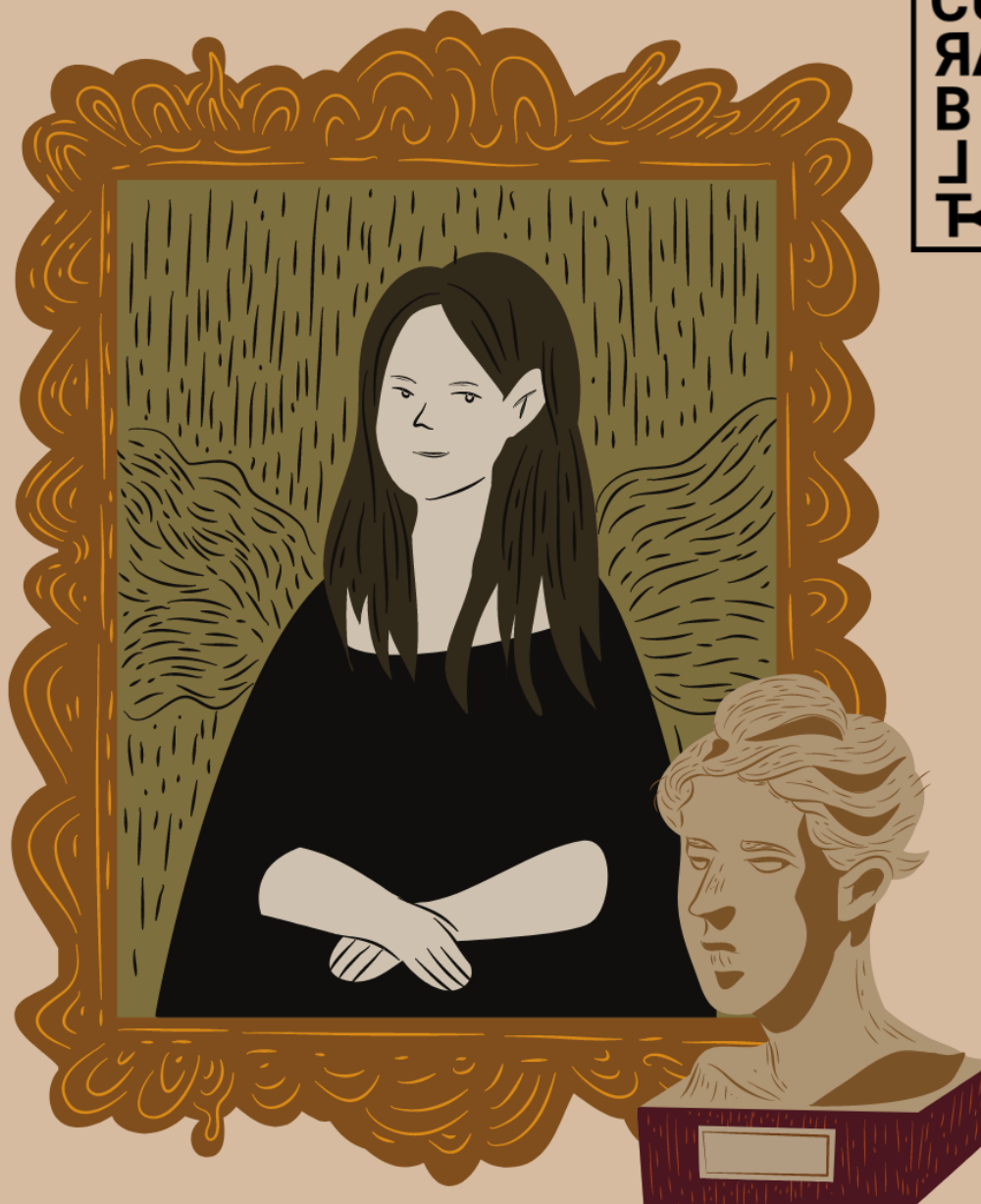


СУ
Я
В
И
Л
И
К



ДОСТЪПНОСТ

ОБРАЗОВАТЕЛЕН ПАКЕТ ЗА ДОСТЪПНОСТ



Съфинансирано от
Европейския съюз





ИНФОРМАЦИЯ ЗА ПРОЕКТА

Акроним на проекта: CURABILITY

Заглавие на проекта: CUltuRal AccessiBILITY

Номер на проекта: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420

Ключова дейност: KA220-ADU – Партньорства за сътрудничество в областта на образованието за възрастни

Уебсайт: <https://www.curability.eu>

КОНСОРЦИУМ:

- Federació d'Associacions de discapacitats físics i orgànics Mestral-Cocemfe Tarragona - Испания
- VSI Edukaciniai Projektai - Литуания
- G.G. Eurosuccess Consulting Limited - Кипър
- Microkosmos Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione - Италия
- Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej - Полония
- Associació Programes Educatius Open Europe - Испания
- Artied Ltd - България



СЪДЪРЖАНИЕ

РЕЧНИК НА ТЕРМИНИТЕ	4
Модул 1.....	4
Модул 2.....	7
Модул 3.....	8
Модул 4.....	9
Модул 5.....	10
Модул 6.....	12
Модул 7.....	13
МОДУЛ 1. ОСНОВНИ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ, СВЪРЗАНИ С ДОСТЪПНОСТТА НА КУЛТУРНИТЕ ПРОСТРАНСТВА	17
ВЪВЕДЕНИЕ	17
КАКВО?	18
КАК?	20
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	23
МОДУЛ 2. ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРЕД ДОСТЪПНАТА КУЛТУРНА СРЕДА	25
ВЪВЕДЕНИЕ	25
КАКВО?	27
КАК?	31
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	33
МОДУЛ 3. ОРГАНИЗИРАНЕ НА ТВОРЧЕСКА РАБОТИЛНИЦА, ДОСТЪПНА ЗА ХОРА С УВРЕЖДАНЯ	36
ВЪВЕДЕНИЕ	36
КАКВО?	38
КАК?	40
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	43
МОДУЛ 4. КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ ОНЛАЙН ИЗЛОЖБА С ПРОИЗВЕДЕНИЯ НА ИЗКУСТВОТО, КОЯТО Е ДОСТЪПНА ЗА ХОРА С УВРЕЖДАНЯ	45
ВЪВЕДЕНИЕ	45
КАКВО?	46
КАК?	51
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	57
МОДУЛ 5. КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ ЕЛЕКТРОННА КНИГА ЗА ИЗКУСТВО, КОЯТО ДА Е ДОСТЪПНА ЗА ХОРА С УВРЕЖДАНЯ	60
ВЪВЕДЕНИЕ	60
КАКВО?	61
КАК?	67
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	72
МОДУЛ 6. КАК СТОЯТ НЕЩАТА НА ПРАКТИКА – НЯКОЛКО ПРИМЕРА	75
ВЪВЕДЕНИЕ	75
КАКВО?	75
КАК?	80
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	81
МОДУЛ 7. КАЗУСИ – ПРИМЕРИ ОТ ЖИВОТА (SOCIAL STORIES)	84
ВЪВЕДЕНИЕ	84



КАКВО?	85
КАК?	90
ДА ПРИЛОЖИМ НА ПРАКТИКА	93
ПРИЛОЖЕНИЕ 1.....	95



Речник на термините

Модул 1.

Скала на достъпността: Това е степента на достъпност на даден продукт, услуга или среда за възможно най-много хора. В случаите, когато терминът се отнася до възможността хора с ограничени способности да имат достъп до физическа среда или пространство, говорим за физическа достъпност. Когато се има предвид дали хората с увреждания могат да се наслаждават пълноценно на културно съдържание, говорим за културна достъпност.

Архитектурни прегради: Това са архитектурни особености на сградата или помещението, които затрудняват частично или изцяло свободния достъп до културното пространство.

Аудио описание: Това е система, чрез която изображенията се обясняват или описват с думи.

Брайлова азбука: Това е тактилна система за четене и писане. Релефните символи в нея се четат чрез допир. Всеки от тях е комбинация от 6 точки върху матрица от 3 реда и 2 колони и съответства на определена буква от азбуката.



Хората с нарушено зрение използват Брайловата азбука, за да четат текстове.

Синдром на Даун: Това е най-често срещаната генетична аномалия, която се дължи на една допълнителна хромозома в 21-ата хромозомна двойка. Поради тази причина заболяването се нарича още Тризомия 21. Хората с този синдром могат да имат различна степен на интелектуална недостатъчност и характерни физически особености.

Куче водач: Това е куче, обучено да помага на хора със зрителни увреждания.

Сензорни пространствени карти (на англ. ез. „Haptic location maps“): Това е вид план, който показва архитектурното разпределение на определено пространство и помага на хората със зрителни увреждания да се ориентират по-лесно. При тези тактилни карти на местоположението се използват препратки с едър шрифт и Брайлова азбука. "Хаптичен" идва от гръцки език и означава "осезаем", затова и този план се използва чрез докосване.

Загуба на слуха или степен на глухота: Това се отнася за хора, които имат проблеми със слуха. Може да чуват малко или изобщо да не чуват.



Релефна репродукция: При нея изображението се представя посредством релефни участъци върху плоскост или друга гладка повърхност.

Система за слухова маркировка: Това е уникална звукова система, използвана от потребителите на слухови апарати. Състои се от едно или повече безжични устройства и служи за усилване на звука и блокиране на околния шум.

Оптични помощни средства: Пособия (например увеличително стъкло или лупа), които помагат за по-лесно разглеждане на обекти и изображения.

Тактилна подова маркировка: Това е релефна маркировка върху настилката, която е лесна за възприемане и помага на хората със зрителни увреждания да се придвижват. Тя ги предупреждава за опасности и/или промени в посоката. За тактилните плочи и ивици се използват цветове, които контрастират с цвета на настилката.

Жестомимичен език: Хората със слухови затруднения използват тази комуникационна система, за да общуват. При нея се използва жестово-визуално-пространствен канал за обмен на информация.



Хора със зрителни увреждания: Това определение се отнася най-често за напълно незрящи хора или за такива със сериозни зрителни затруднения.

Модул 2.

Изкуство: Израз или приложение на творческите умения и въображение, под формата на живопис или скулптура, музика, литература и танци.

Физически бариери/прегради: Това са препятствия, които ни пречат да извършваме определени действия или движения в пространството. В зависимост от конкретната ситуация и индивидуалното състояние, различни елементи могат да бъдат физически прегради. Например: стъпалата, височината на даден предмет, неравностите по настилката и др.

