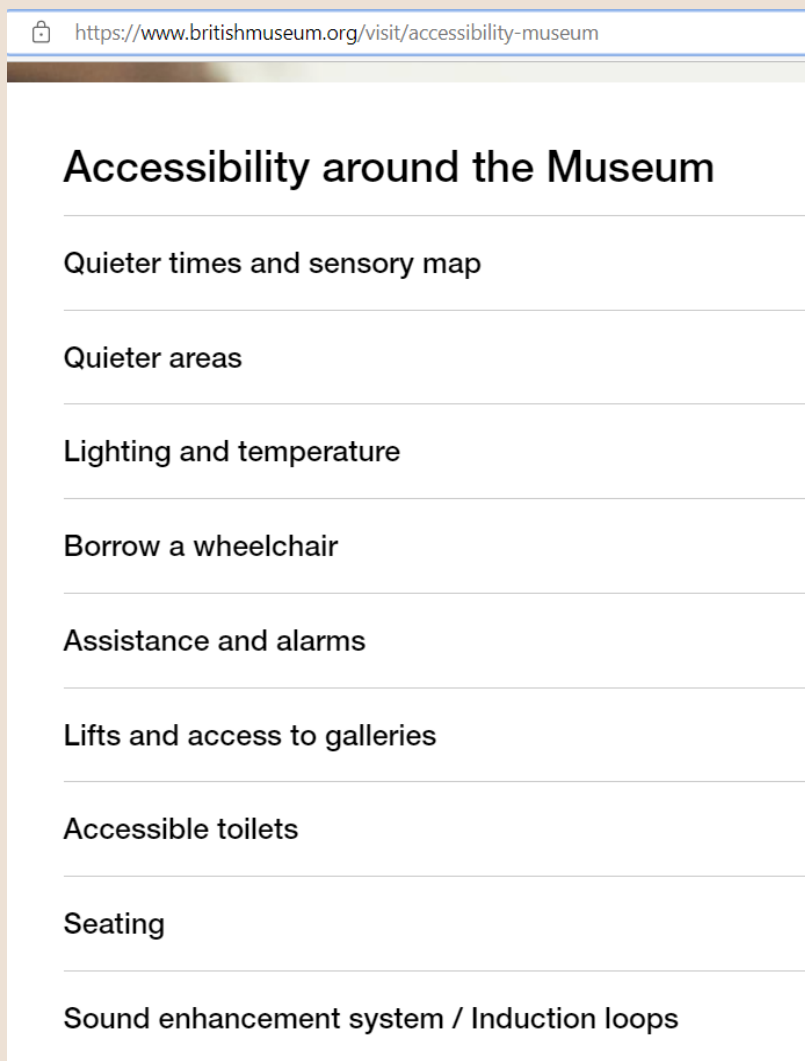
εγκαταστάσεις. Για παράδειγμα, εγκαταστάσεις με προσαρμοσμένες τουαλέτες. Ένα άλλο πράγμα που εξετάζουν πριν επισκεφθούν ένα μουσείο είναι οι υπηρεσίες που παρέχει. Όπως προσωπικό που γνωρίζει τη νοηματική γλώσσα.

Η ιστοσελίδα του Βρετανικού Μουσείου (Λονδίνο) είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα. Περιέχει όλα τα στοιχεία της αλυσίδας προσβασιμότητας. Όχι μόνο το μουσείο έχει μια μεγάλη σειρά από προσβάσιμα χαρακτηριστικά και υπηρεσίες για όλους. Η ενότητα "Προσβασιμότητα στο Μουσείο" του δικτυακού τόπου έχει λεπτομερείς πληροφορίες για άτομα με αναπηρία. Αυτό τους διευκολύνει να προγραμματίσουν εκ των προτέρων την επίσκεψή τους. Αλλά και να φτάσουν στο μουσείο, να το επισκεφθούν και να φύγουν χωρίς προβλήματα.

Η ιστοσελίδα του Βρετανικού Μουσείου (Λονδίνο) είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα. Περιέχει όλα τα στοιχεία της αλυσίδας προσβασιμότητας. Όχι μόνο το μουσείο έχει μια μεγάλη σειρά από προσβάσιμα χαρακτηριστικά και υπηρεσίες για όλους. Η ενότητα "Προσβασιμότητα στο Μουσείο" του δικτυακού τόπου έχει λεπτομερείς πληροφορίες για άτομα με αναπηρία. Αυτό τους διευκολύνει να προγραμματίσουν εκ των προτέρων την

επίσκεψή τους. Αλλά και να φτάσουν στο μουσείο, να το επισκεφθούν και να φύγουν χωρίς προβλήματα.