Културни бариери: Това са препятствия, които се дължат на принадлежността и познанията на всеки индивид към определена култура. Така културните ценности, които не са част от нашата културна сфера, могат да се превърнат в пречки.

Семейни / родови бариери: Това са пречки, които произтичат от произхода на семейството или рода ни, като например социално-икономическия статус.



Сензорни / сетивни бариери: Това са препятствията, които могат да окажат въздействие върху сетивата на хората.

Достъпност: Практики или политики за предоставяне на равен достъп до възможности и ресурси за хора, които иначе биха били изключени или маргинализирани. Това може да бъде спрямо хора с физически или интелектуални увреждания или принадлежащи към други малцинствени групи.

Модул 3.

Изкуство: Израз или прилагане на творческите умения и въображение, под формата на живопис или скулптура, музика, литература и танци.

Включване: Обхваща всички очаквани и/или необходими услуги/елементи. Не води до изключване на нито една от страните или групите, участващи в нещо.

Работилница: Организирана среща на хора, които участват в интензивни дискусии и дейности по определена тема или проект.



Модул 4.

Добавена реалност: Вид технология за показване на цифрови изображения във физическа среда.

Дигитална изложба: Колекция от музейни експонати и/или художествени произведения, показвани онлайн.

Хипермедия: Разширение на хипертекст или възможност за отваряне на нови интернет страници чрез кликване върху текстови връзки в уеб браузъра.

Описание на изображение: Начин да се опише обект, изображение, снимка и т.н. за човек със слабо зрение. Това може да бъде аудио описание, вербално описание и интегрирано аудио описание.

Виртуална достъпност: Възможност музейни експонати и/или художествени произведения да бъдат достъпни за разглеждане онлайн.

Виртуална реалност: Цифрова среда, която можем да усетим чрез образи и звуци, направени на компютър.

Визуална достъпност: Начин, по който потребителите могат да виждат и четат съдържанието на екрана. Включва достъпност на онлайн съдържанието и достъпност на мобилните приложения.



Модул 5.

Достъпност: Характеристика на устройство, услуга, ресурс или среда да бъдат лесно използвани от всеки тип потребител. Терминът обикновено се свързва с възможността хора с намалени или увредени способности за достъп до физическа среда (физическа достъпност), самостоятелно да се наслаждават на културно съдържание (културна достъпност) или да използват информационни системи, посредством помощни технологии или чрез спазване на изискванията за достъпност на продуктите.

ARIA (Accessible Rich Internet Applications): Набор от модели и атрибути, които определят начините за подобряване на достъпността на интернет съдържанието и уеб приложенията за хора с увреждания.

ACE - Accessibility Checker for EPUB: Дигитален инструмент за извършване на автоматични проверки за достъпност на EPUB публикации. Целта е да се оцени степента им на съответствие със спецификацията за достъпност EPUB.

Bookalope: Инструмент за форматиране и конвертиране на книги, който оптимизира процеса на създаване на електронни книги - от суровия ръкопис до крайния продукт.



E-book (съкратено от електронна книга): Книжна

публикация, достъпна в цифров формат, състояща се от текст, изображения или и от двете. Може да се чете на плосък дисплей на компютър или на друго електронно устройство.

EPUB3: Най-новият достъпен формат, който предоставя всичко необходимо за създаването на достъпна електронна книга. EPUB (съкращение от електронна публикация) е отворен стандарт, базиран на XML, за публикуване на електронни книги. Тъй като EPUB е изграден на базата на технологиите на отворените интернет платформи, като HTML, спецификацията за достъпност на EPUB се основава на Насоките за достъпност на интернет съдържанието (WCAG) и дефинира съответствието на EPUB публикациите с изискванията за достъпност.

EPUBCheck / EPUB Checker tool: Дигитален инструмент за валидиране на съответствието на публикациите EPUB със спецификациите на EPUB. Това е софтуер с отворен код, който се поддържа от консорциума DAISY (Digital Accessible Information System) от името на W3C.

HTML5 (Hypertext Markup Language): Език за маркиране с тагове, използван за структуриране и представяне на съдържание в интернет (World Wide Web). Това е петата и



последна основна версия на HTML, препоръчана от World Wide Web Consortium (W3C).

Маркиране: Процес на обозначаване на основните елементи на книгата, с помощта на набор от стандартни тагове, т.нар. „етикети“. Това е първата стъпка от превръщането на ръкописа в електронна книга, след като той е преминал през обичайните етапи на редактиране, проверка на истинността на фактите и корекция. Маркировката се използва за насочване на програмата за конвертиране, при което тя взема ръкописа и го конвертира в електронна книга.

MOBI: Файлов формат за цифрови публикации, който първоначално е бил разширение на HTML формата PalmDOC, а в последствие допълнен със собствени тагове за данни.

Модул 6.

Когнитивно увреждане: Термин, който се използва, когато човек има определени ограничения в умственото функциониране и в умения като общуване, самопомощ и социални умения.

Слухова маркировка: Това е уникална звукова система, използвана от хората, които носят слухови апарати. Състои се



от безжични устройства за усилване на звука и блокиране на околния шум.

Сензорна/сетивна чувствителност: Биологично обусловена черта, която се характеризира с повишено съзнание и чувствителност към околната среда.

Зрително увреждане: Това е широко понятие, отнасящо се до всяка степен на загуба на зрение, която засяга способността на човек да извършва обичайните дейности от ежедневието.

Модул 7.

Ниво на автономност: Това е способността на даден човек да се приближи, влезе, използва и напусне всяко пространство самостоятелно и без затруднения. Лицето се счита за "автономно", ако придвижването е непрекъснато от началната до крайната точка.

Състояние от аутистичния спектър (ASC): "Аутизмът е сложно увреждане на развитието, което обикновено се проявява в ранна детска възраст и може да повлияе на социалните умения, общуването, взаимоотношенията и саморегулацията на човека. Аутизмът се определя от определен набор от поведения и е "състояние от спектъра", което засяга хората



по различен начин и в различна степен." (Autism Society, 2021)¹ .

Лесен за четене текст: Текст, представен по достъпен начин. Този лесен за разбиране формат е полезен за хора с увреждания.

Система за слухова маркировка: Това е уникална звукова система, използвана от потребителите на слухови апарати. Системата се състои от едно или повече безжични устройства, които усилват звука и блокират околния шум.

Намалена подвижност: Лице с намалена подвижност (ЛНП) е човек, който трудно се движи в пространството. Това увреждане може да е в резултат от физическо или сетивно увреждане, от друго заболяване или от напреднала възраст. Понякога хората с намалена подвижност се нуждаят от специално внимание. Това може да изисква адаптиране на услугите, които са достъпни за всички останали хора, като например използването на обществен транспорт.

Сензорно/сетивно увреждане: Увреждане, което засяга сетивата (зрение, слух, обоняние, допир, вкус). Такива са например слабо зрение или слепота; загуба на слух или

¹ Общество за аутизъм (2021 г., 12 август): Какво е аутизъм?<https://www.autism-society.org/what-is/>



глухота; [разстройство от аутистичния спектър](#) или
[разстройство с дефицит на вниманието и хиперактивност](#).

Социални истории: Дигитален инструмент, който помага на хората с разстройство от аутистичния спектър да се подготвят за посещението си в музей, като предварително се запознаят какво да очакват.

Материалът за този курс е адаптиран за хора с увреждания. При подготовката на съдържанието и текста са използвани кратки изречения, опростени фрази и елементаризирано обяснение на терминологията. Целта е курсът да е достъпен за хора, които не са запознати с материята или за такива с увреждания.



Модул 1. ОСНОВНИ ПОНЯТИЯ И ТЕРМИНОЛОГИЯ, СВЪРЗАНИ С ДОСТЪПНОСТТА на културните пространства

Въведение

Концепцията за достъпност се промени през годините. В началото се отнасяше за хора в инвалидни колички. По-късно еволюира към хората с увреждания като цяло. Днес смисълът ѝ е по-широк и включва всички хора да имат еднакви възможности.

Да се направи един музей достъпен означава да се задоволят нуждите на всички посетители. Например, да се позволи на глух човек да общува чрез езика на знаците, както и да се подготви беседа на лесен език за деца със синдром на Даун.

Много е важно музеите да са достъпни. Това допринася за включването и интеграцията на всички хора, независимо от особеностите им.

За професионалистите в културния сектор е важно да са запознати с основните понятия и методи за достъпност. Също така, те трябва да са наясно с ресурсите, които могат да предложат на посетителите.



Какво?

Тук можете да намерите примери за пособия и приспособления в музеите и културните пространства за улесняване на достъпа на хора с увреждания.

1) Релефни репродукции



Музеят Прадо в Мадрид предлага някои от най-добрите си творби и като релефни репродукции. Това дава възможност на хората с

увредено зрение чрез опипване да си създадат мисловен образ на картината.

2) Система за слухова маркировка в музеи и паметници на културата в помощ на хората с увреден слух

В 28 музея и културни паметници под егидата на Каталунското регионално правителство се използват такива



слухови маркировки. Това позволява на хората с увреден слух или глухота да посещават всички пространства по



безопасен начин. Тези места са обозначени със специален символ.

3) Тактилна подова маркировка

Хората, които използват бели бастуни, лесно могат да се водят от тактилните плочи. В зависимост от формата и релефните си знаци, те насочват незрящите и ги предупреждават за опасности, промени в посоката или нивото на пода. Тактилната маркировка показва и кога започва или свършва съответният достъпен маршрут.

Можем да намерим тактилни плочи и ленти на входовете на асансьорите, в началото на стълбите и до рампите. Важно е цветът им да контрастира на подовата настилка.



4) Музеят "Ван Гог" в Амстердам

На входа има тактилен модел на сградата с всички етажи и маршрути за разходка. Това улеснява посещението на хора със зрителни увреждания. Този музей е достъпен и за хора, които се придвижват с инвалидна количка. Макетът съдържа



миниатюра на външната част на музея и на всички етажи.

Така можете да видите разположението на асансьорите.

Как?