Εικόνα 1. Ιστοσελίδα του Βρετανικού Μουσείου. Ιστότοπος υπηρεσιών προσβασιμότητας (γραμμή μενού)



Κοινωνικές ιστορίες

Για τα άτομα στο φάσμα του αυτισμού (ΑΣΑ) μια νέα κατάσταση μπορεί να είναι μια συγκλονιστική εμπειρία. Οι "κοινωνικές ιστορίες" είναι ένα χρήσιμο εργαλείο. Προετοιμάζουν ένα άτομο με ASC να χειριστεί ένα κοινωνικό γεγονός ή μια κατάσταση.

Βοηθούν επίσης το άτομο να κατανοήσει πώς μπορεί να συμπεριφέρονται οι άλλοι. Ακόμη και πώς πρέπει να αντιδράσει σε μια συγκεκριμένη κατάσταση. Ακολουθεί ένα παράδειγμα:

The Nat has two entrances. One on the north side of the building near the giant fig tree.



One on the south side of the building facing the fountain.



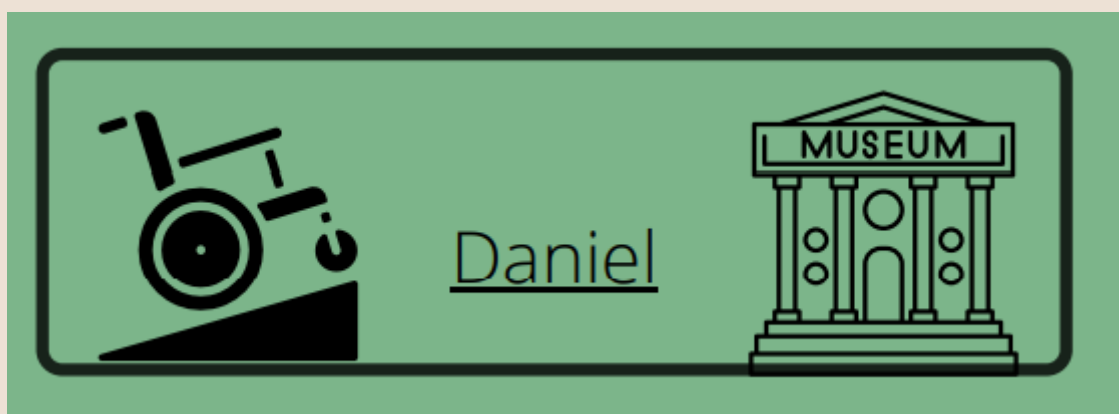
Εικόνα 2. Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Σαν Ντιέγκο (The Nat)

Κοινωνική ιστορία

Πρακτική περίπτωση προσβασιμότητας

Ας προβληματιστούμε.

Περίπτωση 1: Ο Daniel βλέπει μια αφίσα στο δρόμο. Η αφίσα αφορά μια νέα έκθεση στο μουσείο επιστημών. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το μουσείο βρίσκεται πάνω από έναν λόφο και ότι ο ίδιος είναι άτομο με μειωμένη κινητικότητα. Κοιτάζει στην ιστοσελίδα για να δει αν το μουσείο είναι προσβάσιμο και διαπιστώνει ότι είναι, αλλά υπάρχει ένα πρόβλημα. Δεν υπάρχουν πληροφορίες σχετικά με την καθιερωμένη διαδρομή των μέσων μαζικής μεταφοράς. Στη συνέχεια, κοιτάζει στο Google Maps και βλέπει ότι η στάση του λεωφορείου βρίσκεται στο κάτω μέρος μιας πλαγιάς. Επειδή δεν ήταν σίγουρος αν μπορούσε να φτάσει στην πόρτα του μουσείου, δεν πήγε στο μουσείο.



Βρέθηκε δυσκολία: Το ίδιο το μουσείο είναι προσβάσιμο για άτομα με μειωμένη κινητικότητα. Οι εξωτερικοί χώροι δεν είναι. Τα άτομα με μειωμένη κινητικότητα που φτάνουν στο μουσείο

με τα μέσα μαζικής μεταφοράς δεν μπορούν να φτάσουν στο μουσείο με ασφάλεια. Las personas con movilidad reducida que llegan al museo en transporte público no pueden acceder al museo con seguridad.

Αναφέρετε ορισμένες εναλλακτικές λύσεις για την επίλυση του προβλήματος: _____

Πώς?

Τώρα είναι η σειρά σας! - Δημιουργήστε τη δική σας Κοινωνική Ιστορία προσαρμοσμένη στη δική σας πραγματικότητα.

Μια κοινωνική ιστορία πρέπει να έχει τα ακόλουθα στοιχεία:

- Τίτλο;
- Εισαγωγή;
- σώμα,
- συμπέρασμα.

Γραφή

Μια Κοινωνική Ιστορία πρέπει να γράφεται σε μια γλώσσα που είναι ευγενική και ενθαρρυντική. Να ηρεμεί, να προετοιμάζει και να προπονεί το άτομο όταν αντιμετωπίζει την κατάσταση.

Επίσης, το σενάριο θα πρέπει να είναι γραμμένο σε μορφή ευανάγνωστη.

Θα πρέπει να περιέχει περιγραφικές προτάσεις που παρέχουν πλαίσιο. Αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να απαντά στις ακόλουθες ερωτήσεις: πού, πότε, ποιος, τι, πώς και γιατί;²

Ακολουθεί ένα παράδειγμα περιγραφικής πρότασης:

- "Θα πάμε στο Μουσείο Autry της Αμερικανικής Δύσης. Όταν βλέπουμε το μεγάλο πορτοκαλί κτίριο με τα λευκά γράμματα, ξέρουμε ότι είμαστε εκεί!"³
- "Γιατί οι τσάντες είναι εντάξει για να τις κουβαλάμε στο μουσείο και τα σακίδια πλάτης όχι; Επειδή μπορείτε εύκολα να πέσετε πάνω στην τέχνη με ένα σακίδιο πλάτης χωρίς να το θέλετε. Το μουσείο θέλει να μπορείτε να κοιτάτε την τέχνη, αλλά πρέπει να την προστατεύει κιόλας".⁴

² Εθνική Εταιρεία Αυτιστικών (n.d.). Κοινωνικές ιστορίες και συζητήσεις σε κόμικς. https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/communication/communication-tools/social-stories-and-comic-strip-conversations#H2_1

³ Μουσείο Autry της Αμερικανικής Δύσης (2022, 18 Αυγούστου). Κοινωνικές ιστορίες. <https://theautry.org/education/social-stories>

⁴ Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Σαν Ντιέγκο (2018). Μουσείο Κοινωνικής Ιστορίας Τέχνης του Σαν Ντιέγκο Ένας οδηγός για την προετοιμασία των ατόμων με αυτισμό για μια επίσκεψη στο μουσείο. The Nat. <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>

Μια ευγενική και ενθαρρυντική πρόταση θα πρέπει να καθοδηγήσει το άτομο, για παράδειγμα:

- "Βεβαιωθείτε ότι έχετε όλα τα πράγματά σας όταν φεύγετε".
- "Κρατήστε το αυτοκόλλητο σας αν σκοπεύετε να επιστρέψετε στο μουσείο εκείνη την ημέρα".⁵

Εργαλεία:

Hemingwayapp.com - Πρόκειται για ένα εργαλείο γραφής και επεξεργασίας. Σας βοηθά να βελτιώσετε το γραπτό σας και να το προσαρμόσετε σε μια ευανάγνωστη μορφή.

Οδηγός εύκολης ανάγνωσης⁶

Παραδείγματα:

Κοινωνικές ιστορίες- [The Nat | Historias sociales \(sdnhm.org\)](https://www.sdnhm.org)

Μουσείο Autry - Κοινωνικές ιστορίες | Μουσείο Autry της
Αμερικανικής Δύσης - theautry.org

⁵ Μουσείο Φυσικής Ιστορίας του Σαν Ντιέγκο (2018). Μουσείο Κοινωνικής Ιστορίας Τέχνης του Σαν Ντιέγκο Ένας οδηγός για την προετοιμασία των ατόμων με αυτισμό για μια επίσκεψη στο μουσείο. The Nat. <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>

⁶ Issues, O. F. D. (2017, 20 Απριλίου). Οδηγίες για την ανάπτυξη ευανάγνωστων πληροφοριών. Office for Disability Issues. <https://www.odi.govt.nz/guidance-and-resources/a-guide-to-making-easy-read-information/#download-the-guide>

Πηγές:

Μια εύχρηστη μηχανή αναζήτησης. Ο ιστότοπος βοηθά τους δυνητικούς επισκέπτες να συγκρίνουν πληροφορίες από διαφορετικούς χώρους. Βοηθά τους ανθρώπους να ακολουθήσουν την αλυσίδα της προσβασιμότητας.⁷

Πρόσκληση για δράση

Άσκηση 1

Όπως ειπώθηκε προηγουμένως, όταν σχεδιάζουν μια επίσκεψη σε ένα μουσείο οι άνθρωποι πρέπει να μπορούν να βρискουν πληροφορίες με εύκολο τρόπο (Αλυσίδα της προσβασιμότητας).