Първо, важно е да знаете, че има 4 основни направления за постигане на добра достъпност:

- Физическо пространство: Премахнете бариерите, за да позволите безопасно и свободно придвижване на всички посетители;
- Съдържание и информация: Позволете на всички посетители да почувстват, да осъзнаят и да се насладят на преживяването;
- Комуникация: Дайте възможност на хората да си взаимодействат по различни начини с различните медии;
- Подходящо внимание: Улеснете посещението на хората с увреждания и специални нужди, като им помогнете по подходящ начин.

Важно е да се познава скалата на достъпността, която се определя като набор от елементи и действия, за които трябва да се помисли, за да се улесни преживяването на



всеки в музея или друг вид културно пространство.

Достъпността започва от момента, в който някой реши да посети музея, и завършва в момента, когато човекът приключи посещението си в културната институция.

Важно е да сме наясно, че за да получим адекватна достъпност за всички, трябва да вземем предвид всички аспекти на скалата за достъпност, отнасящи се за хора с различни специални нужди.

И накрая - от съществено значение е да се познават основните приспособления, способности и специфичните концепции, свързани с достъпността за хора с увреждания. По този начин можете да предложите най-добрата услуга и цялостно преживяване на посетителите.

За да се подобри достъпността на културното пространство, трябва да се вземат предвид следните съвети и подобрения:

Достъпност на съоръженията

Трябва да гарантираме, че всички хора с намалена двигателна активност могат да стигнат до различните места в музея. Затова трябва да са подсигурени:

- Рампи;
- Достъпни маршрути до залите, тоалетните, кафенето;



- Паркоместа, предназначени за хора в инвалидни колички;
- Достъп на хората със зрителни нарушения, заедно с техните кучетата-водители;
- Напълно достъпен вход с рецепция на височина, подходяща за човек в инвалидна количка.

Информативна/комуникативна достъпност

- Предлагане на тактилни ресурси за хора със зрителни проблеми: модели в мащаб, релефни реплики, тактилни карти на местоположението, знаци за ориентация и евакуация;
- Писмената информация за музейното съдържание (плакати, информационни брошури, интернет страница) трябва да се предлага в достъпен формат: използване на голям или уголемен шрифт, изписване на текстовете с Брайлова азбука, използване на вградени инструменти за лесно четене;
- Използване на тактилни подови плочи за маркиране на настилката, с цел улесняване на придвижването на хора със зрителни проблеми;
- Познаване на други специфични ресурси (приспособления за улесняване на достъпа за хора с



- увреждания), като: аудио описание, оптични помощни средства, система за слухова маркировка, жестомимичен език;
- Предложете достъпна интернет страница: Насоките за достъпност на уеб съдържанието (Web Content Accessibility Guidelines - WCAG) препоръчват и дават указания как интернет страниците да се направят по-ясни и лесни за ползване от различни видове потребители.

Да приложим на практика

Упражнение 1

Вие работите в музей. Трябва да кажете какви приспособления трябва да предлага музеят за хора с увредено зрение. Избройте 3 или 4 ресурса и обяснете за какво служат те.

Упражнение 2

Избройте 2 приспособления, които интернет страницата на музея трябва да предлага за улеснение на посетителите с увреждания. Потърсете примери за такива в уеб-сайтове на реално съществуващи музеи. Ако смятате, че вашите примери могат да подобрят страниците на тези музеи, свържете се с тях и ги предложете.



МОДУЛ 2.

Предизвикателства ПРЕД ДОСТЪПНАТА културна среда



Модул 2. Предизвикателства ПРЕД ДОСТЪПНАТА културна среда

Въведение

Обществото ни се сблъсква с редица предизвикателства. Тези, свързани с приобщаването и достъпността, са сред най-значимите. Културната среда може да бъде място за изключване. Ето защо е необходимо да се говори повече за предизвикателствата, които срещат културните институции, и как да се осигури приобщаваща среда. Достъпността на музеите означава не само да посрещнете всички видове посетители, независимо от техния профил, но и да направите съдържанието разбираемо за тях.

През последните години професионалните общности, занимаващи се с дизайн и архитектура, все повече се съобразяват с многообразието на човешките състояния. Така още по време на проектирането те обръщат специално внимание на разработването на различни дизайнерски подходи, приспособления и съоръжения, целящи да улеснят всички хора (Heylighen, Van der Linden, & Van Steenwinkel, 2017).



Създаването на достъпна и приобщаваща културна среда е важно по различни причини. На първо място, важно е



обществото като цяло да се насочи към ценностите на приобщаването и достъпността. На второ място, приобщаващият дизайн засяга различни аспекти на сградите и заобикалящите ни пространства, с които се сблъскваме всеки ден. Освен това за самото изкуство е важно културното и историческото наследство да достигне до все по-широка аудитория. Не на последно място, приобщаващите и достъпни културни пространства са платформи за взаимоотношения и стимулират формирането на гражданска позиция. Те пораждат чувство за принадлежност, което позволява да се преодолеят физическите, географските и културните бариери.

Създаването на приобщаваща културна среда може да бъде свързано с различни предизвикателства. Това е така, защото тя трябва да се направи достъпна за разнородна група от хора с различни специфични нужди и характеристики.

Какво?

Предизвикателствата пред приобщаващата и достъпна културна среда ни помагат да откриваме и преодоляваме ограниченията, които твърде дълго са създавали дълбока пропаст между насладата от общото благо и света, който остава откъснат поради архитектурни, когнитивни и сетивни



бариири. Тези предизвикателства се коренят в различните особености и характеристиките на самата културна среда, които трябва да се променят или приспособяват, за да стане тя достъпна за хората с увреждания. Всъщност самата културна среда трябва да бъде приобщаваща по различни начини. Барииерите и пречките могат да бъдат много и разнообразни - като физически, културни или сензорни.

- Физически барииери

Едно от основните предизвикателства е физическата достъпност на културното пространство. То трябва да бъде физически достъпно за всички - както за хората с различни форми на физическо увреждане, така и за детските и инвалидните колички. Физическата достъпност на един музей се отнася не само до достъпността на пространствата вътре в музея (залите, тоалетната и ресторанта или кафенето), но и до околната среда, в т.ч. улицата отвън и възможността за лесно достигане до самата културна организация. Достъпността за посетители с увреждания означава, че музеите и културните институции трябва да осигурят равен достъп и услуги до своите обекти за всички хора, независимо от техните специфични възможности.



- Културни бариери и такива, свързани с произхода

Друго сериозно предизвикателство пред достъпността на културните пространства е тяхната културна достъпност.

Различните хора могат да имат различни възможности за достъп до информация и за нейното обработване.

Съществуват различни форми на неравенство. Много от тях са свързани с външни фактори, които са заложили в обществото и могат да бъдат свързани с икономическия статус или географския произход на човека. Това може да доведе до различен достъп до някои форми на култура. Като всичко останало, и културното възприятие е нещо, на което човек се учи. Едно от предизвикателствата пред превръщането на културните пространства в приобщаваща среда е всеки да получи достъп до тях, независимо от нивото на знания, които има. При това трябва да вземем предвид както аспектите на мултикултурното общество, така и наличието на икономически и културни неравенства.

В този случай важна роля играе допълнителната информация, която предоставяме. Тя може да се отнася до житейския път на художника, до социално-културния контекст, за художественото течение, както и за използваните живописни техники, материала на произведението и др.



- Сензорни/сетивни бариери

Бариерите могат да влияят на различните ни сетива. И това ни води до идеята, че изкуството може да бъде оценявано и разбираемо не само с помощта на зрението. Всъщност има няколко решения, които позволяват на хората с различни увреждания да се доближат до изкуството. Такива са например аудио- или видео- гайдовете на жестомимичен език. За хората със зрителни увреждания може да е важно освен аудио обясненията да могат да докосват експонатите или информационните табели. Това може да стане чрез създаването на Брайлови каталози, Брайлови описания на произведенията или наличието на 3D реплики на художествените произведения, които могат да бъдат докосвани и по този начин посетителят да получи различно сетивно преживяване на изкуството.

Може да е полезно да се създаде и сензорна карта, която да помага на хората с увреждания от аутистичния спектър. Така преди да влязат в музея, те ще са наясно с пространствата, светлините, звуците и какво ще намерят като цяло вътре.

Дигитализацията като гъвкаво решение

Пандемията и недостъпността на част от културните пространства позволи да се преосмисли ситуацията и да се намерят нови подходи за достъп до културно-историческото



наследство, като се осигури "посещение" на музеите и художествените галерии по различен начин.

Дигитализацията на музейните експонати може да бъде от голямо значение за достъпността на музеите. Всъщност тя може да предложи гъвкаво решение. Използването на дигиталните технологии означава разширяване на възможностите за предоставяне на информация. По този начин хората имат достъп до допълнителни материали. Освен това цифровите технологии дават възможност за достигане до по-широка аудитория, дори извън географския район на музея. Те дават възможност за преодоляване на разстоянията, както физически, така и в културен аспект.

Как?

Целта ни е прилагане на стратегически действия, които осигуряват приобщаващи възможности за всички хора, като същевременно използваме развитието на новите технологии.

Тъй като има различни видове бариери, има и различни решения, за да се справим с предизвикателствата пред достъпната и приобщаваща културна среда.

При предизвикателствата, свързани с **физическата достъпност**, е важно да осигурим:



- Достъп до пространствата извън културната институция;
- Достъп до тоалетните в културната институция;
- Достъп до вътрешните изложбени пространства на музея/художествената галерия;
- Тактилна маркирана пътека на пода за хора със зрителни увреждания, която да указва маршрута на обиколката.

При предизвикателствата, свързани с **културната достъпност**, е важно:

- Да се добави адаптирана информация за самото художествено произведение;
- Предложеният материал да бъде на достъпно и лесно разбираемо ниво на езика и синтаксиса;
- Дигитализирана част от експозицията, ако има такава, да е достъпна за всякаква аудитория.

При предизвикателствата, свързани със **сензорната достъпност**, е важно:

- Да не забравяте, че всеки човек може да има различна сетивна чувствителност;



- Да предложите видео ръководства на жестомимичен език;
- Да предложите Брайлови ръководства, например чрез създаване на каталози;
- Да предложите аудио-гайдове (звукови екскурзоводи), които да придружават посетителя по време на обиколката му;
- Да се състави сензорна карта, която да подготви аудиторията за преживяването ѝ в музея/художествената галерия.

Да приложим на практика

Упражнение 1

Могат да се предприемат различни инициативи за преодоляване на предизвикателствата пред приобщаващата културна среда.

Опитайте се да посетите и разгледате културната институция, като си наложите някоя от горепосочените бариери, например може да си завържете очите, да сложите тапи в ушите си или дори да използвате патерици или инвалидна количка.



Водете си записки за всички ситуации, в които срещате пречки, докато се наслаждавате на произведенията на изкуството или културата. Отбележете си всички случаи, в които сте принудени да поискате помощ, за да продължите.

Опитайте се да съставите списък с нещата, чрез които можете да подобрите преживяването си по време на обиколката или за да си осигурите достъп до всички части на културното пространство.



Модул 3.

организиране на творческа работилница, достъпна за хора с увреждания



Модул 3. организиране на творческа работилница, достъпна за хора с увреждания

Въведение

Всеки трябва да може да се наслаждава на културното и историческо наследство. Културните пространства принадлежат на всички и трябва да са достъпни за всички. Всички имаме полза да премахнем бариерите. Когато хората посещават музей, те трябва да могат да разговарят с другите, да получават информация и да взаимодействат. Малко културни пространства отговарят на тези условия. Много от тях не са приспособени към нуждите и спецификите на хората с увреждания. Затова е необходимо провеждането на работилници или семинари, които предлагат различни начини за социално приобщаване. Това е важно, за да може всеки да се чувства отграничен и интегриран в обществото. Според изследвания (Browne Gott, H. (2020, с. 13-16) има все повече доказателства, че изкуствата могат да имат положителен ефект върху благосъстоянието на хората. Това е така, дори когато се вземат предвид останалите фактори. Благосъстоянието е част от нашето физическо и психическо



здраве. Пандемията от Covid-19 засегна както физическото, така и психическото здраве на хората по целия свят.

Творчески работилници, достъпни за всички, включително за хора с увреждания

Работилниците предлагат на участниците приобщаваща и творческа среда. Те насърчават социалното взаимодействие и създават усещане за общност. Културните работници подобряват своите умения. Научават се как да подхождат към хората с увреждания, както и как да създават достъпна среда.

Създаването на художествени творби и заниманията с изкуство като цяло могат да подобрят здравето и благосъстоянието. Те дават баланс на цялата личност, който включва тяло, ум и дух. (Hacker, 2012 г. в Kamienski, N. et al., 2018 г., стр. 3). Терапевтичната стойност се появява, когато изкуството ангажира духовното усещане. Това води до дълбоко личностно осъзнаване и разбиране на себе си, на другите или на заобикалящата среда.



Какво?

Дигиталното провеждане на подобни работилници може да подобри контакта на уязвимите групи с изкуството и културата, като им даде лесен достъп до информация и опит. То им носи и много социални ползи и им позволява максимално да се възползват от участието си, като същевременно повишат собственото си благополучие.

За да може всеки да участва и да се наслаждава на изкуството и културата онлайн, трябва да се приложат „дигитално приобщаващи“ техники. Важно е да се намерят начини за дигитализиране на изкуството и културата и да се разбере как те могат да играят ключова роля в насърчаването на дигиталната достъпност за всички, включително за хората с увреждания.

Културните институции трябва да общуват със своите посетители, за да разберат какво им пречи да се ангажират с предлаганото съдържание онлайн и след това да си сътрудничат с тях, за да предложат решения. Различните изкуства и сектори на културата могат да бъдат "дигитално приобщаващи", т.е. еднакво достъпни и обогатяващи за всички (независимо от нивото на онлайн достъп на аудиторията или участника, дигиталните му способности или



мотивацията/увереността му да участва в онлайн събития или да ползва онлайн ресурси и услуги) (Maskey, 2021).

Организациите в областта на изкуството и културата могат да играят ключова роля в насърчаването на хората да влизат в интернет. Нещо повече, те трябва да проектират своите онлайн услуги така, че по подразбиране да бъдат "дигитално приобщаващи" (Heselwood and Pritchard, 2019). Това означава, че онлайн услугите трябва да бъдат еднакво достъпни и обогатяващи за всички (независимо от нивото на цифров достъп, дигиталните умения или дигиталната грамотност на потребителите).

Културните институции може да организират семинари или работилници за визуално изкуство за хора, които имат ограничен достъп до културни пространства, и да излагат художествени произведения. Като алтернатива може да организират светлинно шоу с проектори, които прожектират произведения на изкуството или картини по стените на културното пространство.

Решение 1 – Участие и социално взаимодействие

Тук фокусът е върху участието и социалното взаимодействие между участниците.



Пример 1 – Нека покажем един пример, като разгледаме какво правят Purple Patch Arts.

Това е организация, която е създадена, за да подобри живота и шансовете на хората с обучителни затруднения и аутизъм.

Тя използва различни дейности (като театър, танци, музика, изкуство и мултисензорни дейности), за да ангажира

учещите и да развие социалните им умения. Purple Patch Arts започва да предоставя своите "Програми за учене през целия живот" онлайн чрез Zoom. Също така всеки ден публикува на интернет страницата дейности, които потребителите могат да правят, както и ежеседмично – картинки за оцветяване.

Purple Patch Arts използва периода на изолация по време на пандемията като възможност да достигне до още хора, извън своята общност.

Как?

Наръчник на фасилитатора

Стъпки за подпомагане на участието на хора с по-малки възможности в арт работилници:

1. Ангажиментът към тези хора трябва да е дългосрочен и да обхваща цялата организация;



2. „Отварянето“ към различни аудитории трябва да включва и действия за организационно разнообразие;
3. Персоналът и доброволците трябва да се чувстват уверени в работата си с хора с по-малки възможности;
4. Включване на самите хора с по-малки възможности в разработването и/или предоставянето на различните дейности;
5. Предоставянето на избор, който зачита индивидуалните особености на хората с по-малки възможности, е от решаващо значение;
6. Работа с общности и групи, на които хората с по-малки възможности се доверяват;
7. Изваждане на дейностите извън обичайните места за изкуство и култура и интегрирането им в общностите;
8. Важно е как и къде организациите предлагат своите дейности;
9. Посланиците и/или застъпниците на начинанието могат да помогнат на хората да опитат нещо ново и да се ангажират с него;



10. Хората с по-малки възможности сами могат да бъдат посланици на идеята, макар и да е трудно да запазят ангажираността си;
11. Много организации в областта на изкуството и културата биха могли да използват информацията, с която разполагат, по-добре, отколкото го правят в момента;
12. Желанието да слушате и да се учите от фактите увеличава шансовете за успех.

Стъпки за провеждане на успешна виртуална арт работилница:

1. Поставете си ясни цели от самото начало;
2. Изберете правилната платформа за провеждане на виртуалното събитие;
3. Изберете подходящото време за събитието си;
4. Популяризирайте вашето виртуално събитие;
5. Разработете ясна програма, включваща списък на говорителите и времеви рамки за всеки от тях;
6. Включете модератори в събитието си;
7. Ангажирайте аудиторията си;



8. Подгответе се за отстраняване на евентуални проблеми, в случай че се наложи;
9. Свържете се с участниците за обратна връзка след провеждане на събитието;
10. Направете разбор и обобщение.

Да приложим на практика

Упражнение 1

Опишете стъпките за създаване на онлайн събитие, тип "Арт работилница" във фейсбук за хора с ограничени възможности, като използвате насоките, посочени по-горе.



Модул 4.

КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ онлайн ИЗЛОЖБА с произведения на изкуството, КОЯТО Е ДОСТЪПНА за хора с увреждания



Модул 4. КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ онлайн ИЗЛОЖБА с произведения на изкуството, КОЯТО Е ДОСТЪПНА за хора с увреждания

Въведение

Първите изложби в музеи и художествени галерии се провеждат през XIX век. Те са разчитали на визуалния подход за показване на артефакти и произведения на изкуството. И до ден днешен кураторите използват този начин за подготовка и подреждане на изложбите.

За да направят изложбите си достъпни, повечето музеи и художествени галерии използват т.нар. "Модел на дефицита". Този подход създава същото преживяване за посетителите с увреждания, като за тези без увреждания. Но музеите и галериите трябва да адаптират съдържанието си и да го направят разбираемо за всички.

Виртуалните изложби помагат на хората с увреждания да се наслаждават на музейните експонати и художествените произведения. За целта те могат да използват своите лаптопи и мобилни телефони.



Интернет помага на музеите и художествените галерии да показват предмети онлайн. Те могат да използват уеб-базирани инструменти за адаптиране на изложеното съдържание.

Какво?

Как можете виртуално да представите достъпна изложба с художествени произведения:

- **Чрез мобилни приложения** – те показват музейни експонати или художествени произведения на телефоните или таблетите на посетителите. Някои от тях предлагат виртуални обиколки, които човек може сам да направи. Артефактите са в различни формати, които използват изображения с алтернативен текст. Някои може да използват визуални описания, а други - интерактивни сензорни екрани;
- **Чрез QR кодове и онлайн системи за управление на колекции, като Artwork Archive** – те позволяват на музеите или художествените галерии да създават QR кодове за изложените експонати и произведения на изкуството. Посетителят сканира кода и бива пренасочен към публичния профил на културната



институция. Там може да намери повече информация за артефакта/произведението на изкуството по адаптиран начин;

- **Чрез виртуални 360-градусови обиколки на изложбените зали, които са качени на интернет страниците на музеите/галериите** – по време на пандемията от COVID-19 повечето музеи и художествени галерии дигитализираха своите колекции. Някои от тях създадоха отделни виртуални галерии и ги публикуваха на интернет страниците си. Там посетителите могат да търсят из базата данни на колекциите и да разглеждат един или друг артефакт или произведение на изкуството. Някои музеи и художествени галерии предлагат и 360-градусови обиколки (например: [3D Tour - National Archaeological Institute with Museum \(naim.bg\)](https://www.naim.bg/3D-Tour-National-Archaeological-Institute-with-Museum)).
- **Чрез подкаст епизоди / радиопредавания** – те предоставят адаптирано аудио описание на някои от артефактите. Потребителите могат да намерят подкаст епизодите на интернет страницата на музея или галерията. Информацията е организирана във формат, подобен на изложба. Всеки епизод представя един експонат. Всяка глава представя една експозиционна



- зона. Слушателят може да избере да прескочи напред, да регулира скоростта, да пропусне или да превърти назад. Подкастите могат да предлагат интернет връзки към изображения от изложбата, алтернативен текст и текст, който може да се чете на екрана.

Често допускани грешки в областта на дигиталната и виртуална достъпност

Най-големите затруднения за хората с увреждания при разглеждане на онлайн изложби са:

- Липса на заглавия;
- Малък размер на шрифта;
- Затруднения с увеличаването на мащаба (т.нар. „мащабиране“);
- Дълги параграфи от текст;
- Малък контраст и изображения с текст;
- Твърде ярки цветове;
- Съдържание, което разчита само на цветовете;
- Интернет страници, които основно разчитат на действия с мишката;
- Твърде малки текстове и изображения за кликуване;



- Прекалено много интерактивни движения, анимации и претрупани страници;
- CAPTCHA системи, предназначени за разграничаване на човешкия от машинния вход.

Някои от ключовите компоненти на успешната онлайн изложба са:

- Виртуалната изложба трябва да е различна от основната интернет страница и да е обособена отделно.
Оформлението и взаимодействието трябва да работят добре в мобилни приложения и при десктоп формати;
- Информацията за съдържанието на интернет страницата трябва да бъде в горната ѝ част. Пример: има инструкции как да работите с модулите;
- Инструментите за навигация трябва да са в лявата част на екрана. Графичният дизайн трябва да бъде с голям контраст;
- Творбите трябва да са показани на снимките във възможно най-близък план. Изображенията трябва да имат алтернативен текст (alt-text), аудио описания и кратък текст за автора. Необходимо е да има възможност за избор дали потребителят да разгледа



- по-подробно даден експонат или да пропусне определено съдържание, което не го интересува;
- По-подходящо е даден експонат да се опише с аудио текст, а не да се замени с аудио заместител на изображението. Например: по-добре е да се направи аудио описание на снимка на автомобил, отколкото да се използва звуков ефект, наподобяващ издаваните звуци от автомобил;
- Текстът трябва да е на обикновен фон. Дизайнът на шрифта трябва да е четлив и без много извивки и орнаменти;
- Гласът за четене на онлайн текст трябва да бъде като „глас на робот“ (т.е. като машинен), а не човешки (т.е. прекалено емоционален) (когато става въпрос за автоматизирани четци). Тонът на човешкия глас при аудио описание трябва да допълва настроението на историята.

Примери за дигитални инструменти, които са безплатни или с отворен код, за разработване на виртуална изложба или за онлайн архиви и колекции (източник: [5 Open Source Tools to Create Digital Exhibitions \[oedb.org\]](#))



- **Omeka** – бесплатна система с отворен код за публикуване в интернет на онлайн цифрови архиви:
<http://omeka.org/>;
- **Collective Access** – бесплатен инструмент с отворен код за създаване на каталози и уеб базирани приложения за музеи, архиви и дигитални колекции:
<http://collectiveaccess.org/>;
- **CollectionSpace** – бесплатно приложение с отворен код за управление на колекции, представени от музеи, библиотеки, исторически дружества и други организации, които разполагат със специални колекции:
<http://www.collectionspace.org/>;
- **Open Exhibits** – комплект от инструменти с мултитъч и многозадачна работа, който позволява създаването на персонализирани интерактивни експонати:
<http://openexhibits.org/>.

Как?

Практическо ръководство за проектиране на изложба на произведения на изкуството, която е достъпна виртуално



Стъпка 1: Вземете решение какво да включите във виртуалната изложба като артефакти и/или произведения на изкуството и как да я курирате (т.е. как да ги подредите)

- 1) Как да организирате и представите информацията;
- 2) Теми и въпроси, върху които искате да акцентирате;
- 3) Как да опишете експонатите;
- 4) Какви да бъдат изображенията/графиките;
- 5) Какви цветове да използвате;
- 6) Каква да е формулировката и какъв език да използвате;
- 7) Общо оформление на текстовете (в колони с достатъчна ширина) и др.

Някои въпроси, които е добре да си зададете преди да продължите:

- Каква е целевата аудитория на изложбата? Има ли тя някакви специфични нужди?
- Какво искаме да кажем на нашата виртуална публика с тази изложба?



- Какво е важно или уникално да се спомене за всеки от артефактите/произведенията на изкуството, включени в изложбата?
- По какъв начин искаме с тази виртуална изложба да направим нашия музей/художествена галерия по-интересен и по-предпочитан от другите?

Стъпка 2: Вземете решение какви дигитални инструменти и подходи за достъпност да използвате

- 1) Аудио, вербално и интегрирано аудио описание;
- 2) Интерактивни анимации;
- 3) Графични интерфейси и контраст;
- 4) Адаптирани дигитални разкази;
- 5) Алтернативен текст и субтитри;
- 6) Заглавия и др.

Някои въпроси, които е добре да си зададете преди да продължите:



- ¿А До кои конкретни аудитории искаме да достигнем с тази виртуална изложба? Как ще отговорим на техните специфични нужди и изисквания?
- Кои артефакти/произведения на изкуството искаме да бъдат включени в адаптираната достъпна изложба? Всички налични експонати или някои от тях?
- Какви дигитални инструменти и подходи за достъпност ще използваме за всеки от адаптираните експонати? Можете да адаптирате някои от експонатите за хора с увредено зрение. Други могат да бъдат предназначени за хора със слухови увреждания. Трети - за потребители с интелектуални затруднения. Имайте предвид, че е много трудно да адаптирате всички експонати така че да са достъпни за всякакви видове увреждания;
- Включихте ли посетителите с увреждания в процеса на проектиране, за да сте сигурни, че сте отразили и взели предвид тяхното мнение?

Стъпка 3: Вземете решение как да направите виртуалната изложба и какво софтуерно приложение или платформа да използвате



- 1) Как да включите виртуална и добавена реалност, хипермедия и др;
- 2) Как да гарантирате, че навигацията е удобна за потребителите;
- 3) Как да осигурите достъпно съдържание за уеб и мобилни приложения.

Някои въпроси, които е добре да си зададете преди да продължите:

- Удобна ли е навигацията за потребителите? За средностатистически посетители? За посетители с увреждания?
- Добре ли е организиран пространственият дизайн? Какво е нивото на реализъм? Какво е 2D или 3D представянето на обектите? Какво е разположението и ориентацията на експонатите във виртуалните зали? Каква е връзката на всеки обект с общата организация на изложбата? Можем ли да предадем посланието, което искаме? Достъпна ли е тя за посетители с увреждания?
- Как всеки от експонатите привлича вниманието на посетителите? Могат ли те да взаимодействат с него?



Създава ли преживяване - за обикновените посетители, за посетителите с увреждания?

- Добре ли е организирана достъпността на уеб съдържанието и на мобилното приложение?
- Включихме ли посетителите с увреждания в процеса на куриране на виртуалната изложба и разработването на софтуера?

Стъпка 4: Вземете решение къде и как да публикувате виртуалната изложба

- 1) На интернет страницата и/или в мобилно приложение;
- 2) Дали ще включва QR кодове, 360-градусови обиколки, подкастове и др.

Някои въпроси, които е добре да си зададете преди да продължите:

- Навигацията подходящо ли е свързана с външни ресурси, хипермедия, подкастове и QR кодове?
- Дигиталната изложба свързана ли е с каналите на социалните медии? Използват ли се дигитални инструменти за достъпност, като например: 1) Софтуер за увеличение (за приближаване и отдалечаване).



- 2) Софтуер за преобразуване на текст в реч (за четене на екрана). 3) Допълнителни модули за 3Dtouch. 4) Брайлови дисплеи/екрани. 5) Настройки за вибриране;
- Тествахме ли виртуалната изложба с посетители с увреждания? Достъпна ли е тя за тях?

Да приложим на практика

Упражнение 1

Представете си, че трябва да организирате виртуална изложба за малка художествена галерия. Експонатите са 10 черно-бели фотографии от началото на XX век. Как ще оформите изложбата, така че да бъде достъпна за хора със зрителни увреждания?

Задачата е:

Изготвяне на инфографика със стъпките, включени в процеса на проектиране на виртуалната изложба.

Няколко въпроса, които да Ви насочат:

- Какъв подход ще използвате, за да проектирате изложбата?
- Какви дигитални инструменти ще използвате, за да осигурите онлайн достъп до изложбата?



- Как ще направите съдържанието достъпно за незрящи посетители или за такива с намалено зрение?

Упражнение 2

Представете си, че работите в местен туристически информационен център. При Вас идват двама туристи със слухови затруднения. Питат Ви за местни музеи и художествени галерии, които предлагат виртуални 360-градусови обиколки, адаптирани за хора с увреждания. Какво ще им предложите?

Задачата е:

1. Намерете 2 примера за интернет страници - една на музей и една на художествена галерия, които предлагат адаптирани виртуални обиколки, достъпни за хора със слухови затруднения. Добре е предложените страници да са на национални културни институции, но ако няма такива - може да предложите и чуждестранни.
2. Избройте дигиталните инструменти за достъпност, които са налични в предложените интернет страници.



Модул 5.

КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ ЕЛЕКТРОННА КНИГА ЗА ИЗКУСТВО, КОЯТО ДА Е ДОСТЪПНА ЗА ХОРА С УВРЕЖДЕНИЯ



Модул 5. КАК ДА СЪЗДАДЕТЕ ЕЛЕКТРОННА КНИГА ЗА ИЗКУСТВО, която да е достъпна за хора с увреждания

Въведение

Защо трябва да обърнете специално внимание на достъпността за всички?

Има две основни причини, поради които трябва да се грижите за достъпността на електронните си книги:

- това е правилното нещо, което трябва да направите, и
- в много държави това се изисква от закона.

Някои от предимствата на достъпните електронни книги са:

- увеличена аудитория и продажби,
- подобрена оптимизация за търсачки и
- съответствие със законовите изисквания.

Не е задължително създаването на достъпни електронни книги да бъде трудно. Като следвате няколко прости насоки, можете да създавате красиви и достъпни за всички електронни книги. В този модул ще ви дадем всичко, което



трябва да знаете за това как да проектирате и създавате достъпни електронни книги.

Какво?

Електронни книги

След възникването и масовото им навлизане в ежедневието в началото на 2000 г., електронните книги привлякоха значително внимание, но и предизвикаха противоречиви мнения. Докато някои читатели оплакваха така наречената "смърт на книгата" и загубата на усещането от общуването с печатните книги, много други приветстваха преносимостта и подобрената достъпност, които електронните книги могат да предложат.

За читателите с увреждания (примерно зрителни увреждания, затруднения с четенето, като дислексия, или двигателни проблеми), електронните книги дават по-лесно приложим достъп до истории, информация и читателски преживявания, които до момента са били недостъпни за тях. Форматите на електронните книги ни позволяват да създадем една книга за всички потребители. Вместо да има печатно издание, Брайлово издание, голямоформатно печатно издание и аудиокнига, всички тези варианти,



предназначени за аудитории с различни специфики, вече могат да се включат в един формат.

Въпреки това, не са много електронните книги, които са напълно достъпни.

Стотици години еволюция на дизайна на книгите са довели до утвърдени правила за визуалния им изглед - не само как въздействат, но и как могат да бъдат естетически издържани. Въпреки, че много читатели може да не осъзнават тези визуални сигнали, те играят важна роля. Читател с увредено зрение обикновено се нуждае от допълнителна информация, която да му позволи да разбере докъде е стигнал, и да си изясни с какъв вид текст се е сблъскал или как да го интерпретира.

Разрастването и диверсификацията на пазара и голямото разнообразие от налични технологии, свързани с електронните книги, означава, че конкуриращите се платформи и устройства включват различни нива на достъпност и различни методи за достъп. През последните години издателската индустрия осъзна нарастващата необходимост от подобряване на достъпността на книгите за всички читатели, особено след като самопубликуването продължава да набира скорост и се разпространяват все повече приложения и платформи за електронно четене.



Достъпност на електронните книги

Достъпността на електронните книги не е просто нещо, което е добре да го има. Тя е от съществено значение, за да се гарантира, че всички читатели, независимо дали използват мобилно, настолно или друго устройство или приложение, могат да се докоснат до вашите книги. Тъй като електронните книги бързо догонват печатните по отношение на визуалния дизайн, четенето на цифрови и достъпни електронни книги завоюва сериозни позиции и има обещаващо бъдеще.

Ако планирате да създадете електронна книга или ако вече сте превърнали печатната си книга в електронна, трябва да се уверите, че тя е достъпна за възможно най-много хора. Можете да направите много неща, за да стане електронната ви книга по-достъпна. Например - да изберете правилния файлов формат, да използвате алтернативно текстово описание за изображенията, да добавите субтитри и транскрипции за видеоклиповете и др.

Достъпните електронни книги, подобно на достъпното интернет съдържание, обикновено включват допълнителни семантични маркировки, които подпомагат навигацията и поясняват смисъла и съдържанието за читателите с увреждания. Този вид семантична информация се кодира в съдържанието с помощта на специални HTML маркиращи



тагове или чрез атрибути към тях. Информацията за достъпност може да включва текстови описания на изображенията и аудио транскрипции, за да се отговори на нуждите на читателите с различни потребности.

Потребителите с увреждания, които се интересуват от достъпни електронни книги, имат различни нужди в зависимост от увреждането си:

- при слепота: файлове, които са достъпни за екранни четци и могат да се прехвърлят във формат, подходящ за Брайлов печат;
- при увредено зрение: файлове с възможност за уголемяване на шрифта и символите, разпознаваеми чрез речеви синтез, свързан към софтуер за уголемяване (т.нар. „мащабиране“);
- при двигателни увреждания на горните крайници: възможност за алтернативно разглеждане на текста посредством помощни технологии, заместващи клавиатурата и мишката;
- при дислексия: визуално четене, подкрепено с речеви синтез, за да се улесни разбирането на текста;
- при когнитивни или езиково-лексикални затруднения: възможност за адаптиране, което изисква опростяване



на документа, както по отношение на съдържанието,
така и на форматирането;

- при увреждане на слуха: добавяне на субтитри.

За съжаление ръчното подобряване на достъпността на електронната книга или на друг вид дигитално съдържание, за да се гарантира, че то отговаря на тези стандарти, може да отнеме много време. Освен това то включва досаден ръчен труд, който оскъпява процеса. Но при наличието на подходящи инструменти, хората или издателите, които се интересуват от темата, вече не се нуждаят от обширни технически познания как да направят електронните книги достъпни, нито от специализирани умения или много свободно време. Интелигентен софтуер като „Bookalope“ може да се намеси ефективно и надеждно, за да рационализира и опрости процеса на изграждане на достъпни електронни книги.

Създаване на достъпни електронни книги с „Bookalope“

В основата на създаването на достъпни документи е тяхната семантична структура. Поради това „Bookalope“ следва работен процес, подпомаган от изкуствен интелект, чиято първа стъпка е да "разбере" стиловете и структурата на



даден документ и как те работят за организиране на съдържанието и за запазване на смисъла.

„Bookalope“ извлича цялото текстово съдържание от файла, както и изображения, таблици и толкова информация за визуалния стил, колкото е необходима на изкуствения интелект, за да класифицира смислено семантичната структура на съдържанието. След това той „почиства“ извлечената информация, за да се отърве от ненужните елементи, които често се промъкват във файловете в Word-формат, като история на редактирането, специфично форматиране на остатъците от оригиналните текстови файлове, които се прехвърлят в новия формат, собствената вътрешна организация на документа в Word-формат и др. След това „Bookalope“ използва своя изкуствен интелект, за да класифицира структурата на съдържанието въз основа на визуалния стил на отделните текстови елементи и техния контекст. На следващата стъпка програмата представя резултата от тази класификация за преглед.

Трябва да се отбележи, че както всеки друг софтуер за машинна класификация или разпознаване на изображения, изкуственият интелект (ИИ) на „Bookalope“ не е съвършен.

Въпреки това, инструменти за класификация на



съдържанието с помощта на ИИ, като „Bookalope“, дават възможност много успешно (и до голяма степен автоматично) да се преобразуват електронни книги. Наличието на семантично структуриран документ гарантира, че правилната и подробна информация за достъпността може да се генерира автоматично и в електронната книга.

След като сме потвърдили структурата на документа, трудната работа е зад гърба ни. На следващия етап „Bookalope“ ни показва различни проблеми със съдържанието и правописа, които можем да решим да поправим или да пренебрегнем. Таква са например различни регионални изписвания, пунктуационни несъответствия и други малки правописни, пунктуационни или стилистични детайли. Накрая „Bookalope“ сглобява електронната книга и стартира инструментите „EPUBCheck“ и „Ace“, за да се увери, че информацията за достъпност е приложена правилно и че електронната книга се валидира в съответствие с най-строгия стандарт за достъпност.

Как?

Основни принципи при създаването на достъпна електронна книга:



Стъпка 1: Изберете правилен формат за електронната книга

След като сте определили платформата/платформите, на които ще бъде разположена вашата електронна книга, можете да започнете нейното създаване.

С „Bookalope“* (<https://bookalope.net/index.html>) можете да конвертирате файловете си във всеки формат, който устройството ви за четене може да прочете - включително достъпен EPUB3 (най-новият формат, който предоставя всичко необходимо за създаване на достъпна електронна книга), MOBI, достъпен PDF, HTML5 и др.

Винаги можете да конвертирате електронната си книга в друг формат, ако промените решението си. Ако не сте сигурни кой формат да изберете, започнете с един от гореизброените и по-късно го конвертирайте в друг, ако се наложи.

* За да изпробвате „Bookalope“, първото конвертиране на книга е бесплатно. След това достъпът до дигиталните инструменти остава безплатен, но конвертираните книги са маркирани с воден знак.



Стъпка 2: Използвайте подходящо форматиране

Важно е да използвате правилната маркировка за всеки тип съдържание в книгата си. Уверете се, че използвате формат HTML5 и семантични тагове за маркиране на елементи във вашите файлове, включително атрибутите „EPUB“ и „ARIA“. Когато използвате „Bookalope“, той прави всички тези подробности вместо вас.

Стъпка 3: Използвайте ясен и стегнат начин на изразяване

Когато пишете книгата си, използвайте ясен и кратък език. Това ще улесни разбирането на съдържанието от хора с различни увреждания. Трябва също така да обмислите описанията на нетекстовото съдържание и да се уверите, че текстовите описания са смислени от гл.т. на контекста на книгата.

Стъпка 4: Направете съдържание

Съдържанието трябва да съдържа списък на всички глави, както и подзаглавията във всяка глава. Така читателите ще могат лесно да намерят и бързо да преминат към конкретната тема, без да се налага да четат всичко останало. Когато е възможно (особено когато работите с илюстрации), уверете се, че има надписи до всяко изображение или таблица.



Стъпка 5: Използвайте контрастни цветове

Друг важен елемент на достъпността е изборът на цвят за текста и изображенията. Когато избирате цветове за вашата електронна книга, най-добре е да използвате контрастни тонове, като черно на бял фон или тъмно синьо на светложълт. Това ще улесни хората със слабо зрение и далтонизъм (цветна слепота), като направи текста четлив за тях.

Избягвайте използването на твърде много цветове в текста, тъй като това може да обърка хората със слабо зрение или цветна слепота. Придържайте се към два или максимум три цвята на думите в текста.

Стъпка 6: Наличие на думи или цитати на няколко различни езика

Книгата ви може да съдържа фрази и текст на език, различен от този, на който е написана. Това не е от значение при печатните книги, но за достъпна електронна книга трябва да се уверите, че такива фрази са маркирани подходящо, за да насочват правилно приложенията за четене. Освен това може да се наложи да помислите за вграждане на използваните шрифтове в електронната си книга, тъй като приложението за електронно четене или потребителят може да не са ги инсталирали в системата си.



Стъпка 7: Използвайте разумно изображения и видеоклипове

Изображенията и видеоклиповете могат да подобрят потребителското изживяване от вашата електронна книга.

Трябва обаче да сте сигурни, че ги използвате разумно.

Когато добавяте изображения, уверете се, че те имат възможност за уголемен текст, за да могат хората със зрителни увреждания да ги разберат.

Когато добавяте видеоклипове, включвайте транскрипции или друг вид текстово описание на говорния текст, за да могат глухите или хората с увреден слух да ги проследяват.

Също така добавете уголемен текст към видеоклипа за незрящи хора.

Стъпка 8: Тествайте електронната си книга преди да я публикувате

След като сте завършили проектирането и създаването на електронната книга, е важно да я тествате преди да я публикувате. Използвайте инструменти за тестване на достъпността, като „Ace Checker“ на DAISY

(<https://github.com/daisy/ace>), за да откриете всички

потенциални проблеми. Помнете, че „Ace“ е само помощен



инструмент, който подпомага по-широкия, управляван от човека, процес на оценка.

Можете да направите тестването и с безплатния вариант на инструмента „EPUB Checker“ (<https://github.com/w3c/epubcheck>). След това може да се направи по-задълбочено тестване срещу съответното заплащане чрез интернет базирани услуги като „Flightdeck“ (<https://ebookflightdeck.com/>).

Да приложим на практика

Упражнение 1

Представете си, че създавате достъпна електронна книга за изкуство. Какви характеристики и информация трябва да съдържа тя?

Дайте примери.

Упражнение 2

Намерете четири примера за електронни книги за изкуство. Нека два от тях да съдържат характеристики, които са от съществено значение за онлайн достъпността на книгата за хора с увреждания. Другите два могат да не отговарят на това изискване.



Ако бяхте учител, какъв ресурс щяхте да предложите?

Дайте примери.

Разгледайте тези интернет портали, за да намерите полезни примери. Можете да потърсите и други:

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

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

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

Упражнение 3

Разгледайте инструментите и си поиграйте с

„Bookalope“ (<https://bookalope.net/index.html>), за да се

запознаете с неговите функции и възможности.



Модул 6.

Как стоят нещата на практика – няколко примера



Модул 6. Как стоят нещата на практика – няколко примера

Въведение

Музеите имат много важна социална функция. Но те имат и много други функции - културна, художествена, научна, информационна и т.н. Затова трябва да бъдат достъпни за всички. Но има група хора, които не могат да се възползват пълноценно от услугите, предлагани в музея, или изобщо да влязат в него. Хората с различни увреждания често се сблъскват с трудности при достъпността на обществените културни пространства. Някои музеи се опитват да бъдат в крак с най-новите технологии и да адаптират прилежащите им пространства за всички посетители, независимо дали имат увреждания или не.

Какво?

Примери за музеи, достъпни за хора с увреждания:

Музеят „Vasa“ в Стокхолм

От музея казват: „Искаме музеят „Vasa“ да бъде достъпен за всички и постоянно работим за подобряване на достъпността му.“



Планиране на посещението:

- Придружителите на посетители с увреждания имат безплатен достъп;
- Кучета-водачи са добре дошли;
- Пред входа на музея има 2 парко-места за хора с увреждания;

По време на посещението:

- До всички етажи се качва асансьор;
- Тоалетните се намират във входното фоайе - до Информационното бюро на приземния етаж, на третия етаж и в ресторанта;
- На разположение са две инвалидни колички, чието използване се заявява на Информационното бюро;
- Когато има филмови прожекции, в голямата аудитория има система за слухова маркировка;
- Ресторантът и прилежащите тоалетни са достъпни за



Rijksmuseum в Амстердам

Музеят е отворен за всеки и ръководството прави всичко възможно той да е достъпен и за посетители с увреждания.

За посетители, които ползват помощно средство за ходене или инвалидна количка

Целият музей е достъпен за инвалидни колички или мобилни скутери за трудноподвижни хора. От Информационното бюро на входа може да се вземе назаем инвалидна количка, проходилка, с която трудноподвижните възрастни хора могат да се придвижват по-лесно, детска количка, бастун или сгъваема музейна табуретка.

Също така на всеки етаж има планове, на които са указани асансьорите, местата за сядане в целия музей и тоалетните за хора с увреждания.

За посетители, които са незрящи или слабо виждащи

Разбира се, в музея са разрешени кучетата-водачи на повод.

Музеят предлага и специална обиколка с екскурзовод за посетители с увредено зрение, по време на която те могат да докосват експонатите.



За посетители, които са глухи или с увреден слух

Музеят се опитва да гарантира, че цялата информация, в т.ч. мултимедийните обиколки в приложението на Rijksmuseum, е достъпна с визуален текст. Потребителите могат да изтеглят приложението предварително отвсякъде, за да се запознаят с него преди посещението си. Ако разполагат с крайник, като например ComPilot, могат да слушат обиколките, като свържат слуховия си апарат с телефона си чрез Bluetooth. Аудиториумът разполага със система за слухова маркировка. При нужда, посетителят може да се обърне за помощ към музейните служители в залата.

За посетители със сензорна/сетивна чувствителност

Rijksmuseum може да бъде много оживен и претъпкан, особено Почетната галерия. Посетителите могат да си осигурят интересно и спокойно посещение като изберат тиха част от музея. Тези части са отбелязани в зелен цвят на плана на етаж. Друг вариант е да планират посещението си извън активния сезон и преди 10 ч. сутринта или след 15,30 ч. следобед. Ако се почувстват претоварени, посетителите могат да отидат в тихата стая за кратка пауза.

Има и още една възможност: да планират посещението си в някоя от съботните вечери. Тогава музеят е отворен специално за посетители със сензорна чувствителност. А ако



предпочитат да си останат вкъщи, могат да посетят Почетната галерия онлайн и да отделят време, за да разгледат цялата колекция.

За посетители с деменция

Всеки втори вторник от месеца се организира безплатна тематична обиколка за посетители с деменция и техните близки. Участниците споделят истории, спомени, асоциации и идеи и вдъхват живот на експонатите в музея. Всяка обиколка е с различна тема. За удобство и улеснение всички участници получават лека сгъваема табуретка, която да вземат със себе си и да ползват по време на обиколката.

Дейности за посетители с умствени увреждания

За посетителите с умствени увреждания се предлага специална обиколка със забавна творческа задача.

За придружители

Ако някой посетител не може да се движи сам из музея, може да си доведе придружител, който влиза безплатно. Но придружителят се нуждае от (безплатен) билет за вход и начален час на посещението, резервиран предварително.

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



Как?

Какво трябва да вземат предвид музеите, за да станат по-достъпни за хора с различни видове увреждания:

Зрителни увреждания

Могат ли посетителите да се придвижват в музея с помощта на куче-водач или бастун? Има ли указателни табели и етикети на Брайлова азбука?

Физически/двигателни увреждания

Имат ли лицата, използващи патерици или проходилки, достатъчно пространство за придвижване в изложбените зали?

Слухови увреждания

В бюрата за помощ има ли на разположение системи за слухова маркировка, за да могат хората със слухови апарати да ги ползват и да разбират персонала по време на посещението си?

Когнитивни увреждания

Дали видео- и аудио-елементите, използвани в изложбените зали, са направени така, че да не влошат състояния като епилепсия или вестибуларно разстройство?



Говорни увреждания

Персоналът на музея обучен ли е по подходящ начин да оказва помощ на лица, които имат затруднения с вербалната комуникация?

Източник:

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

Да приложим на практика

Упражнение 1

Често посетителите могат да планират посещението си в музея предварително. То зависи от това дали културната институция има интернет страница, на която хората могат да намерят информация за достъпността на музея. Намерете 3 страници на културни институции във вашата страна, които имат такава информация, и 3 страници, които нямат.

Упражнение 2

За да осигурят приятно посещение за всеки човек, независимо дали е с увреждания или не, музейните специалисти и работещите в културните институции трябва да познават някои основни правила на общуване.



Отбележете кои от изброените по-долу фрази са подходящи за използване при лично общуване с хора с увреждания:

1. Лице с увреждане

Сакат, инвалид, човек със специални нужди

2. Той е аутист

Има аутизъм

3. Тя има мозъчно увреждане

Тя е с мозъчна травма

4. Той има психично увреждане

Той е луд/ненормален

5. Глух човек

Човек с увреден слух



Модул 7.

КАЗУСИ – ПРИМЕРИ от живота (Social Stories)



Модул 7. КАЗУСИ – ПРИМЕРИ от живота (Social Stories)

Въведение

Хората са различни и имат различни способности или увреждания. Но преди всичко - всички имаме правото да бъдем добре дошли във всяко пространство, което ни интересува. Да се наслаждаваме на културата. Да получаваме знания. Да споделим приятен момент с хората около нас.

Достъпът до култура без дискриминация е право на всеки човек. Това е записано във Всеобщата декларация за правата на човека, както и в Конвенцията за правата на хората с увреждания. Въпреки това хората с увреждания много често се оказват изключени от обществото. Например, има случаи, когато те не могат да посетят дадено културно пространство по начина, по който го прави по-голямата част от обществото. Това се дължи на липсата на достъп до местата, услугите или съдържанието.

Музейните работници и специалисти се тревожат отдавна по този въпрос. За един музей е предизвикателство да



предоставя услугите си за различни типове посетители и да отговори на техните специфични нужди. Достъпността в музеите обхваща огромно разнообразие от функции и услуги, които трябва да са на разположение. Например, **системи за слухова маркировка** на места като информационните бюра. Там хората със слухови апарати (**сензорни увреждания**) могат да разбират служителите на културната институция.

Достъпността прави възможна навигацията в пространството за всички хора. Пример за това е наличието на необходимата информация за планиране на посещението в музей.

Наименованието на това понятие е "**Скала на достъпността**" (вж. Приложение 1). В този модул ще ви покажем примери и добри практики за достъпни културни пространства. Модулът включва и упражнения, които ще ви помогнат да създадете свои собствени ресурси по темата.

Какво?

Скала на достъпността и ниво на автономност

Хората с увреждания трябва да знаят дали могат да стигнат лесно до музея. Например, да е посочен достъпен маршрут с обществения транспорт. Също така те трябва да знаят дали помещенията в културната институция са адаптирани за



ползване от хора с увреждания. Например, има ли необходимите съоръжения в тоалетните, за да са достъпни. Друго нещо, което хората с увреждания разглеждат преди да посетят даден музей, са услугите, които той предоставя. Например да има персонал, който знае жестомимичен език.

Интернет страницата на Британския музей (в Лондон) е чудесен пример за това. Тя съдържа всички елементи на скалата на достъпността. Музеят разполага с голям набор от функции и услуги, достъпни за всички. В раздела "Достъпност на музея"² на интернет страницата може да се намери подробна информация за достъпа на хора с увреждания. Това ги улеснява да планират посещението си редварително, включително как да стигнат до музея, как да го посетят и да си тръгнат без никакви затруднения.

² [Accessibility at the Museum | British Museum](#)

https://www.britishmuseum.org/visit/accessibility-museum

Достъпност на музея

- Тихи часове за посещение и сензорна карта
- Тихи зони
- Осветление и температура
- Наемане на инвалидна количка
- Оказване на съдействие и аларми
- Достъп до галериите с асаньор
- Достъпни тоалетни за хора с увреждания
- Места за сядане
- Системи за усилване на звука / слухова маркировка

Accessibility around the Museum

- Quieter times and sensory map
- Quieter areas
- Lighting and temperature
- Borrow a wheelchair
- Assistance and alarms
- Lifts and access to galleries
- Accessible toilets
- Seating
- Sound enhancement system / Induction loops

Снимка 1. Интернет страница на Британския музей. Раздела за услуги за достъпност от лента с менюта.

Социални истории (Social Stories)

За хората с разстройства от аутистичния спектър (ASC) една нова и непозната ситуация може да се окаже непосилно преживяване. „Социалните истории“ (на англ. ез. "Social Stories") са полезен инструмент, който подготвя човек с аутизъм да се справи с дадено социално събитие или



ситуация. Те също така му помагат да разбере как биха могли да се държат другите. И дори как трябва да реагира в конкретна ситуация. Ето един пример:

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

Nat има два входа. Единият е от северната страна на сградата, близо до голямото смокиново дърво.



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

Другият е от южната страна на сградата, срещу фонатана.



Снимка 2. Природонаучен музей Сан Диего (The Nat).

Социална история

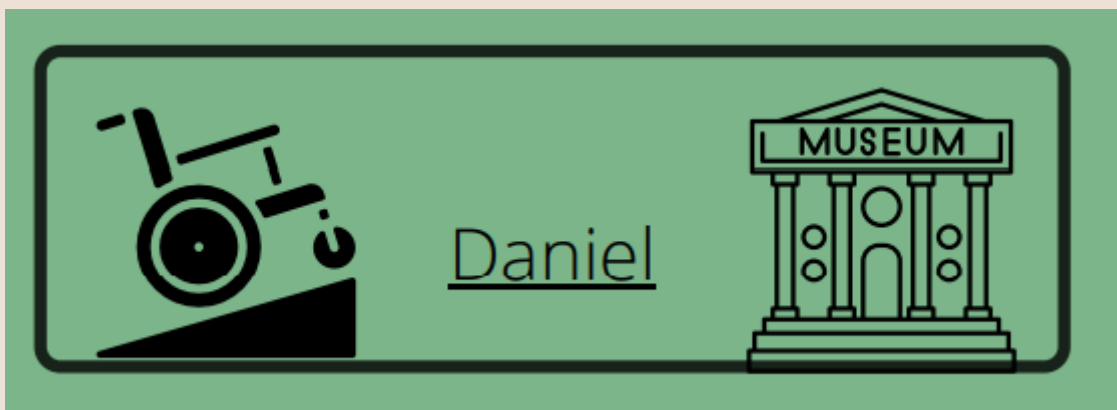
Практически пример за достъпност на музей

Да поразсъждаваме.

Случай 1: Даниел вижда плакат на улицата, който рекламира нова експозиция в научния музей. Важно е да се отбележи,



че музеят се намира на хълм, а той е човек с намалена подвижност. Поглежда на интернет страницата, за да види дали музеят е достъпен и открива, че е. Но има проблем: Няма конкретна информация за достъпен маршрут на обществения транспорт, с който да стигне до там. След това поглежда в Google Maps и вижда, че автобусната спирка се намира в долната част на хълма. Тъй като не е сигурен дали ще може да стигне до входа, Даниел се отказва от посещението и не отива в музея.



Открити затруднения: Самият музей е достъпен за хора с намалена подвижност. Заобикалящата среда, обаче, не е достъпна. Хората с намалена подвижност, които се придвижват до музея с обществен транспорт, не могат да стигнат безопасно до него.

Посочете няколко алтернативи за решаване на проблема:



Как?

Сега е Ваш ред! – Създайте своя собствена социална история, на базата на Вашия личен опит и обкръжаващата Ви реалност.

Една социална история трябва да съдържа следните елементи:

- заглавие;
- въведение;
- изложение;
- заключение.

Стил и изказ

Социалната история трябва да бъде написана по начин, който е достъпен и окуражаващ. Тя трябва да успокоява, да подготвя и да напътства човека при сблъсъка му със ситуацията. Сценарият ѝ трябва да бъде написан в **лесен за четене формат**.

Историята трябва да съдържа описателни изречения, които да въвеждат в обстановката. Това означава, че изложението



трябва да отговаря на следните въпроси: къде, кога, кой, какво, как и защо.³

Ето няколко примера за описателни изречения:

- "Отиваме в Музея на американския запад "Аутри".
Когато видим голямата оранжева сграда с бели букви, ще знаем, че сме пристигнали!"⁴
- "Защо чантите са разрешени за носене в музея, а раниците - не? Защото, когато се придвижвате с раницата на гърба, без да искате лесно може да ударите някое от произведенията на изкуството. Музеят иска да имате възможност да се наслаждавате на изкуството, но трябва да гарантира, че това става безопасно за посетителите и за експонатите."⁵

Човекът трябва да бъде насочван с деликатно и окуражаващо изречение, като например:

³ Национално аутистично общество (n. d.). Социални истории и разговори в комиксите. https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/communication/communication-tools/social-stories-and-comic-strip-conversations#H2_1

⁴ Музей Autry на американския Запад (2022 г., 18 август). Социални истории. <https://theautry.org/education/social-stories>

⁵ Природонаучен музей Сан Диего (2018 г.). Музей на изкуствата в Сан Диего Социална история Ръководство, което помага на хората с аутизъм да се подготвят за посещение на музей. Наръчник за работа с музеите в България (The Nat). <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>



- “Уверете се, че при напускане на музея сте взели всичките си вещи.”
- “Запазете билета или пропуска за многократно посещение, ако планирате да се върнете отново в музея до края на деня.”⁶

Herramientas: Дигитални инструменти

Hemingwayapp.com - Това е инструмент за опростено писане и редактиране. Помага ви да подобрите писането си и да го адаптирате към лесен за четене формат.

Ръководство за лесно четене⁷ и други полезни материали по темата на английски език можете да намерите на: [Guidance and resources - Office for Disability Issues \(odi.govt.nz\)](https://www.odi.govt.nz/guidance-and-resources/)

Примери:

Природонаучният музей в Сан Диего: - [The Nat | Social Stories \(sdnhm.org\)](https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/)

⁶ Природонаучен музей Сан Диего (2018 г.). Музей на изкуствата в Сан Диего Социална история Ръководство, което помага на хората с аутизъм да се подготвят за посещение на музей. Наръчник за работа с музеите в България (The Nat) . <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>

⁷ Issues, O. F. D. (2017 г., 20 април). Ръководство за разработване на лесна за четене информация. Office for Disability Issues (Служба по въпросите на хората с увреждания). <https://www.odi.govt.nz/guidance-and-resources/a-guide-to-making-easy-read-information/#download-the-guide>



Музеят „Аутри“: [Social Stories | Austry Museum of the American West \(theaustry.org\)](https://socialstories.austry.org/)

Източници:

„Музеи за всички“ е лесна за използване търсачка:

<https://museumforall.eu/>. Интернет порталът помага на потенциалните посетители да сравняват информация от различни места. Той помага на хората да определят къде се намира музеят по скалата на достъпност.⁸

Да приложим на практика

Упражнение 1

Както вече споменахме, когато планират посещение в музей, хората трябва да могат да намерят необходимата им информация по лесен начин (съгласно „Скалата на достъпност“).

Намерете два примера за интернет страници. Единият трябва да дава достатъчно информация как човек с увреждане може да проследи „Скалата на достъпност“. В другият не трябва да има публикувана такава информация.

⁸ <https://museumforall.eu/>



Примери:

- Секцията за достъпност на интернет страницата предоставя много информация за услугите на музея. Кликнете върху връзката, за да я разгледате: [Accessibility | Museu Nacional d'Art de Catalunya](#)
- Разделът "Планиране на вариантите за посещение" на интернет страницата на музея не дава достатъчно информация за достъпните услуги. Кликнете върху връзката, за да я разгледате: [Moco Museum](#)

Сега е Ваш ред да намерите два примера като тези по-горе.



Приложение 1

СКАЛА НА ДОСТЪПНОСТТА: КАКВО ТРЯБВА ДА ИМАМЕ ПРЕДВИД НА ВСЕКИ ЕТАП



Етап 1: Вземане на решение за посещение

Информация за достъпността, която музеят трябва да предоставя:

- Местоположение и прилежащи зони (улицы или булеварди)
- Контакти и информация за запитвания и специални изисквания
- Местоположение на рампите и асансьорите вътре в музея и в пространството около него
- Вътрешни и външни пространства на музея, пътища за достъп
- Достъпни услуги и/или приспособления за хора с увреждания

Етап 2: Планиране на посещението

Въпроси, които посетителят на музея сам трябва да си изясни:

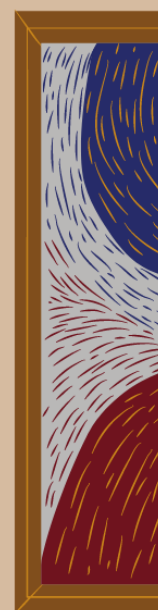
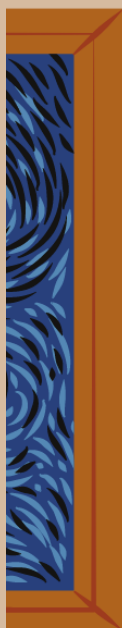
- Какви са наличните възможности и услугите за достъп, които мога да ползвам?
- Мога ли да стигна до музея с обществен транспорт?
- Ако пристигам с кола, мога ли да я паркирам на специално обозначено място за хора с увреждания?
- Имам ли нужда някой да ме придружава?

Етап 3: Посещение

- Физическо пространство
 - Достъп до музея
 - Хоризонтално придвижване (стаи, зали, фойета, коридори, щандове, витрини)
 - Вертикално придвижване (стълби, асансьори, рампи)
- Налични услуги:
 - Тоалетни, достъпни за хора с увреждания
- Комуникация и информация
 - Приспособления за достъп до съдържанието (тактилни, аудио, визуални, други)
 - Указателни табели и други обозначения
 - Налични технологии за ориентиране и определяне на местоположението
 - Политика за превенция на риска и осигуряване на безопасност
 - Персонал, обучен да работи с хора с увреждания



CURABILITY



За повече
информация:

<http://www.curability.eu>



Съфинансирано от
Европейския съюз