Βρείτε δύο παραδείγματα ιστοσελίδων. Ένα που δίνει αρκετές πληροφορίες ώστε ένα άτομο με αναπηρία να μπορεί να ακολουθήσει την Αλυσίδα της Προσβασιμότητας και ένα άλλο που δεν το κάνει.

Παραδείγματα:

- Η ιστοσελίδα προσβασιμότητας δίνει πολλές πληροφορίες σχετικά με τις υπηρεσίες του μουσείου. Κάντε κλικ στο

⁷ <https://museumforall.eu/>

σύνδεσμο για να δείτε: Προσβασιμότητα | Museu
Nacional d'Art de Catalunya;

- Σε αυτή την περίπτωση, η ιστοσελίδα "Παίξτε την επίσκεψή σας" αυτού του δικτυακού τόπου δεν δίνει αρκετές πληροφορίες σχετικά με τις προσβάσιμες υπηρεσίες. Κάντε κλικ στο σύνδεσμο για να δείτε: [Moco Museum](#)

Τώρα είναι η σειρά σας να βρείτε δύο τέτοια παραδείγματα.

Παράρτημα 1

Αλυσίδα προσβασιμότητας: Στάδια και σημεία που πρέπει να ληφθούν υπόψη



Απόφαση επίσκεψης

Πληροφορίες σχετικά με την προσβασιμότητα που πρέπει να παρέχει το μουσείο:

- Τοποθεσία μουσείου και περιοχές αναφοράς (δρόμοι ή λεωφόροι)
- Στοιχεία επικοινωνίας για ερωτήσεις και ειδικές απαιτήσεις
- Τοποθεσία ράμπων και ανελκυστήρων που διατίθενται εντός και εκτός του μουσείου
- Εσωτερικοί, εξωτερικοί χώροι και διαδρομές πρόσβασης μουσείων
- Προσβάσιμες υπηρεσίες ή πόροι διαθέσιμοι για ΑΜΕΑ

Προγραμματίστε την επίσκεψη

Ορίζεται από το άτομο που επισκέπτεται το μουσείο:

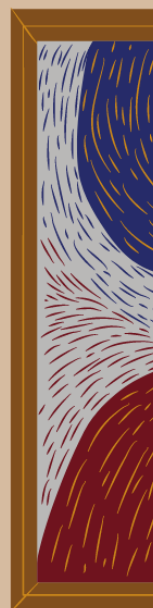
- Ποια είναι τα μέσα και οι υπηρεσίες πρόσβασης που έχω στη διάθεσή μου;
- Μπορώ να φτάσω εκεί με τα μέσα μαζικής μεταφοράς;
- Εάν φτάσω με αυτοκίνητο, μπορώ να σταθμεύσω το αυτοκίνητό μου σε καθορισμένο σημείο;
- Χρειάζομαι κάποιον να πάει μαζί μου;

Η επίσκεψη

- Φυσικός Χώρος
- Πρόσβαση στο μουσείο
- Οριζόντια κυκλοφορία (δωμάτια, αίθουσες, λόμπι, διάδρομοι, πάγκοι, προθήκες)
- Κάθετη κυκλοφορία (σκάλες, ανελκυστήρες, ράμπες)
- Διαθέσιμες υπηρεσίες:
- Προσβάσιμες τουαλέτες
- Επικοινωνία και ενημέρωση
- Πόροι για πρόσβαση σε περιεχόμενο (απτικό, οπτικοακουστικό, άλλα)
- Σήμανση
- Διαθέσιμες τεχνολογίες για προσανατολισμό και τοποθεσία
- Πολιτική πρόληψης και ασφάλειας
- Προσωπικό εκπαιδευμένο στην προσοχή στη διαφορετικότητα



CURABILITY



Για περισσότερες
πληροφορίες:
<http://www.curability.eu>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης