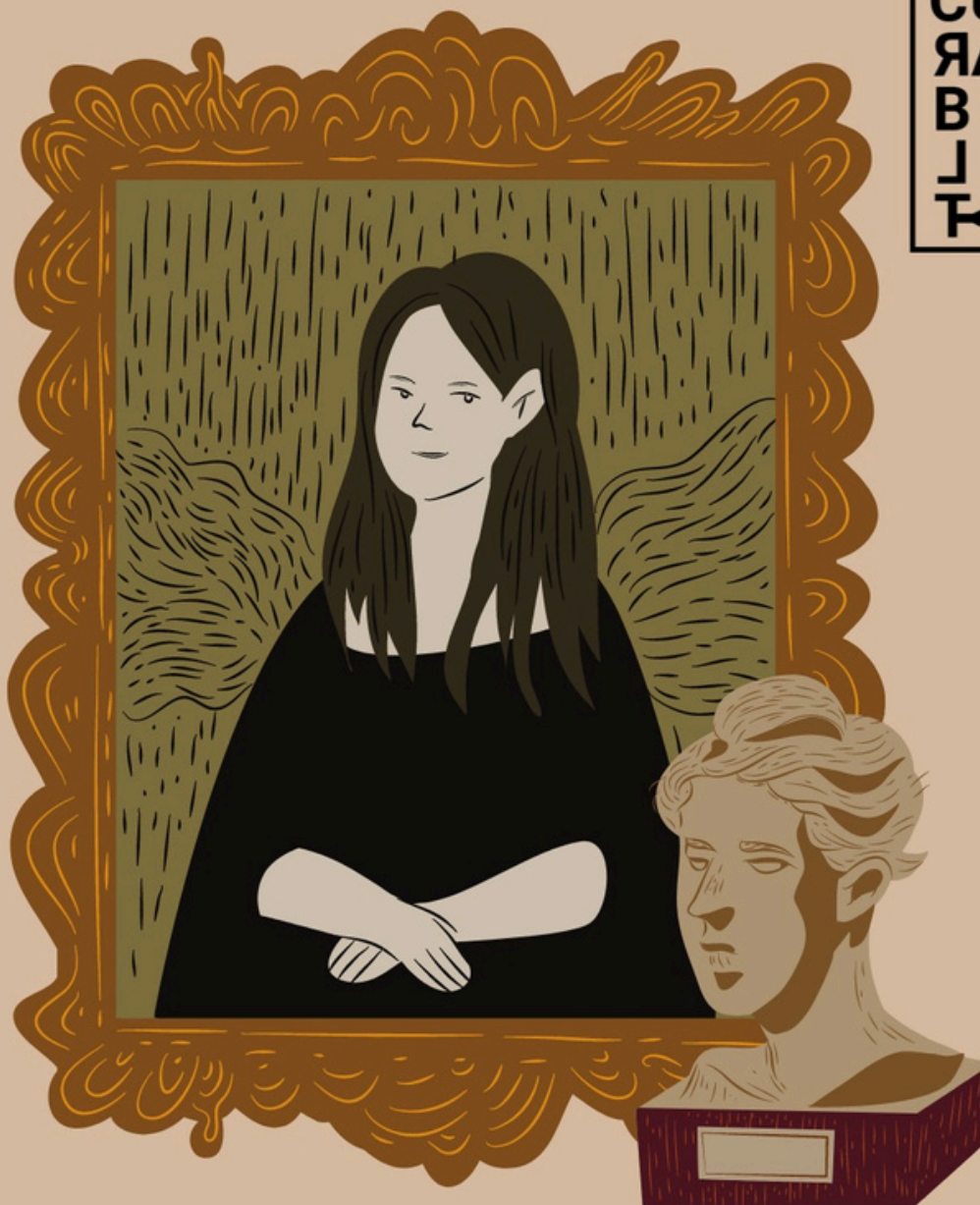


C
U
R
A
B
I
L
I
T
Y



Dostępność

**PAKIET EDUKACYJNY
NA TEMAT
DOSTĘPNOŚCI**



Dofinansowane przez
Unię Europejską





PROJECT INFORMATION

Akronim projektu: CURABILITY

Tytuł projektu: Dostępność Kulturalna

Numer projektu: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420

Kluczowe działanie: KA220-YOU - Partnerstwa na rzecz współpracy w kształceniu dorosłych

Strona internetowa:

<https://www.curability.eu>

KONSORCJUM:

- Federació d'Associacions de discapacitats físics i orgànics Mestral-Cocemfe Tarragona - Hiszpania
- VSI Edukaciniai Projektai - Litwa
- G.G. Eurosuccess Consulting Limited - Cypr
- Microkosmos Associazione Culturale Italo-Ellenica per la Formazione - Włochy
- Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej - Polska
- Associació Programes Educatius Open Europe - Hiszpania
- Artied Ltd - Bułgaria



SPIS TREŚCI

Słownik terminów	4
Moduł 1.	4
Moduł 2.	6
Moduł 3.	7
Moduł 4.	8
Moduł 5.	9
Moduł 6.	12
Moduł 7.	12
MODUŁ 1. GŁÓWNE POJĘCIA I TERMINY ZWIĄZANE Z DOSTĘPNOCIĄ	16
Wstęp	16
Co?	17
Jak?	19
Wezwanie do działania	22
MODUŁ 2. WYZWANIA ZWIĄZANE Z WŁĄCZAJĄCYMI ŚRODOWISKAMI ARTYSTYCZNYMI	24
Wstęp	24
Co?	25
Jak?	29
Wezwanie do działania	31
Moduł 3. PROJEKTOWANIE WŁĄCZAJĄCYCH WARSZTATÓW ARTYSTYCZNYCH	34
Wstęp	34
Co?	35
Jak?	38
Wezwanie do działania	40
MODUŁ 4. JAK ZAPROJEKTOWAĆ WIRTUALNIE DOSTĘPNĄ WYSTAWĘ SZTUKI?	43
Wstęp	43
Co?	44
Jak?	48
Wezwanie do działania	53
MODUŁ 5. JAK ZAPROJEKTOWAĆ DOSTĘPNEGO E-BOOKA O SZTUCE?	56



Wstęp	56
Co?	57
Jak?	63
Wezwanie do działania	67
MODUŁ 6. PRZEJDŹMY DO PRAKTYKI - PARĘ PRAKTYCZNYCH ZASTOSOWAŃ	70
Wstęp	70
Co?	70
Jak?	75
Wezwanie do działania	77
MODUŁ 7. STUDIA PRZYPADKÓW - PRAWDZIWE PRZYKŁADY (HISTORYJKI SPOŁECZNE)	80
Wstęp	80
Co?	81
Jak?	86
Wezwanie do działania	89
Załącznik 1	90



Słownik terminów

Moduł 1.

Dostępność: jest to stopień, w jakim produkt, usługa lub dane środowisko jest dostępne dla jak największej liczby osób. Termin ten odnosi się do możliwości dostępu osób o ograniczonych możliwościach do środowisk fizycznych (dostępność fizyczna), natomiast w pozostałych przypadkach odnosi się on do możliwości samodzielnego korzystania z treści kulturowych (dostępność kulturowa).

Bariery architektoniczne: Są to przeszkody, które utrudniają dostęp do wszystkich przestrzeni publicznych/miejsc.

Audiodeskrypcja: Jest to system, który objaśnia obrazy za pomocą słów.

System / Alfabet Braille'a: jest to dotykowy system czytania i pisania oparty na kombinacjach 6 punktów na matrycy składającej się z trzech wierszy i dwóch kolumn. Osoby z dysfunkcją wzroku wykorzystują go do czytania.

Zespół Downa: Jest to zaburzenie genetyczne wynikające z obecności dodatkowego chromosomu 21 (lub jego części) zamiast dwóch. Z tego powodu nosi również nazwę trisomii 21. Osoby nim



dotknięte mogą wykazywać zmienny stopień niepełnosprawności intelektualnej oraz posiadają charakterystyczne cechy fizyczne.

Pies przewodnik: jest to pies wyszkolony do pomocy osobom z niepełnosprawnością wzrokową.

Haptyczne mapy lokalizacyjne: Plan haptyczny to taki rodzaj planu, który informuje o rozkładzie architektonicznym danej przestrzeni. Zawiera on odnośniki pisane dużym drukiem i alfabetem Braille'a. Słowo „haptyczny” pochodzi z języka greckiego i oznacza „dotykowy”. Jest to więc płaszczyzna „do dotknięcia”.

Utrata słuchu lub głuchota: Termin ten odnosi się to do osoby, która ma trudności ze słuchem. Może ona słyszeć tylko trochę lub w ogóle nie słyszeć dźwięku.

Obrazy w formie płaskorzeźby (w reliefie): Są to obrazy, które wyróżniają się na danej płaszczyźnie lub powierzchni.

System pętli indukcyjnej: unikalne systemy dźwiękowe wykorzystywane przez użytkowników aparatów słuchowych. System pętli indukcyjnej lub pętli słuchowej składa się z jednej lub kilku pętli przewodowych. Urządzenie to wzmacnia dźwięk i blokuje hałas pochodzący z otoczenia.



Pomoce optyczne: Pomagają one w przeglądaniu obiektów i obrazów.

Ścieżka dotykowa/fakturalna: jest oznaczona w reliefie na chodniku i pomaga osobom z niepełnosprawnością wzroku, ponieważ ostrzega ich o potencjalnych niebezpieczeństwach i zmianach kierunku... Wykorzystuje się w tym celu kolory, które kontrastują z kolorem chodnika.

Język migowy: Osoby mające problemy ze słuchem lub wzrokiem wykorzystują ten system komunikacyjny do porozumiewania się. System ten korzysta z kanału gestowo-wizualno-przestrzennego.

Osoby niedowidzące/niewidome: mowa tu ogólnie o ślepcie lub poważnych problemach ze wzrokiem, a także o całkowitym lub poważnym ograniczeniu wzroku.

Moduł 2.

Sztuka: Wyrażenie lub zastosowanie ludzkich umiejętności twórczych i wyobraźni. Przykłady obejmują malarstwo lub rzeźbę, muzykę, literaturę i taniec.

Barriere fizyczne: to taki rodzaj barier, które uniemożliwiają nam wykonywanie pewnych działań lub poruszanie się po danej przestrzeni. W zależności od indywidualnych warunków,



barierami fizycznymi mogą być różnorodne elementy, np. schody, wysokość przedmiotu, wyboista droga itp.

Bariery kulturowe: są one nadawane poprzez przynależność i znajomość przez każdego z nas określonych kultur. Bariery mogą więc stać się wartości kulturowe, które nie należą do naszego kręgu kulturowego.

Bariery środowiskowe: to taki rodzaj barier, które wynikają z naszego pochodzenia rodzinnego, np. status społeczno-ekonomiczny.

Bariery sensoryczne: to taki rodzaj barier, które mogą oddziaływać na nasze zmysły.

Inkluzywność: Praktyka lub polityka polegająca na zapewnieniu równego dostępu do możliwości i zasobów osobom, które w innym przypadku mogłyby zostać wykluczone lub zmarginalizowane, takim jak osoby z niepełnosprawnością fizyczną lub intelektualną lub należące do innych grup mniejszościowych.

Moduł 3.

Sztuka: Wyrażenie lub zastosowanie ludzkich umiejętności twórczych i wyobraźni. Przykłady obejmują malarstwo lub rzeźbę, muzykę, literaturę i taniec.



Włączający: Obejmujący wszystkie oczekiwane lub wymagane usługi lub przedmioty. Nie wykluczający żadnej ze stron lub grup biorących w czymś udział.

Warsztat: Spotkanie grupy osób, które angażują się w intensywną dyskusję i działania związane z konkretnym tematem lub projektem.

Moduł 4.

Rzeczywistość rozszerzona: rodzaj technologii umożliwiającej wyświetlanie obrazów cyfrowych w środowisku fizycznym.

Wystawa cyfrowa: zbiór obiektów muzealnych i dzieł galerii sztuki prezentowanych online.

Hipermedia: rozszerzenie hipertekstu, czyli możliwość otwierania nowych stron internetowych poprzez klikanie linków tekstowych w przeglądarce internetowej.

Opis obrazu: sposób opisanie przedmiotu, obrazu, fotografii itp. osobie słabo widzącej. Może to być opis dźwiękowy (audiodeskrypcja), opis słowny lub zintegrowany opis dźwiękowy.

Dostępność wirtualna: udostępnianie obiektów muzealnych w sieci.



Wirtualna rzeczywistość: środowisko cyfrowe, które możemy doświadczyć poprzez widoki i dźwięki wytwarzane przez komputer.

Dostępność wizualna: sposób, w jaki wszyscy użytkownicy mogą dostrzec i odczytać zawartość ekranu. Termin ten dotyczy zarówno dostępności treści internetowych, jak i aplikacji mobilnych.

Moduł 5.

Dostępność: cecha urządzenia, usługi, zasobu lub środowiska polegająca na tym, że są one łatwe w obsłudze dla dowolnego typu użytkownika; termin ten jest powszechnie kojarzony z możliwością uzyskania dostępu do środowisk fizycznych przez osoby o ograniczonych możliwościach (dostępność fizyczna), samodzielnego podziwiania treści kulturowych (dostępność kulturowa) lub korzystania z systemów informacyjnych poprzez zastosowanie technologii wspomagających lub przestrzeganie wymogów dotyczących dostępności produktów.

ARIA (Accessible Rich Internet Applications - Dostępne aplikacje internetowe): zestaw funkcji i atrybutów określających sposoby na uczynienie treści i aplikacji internetowych bardziej dostępnymi dla osób niepełnosprawnych.



ACE (Accessibility Checker for EPUB - System sprawdzania dostępności dla EPUB): narzędzie służące do przeprowadzania automatycznych kontroli dostępności publikacji EPUB, mające na celu pomoc w ocenie tego, czy są one zgodne z wymogami EPUB Accessibility (EPUB Dostępność).

Bookalope: narzędzie do formatowania i konwersji książek, które usprawnia proces produkcji książki - od surowego manuskryptu aż po produkt końcowy.

E-book (skrót od książki elektronicznej): publikacja książkowa udostępniona w formie cyfrowej, składająca się z tekstu, obrazów lub z obydwu tych elementów, którą można odczytać na ekranach komputerów lub innych urządzeń elektronicznych.

EPUB3: najnowszy dostępny format, który zapewnia wszystkie elementy niezbędne do zbudowania dostępnego e-booka. EPUB (skrót od electronic publication - publikacji elektronicznej) jest standardem otwartym, opartym na języku XML, przeznaczonym do publikowania e-booków. Ze względu na to, że EPUB jest oparty na technologiach otwartej platformy internetowej, takich jak HTML, wymogi dotyczące dostępności jego publikacji opierają się na wytycznych dotyczących dostępności treści internetowych (WCAG).



EPUBCheck / EPUB Checker tool: narzędzie do sprawdzania zgodności publikacji EPUB z wymogami EPUB. Jest to oprogramowanie typu open source, prowadzone przez konsorcjum DAISY (Digital Accessible Information System) w imieniu W3C.

HTML5 (hipertekstowy język znaczników): język znaczników używany do konstruowania i prezentacji treści w sieci ogólnoświatowej. Jest to piąta i ostatnia[3] główna wersja HTML, która jest rekomendowana przez konsorcjum World Wide Web (W3C).

Markup (Adiustacja tekstu): proces oznaczania kluczowych elementów książki za pomocą zestawu standardowych znaczników. Jest to pierwszy krok na drodze do przekształcenia książki w e-booka, po tym jak manuskrypt przejdzie już przez zwykłe etapy edycji, sprawdzania faktów i korekty. Znacznik będzie używany do kierowania programem konwersji, który przejmuje rękopis i przekształca go w e-booka.

MOBI: format plików dla publikacji cyfrowych, który pierwotnie był rozszerzeniem formatu PalmDOC HTML uzupełnionym o własne znaczniki danych.



Moduł 6.

Niepętnosprawność poznawcza: termin ten jest używany, gdy dana osoba wykazuje pewne ograniczenia w funkcjonowaniu psychicznym oraz w zakresie umiejętności takich jak komunikacja, samopomoc i kompetencje społeczne.

Pętla indukcyjna/słuchowa: pętle słuchowe, znane również jako systemy pętli indukcyjnych, to unikalne systemy dźwiękowe używane przez osoby noszące aparaty słuchowe.

Wrażliwość sensoryczna: biologicznie uwarunkowana cecha, charakteryzująca się zwiększoną świadomością i wrażliwością na otoczenie.

Uszkodzenie narządu wzroku: jest to szeroko rozumiane pojęcie, które odnosi się do utraty wzroku w każdym stopniu, który wpływa na zdolność danej osoby do wykonywania zwykłych czynności życia codziennego.

Moduł 7.

Łańcuch dostępności: Jest to zdolność do zbliżania się do dowolnej przestrzeni, wchodzenia do niej, korzystania z niej i opuszczania w niezależny i prosty sposób. Osoba jest



„autonomiczna”, jeśli jej ruch jest ciągły od początku do końca.

Innymi słowy, od początku do celu.

Stany ze spektrum autyzmu (ASD): „Autyzm jest złożonym, trwającym całe życie zaburzeniem rozwojowym, które zwykle pojawia się we wczesnym dzieciństwie i może wpływać na umiejętności społeczne, komunikację, relacje i samoregulację danej osoby. Autyzm definiuje się poprzez pewien zestaw zachowań i jest to „spektrum zaburzeń”, które dotyka ludzi w różnym stopniu oraz na różne sposoby” (Towarzystwo Autyzmu, 2021)¹.

Łatwy do odczytu: Tekst przedstawiony w przystępny sposób. Jest on często przydatny w przypadku osób niepełnosprawnych.

System pętli indukcyjnej: Unikalne systemy dźwiękowe wykorzystywane przez użytkowników aparatów słuchowych. System pętli indukcyjnej lub pętli słuchowej składa się z jednej lub kilku pętli przewodowych. Urządzenie to wzmacnia dźwięk i blokuje hałas pochodzący z otoczenia.

Ograniczona sprawność ruchowa: Osoba o ograniczonej sprawności ruchowej (PRM) to taka, która ma ograniczoną zdolność poruszania się. Niepełnosprawność ta może być

¹ Towarzystwo Autyzmu. (2021, 12 sierpnia). Czym jest autyzm? <https://www.autism-society.org/what-is/>



wynikiem niepełnosprawności fizycznej lub sensorycznej, a także skutkiem innej choroby lub podeszłego wieku. Osoba z PRM może czasem wymagać szczególnej uwagi lub dostosowania do jej potrzeb niektórych usług, które są powszechnie dostępne dla wszystkich ludzi, np. podczas korzystania z transportu publicznego.

Niepełnosprawność sensoryczna: Niepełnosprawność, która wpływa na zmysły (wzrok, słuch, zapach, dotyk, smak). Mogą to być na przykład: słaby wzrok lub ślepota; utrata słuchu lub głuchota; [zaburzenia ze spektrum autyzmu](#) lub [zespół nadpobudliwości psychoruchowej z deficytem uwagi](#).

Historyjki z życia wzięte / Historyjki społeczne: Są one narzędziem, które pomaga osobom ze spektrum autyzmu w odpowiednim przygotowaniu się do wizyty w muzeum, ponieważ pomagają im dowiedzieć z wyprzedzeniem, czego mogą spodziewać się na miejscu.



MODUŁ 1.

GŁÓWNE POJĘCIA I TERMINY ZWIĄZANE Z DOSTĘPNOŚCIĄ



MODUŁ 1. GŁÓWNE POJĘCIA I TERMINY ZWIĄZANE Z DOSTĘPNOCIĄ

Wstęp

Pojęcie dostępności zmieniało się na przestrzeni lat. Początkowo odnosiło się ono jedynie do osób poruszających się na wózkach inwalidzkich. Nieco później zaczęto je stosować w odniesieniu do osób niepełnosprawnych w ujęciu ogólnym. Obecnie jego znaczenie jest obszerniejsze i obejmuje wszystkich ludzi, tak aby móc umożliwić każdemu korzystanie z takich samych możliwości. Uczynić muzeum dostępnym oznacza wyjść naprzeciw potrzebom zwiedzających. Może to być na przykład umożliwienie osobie niesłyszącej porozumiewania się za pomocą języka migowego lub przygotowanie wizyty w języku zrozumiałym dla dzieci z zespołem Downa.

Uczynienie muzeum dostępnym ma ogromne znaczenie, gdyż przyczynia się to do włączenia i integracji osób pochodzących ze wszystkich grup społecznych.



Równie ważne jest, aby pracownicy kultury znali podstawowe pojęcia związane z dostępnością oraz zasoby, które mogą zaproponować zwiedzającym.

Co?

Znajdziesz tutaj przykłady zasobów obecnych w muzeach oraz w przestrzeniach kultury.

1) Obrazy w reliefie:



Muzeum Prado w Madrycie oferuje niektóre ze swoich najlepszych dzieł w formie płaskorzeźby. Dzięki temu osoby niedowidzące mogą wyobrazić sobie, jak może

wyglądać dany obraz.

2) Pętle magnetyczne w muzeach i zabytkach dla osób z niepełnosprawnością słuchu:

28 muzeów i zabytków rządu Katalonii korzysta z pętli magnetycznych. Umożliwia to osobom niedosłyszącym lub głuchoniemym bezpieczne





zwiedzanie wszystkich pomieszczeń. Miejsca te są oznaczone symbolem pętli magnetycznej.

3) Ścieżki dotykowe/fakturalne

Mogą je wykryć osoby, które poruszają się za pomocą lasek lub kul inwalidzkich. W zależności od kształtu podłogi prowadzą, ostrzegają przed niebezpieczeństwem, zmianą kierunku lub



poziomu/piętra. Ponadto wskazują, kiedy zaczyna się lub kończy dostępna trasa.

Możemy je znaleźć przy wejściu do windy, na początku schodów i podjazdów. Ogromne znaczenie ma to, aby ich kolor kontrastował z podłożem.

4) Muzeum Vincenta van Gogha w Amsterdamie

Przy wejściu znajduje się dotykowy model budynku, na którym wyszczególniono wszystkie piętra i trasy spacerowe. Ułatwia to zwiedzanie gościom z zaburzeniami wzroku. Muzeum to jest również dostępne dla osób poruszających się na wózkach inwalidzkich.



Model zawiera miniaturę zewnętrznej części muzeum oraz wszystkich pięter, dzięki czemu można np. sprawdzić położenie wind.

Jak?

Po pierwsze, warto wiedzieć, że istnieją 4 podstawowe aspekty, które umożliwiają osiągnięcie odpowiedniej dostępności:

- Przestrzeń fizyczna: Usuń bariery, aby umożliwić wszystkim bezpieczne i swobodne poruszanie się;
- Treść i informacje: Pozwól wszystkim ludziom odczuwać, być świadomymi i czerpać radość z doświadczenia;
- Komunikacja: Sposób, w jaki ludzie komunikują się ze sobą na różne sposoby przy pomocy różnych środków przekazu;
- Szczególna uwaga: Dla osób z pewnym stopniem odmienności, czyli ktoś, kto zna ich potrzeby i tym samym ułatwi im wizytę.

Ważne jest również poznanie koncepcji łańcucha dostępności, który definiowany jest jako zestaw elementów i działań, które należy wziąć pod uwagę, aby ułatwić innym korzystanie z muzeum. Łańcuch rozpoczyna się w momencie, gdy ktoś decyduje się na wizytę w muzeum, a kończy się w momencie tej wizyty.



Należy mieć na uwadze, że aby uzyskać odpowiedni poziom dostępności, musimy uwzględnić wszystkie elementy łańcucha.

Ostatnim, niezwykle ważnym elementem jest wiedza na temat głównych zasobów i konkretnych pojęć. W ten sposób będziemy mogli zaoferować odwiedzającym możliwie jak najlepsze usługi.

Aby poprawić poziom naszej dostępności, musimy wziąć pod uwagę następujące wskazówki i zasoby.

Dostęp(ność) do obiektów

Musimy zadbać o to, aby wszystkie osoby o ograniczonej sprawności ruchowej mogły dotrzeć do tego miejsca:

- Potrzebne są podjazdy/rampy;
- Dostępne drogi do pomieszczeń, toalet, kawiarni;
- Miejsca parkingowe przeznaczone dla osób na wózkach inwalidzkich;
- Psy przewodnicy muszą mieć dostęp do osób mających problemy ze wzrokiem;
- Posiadanie w pełni dostępnego wejścia, z recepcją umieszczoną na wysokości osoby poruszającej się na wózku inwalidzkim.



Dostępność informacyjna/komunikacyjna

- Zaoferuj zasoby dotykowe dla osób z problemami wzrokowymi: makiety, repliki, haptyczne mapy lokalizacyjne, plany orientacyjne i ewakuacji;
- Treści pisemne muzeum (plakaty, broszury informacyjne, strona internetowa) muszą być oferowane w dostępnym formacie: duży lub powiększony druk, system Braille'a, łatwe do odczytu;
- Wprowadź ścieżki dotykowe/fakturalne do oznaczenia chodnika, aby ułatwić osobom z problemami wzrokowymi poruszanie się po muzeum;
- Inne szczególne zasoby, które powinniśmy znać, to: audiodeskrypcja, pomoce optyczne, pętla magnetyczna, język migowy;
- Zaoferuj dostępną stronę internetową: Web Content Accessibility Guidelines (Wytyczne dotyczące dostępności treści internetowych) daje zalecenia i wskazówki odnośnie tego, jak sprawić, by strony były bardziej przejrzyste dla wszystkich typów użytkowników.



Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Pracujesz w muzeum. Musisz określić, jakie zasoby powinno ono oferować osobom z dysfunkcją wzroku. **Wymień 3 lub 4 zasoby i wyjaśnij, do czego one służą.**

Ćwiczenie 2

Wymień 2 zasoby, które powinny znaleźć się na stronie internetowej muzeum. Poszukaj przykładów takich zasobów na prawdziwych stronach muzealnych. Jeśli uważasz, że przykłady te mogłyby ulepszyć stronę Twojego muzeum, poinformuj o tym innych.



MODUŁ 2.

WYZWANIA ZWIĄZANE Z WŁĄCZAJĄCYMI ŚRODOWISKAMI ARTYSTYCZNYMI



MODUŁ 2. WYZWANIA ZWIĄZANE Z WŁĄCZAJĄCYMI ŚRODOWISKAMI ARTYSTYCZNYMI

Wstęp

Nasze społeczeństwo musi mierzyć się z wieloma wyzwaniami, a wśród nich najbardziej istotne są te związane z integracją. Środowiska artystyczne mogą stanowić miejsca wykluczenia - z tego względu warto udać się do dowolnego muzeum i uzyskać więcej informacji na temat wyzwań związanych z integracyjnymi środowiskami artystycznymi. Dostępność muzeum oznacza nie tylko przyjmowanie wszystkich zwiedzających, niezależnie od ich profilu, ale także uczynienie jego treści zrozumiałymi dla tych osób.

W ostatnich latach środowiska projektowe i architektoniczne coraz częściej zwracają się w stronę różnorodności i ludzkich uwarunkowań, przywiązując uwagę do rozwoju różnych podejść projektowych, tak aby uwzględnić je w trakcie projektowania (Heylighen, Van der Linden, oraz Van Steenwinkel, 2017).

Stworzenie włączającego środowiska artystycznego jest istotne z różnych powodów. Po pierwsze, ważne jest, aby uświadomić całe społeczeństwo na temat wagi znaczenia pojęć takich jak włączenie



społeczne i dostępność. Po drugie, projektowanie włączające ma wpływ na różne aspekty środowiska zurbanizowanego, czyli tego, którego doświadczamy na co dzień w naszym życiu. Ponadto, z punktu widzenia samego świata sztuki, pomaga ono dotrzeć do coraz szerszej publiczności. I wreszcie, nie mniej ważny jest fakt, że włączające i dostępne środowiska artystyczne są platformami relacyjnymi i umożliwiają obywatelstwo, generując poczucie przynależności, które umożliwia przezwyciężenie barier fizycznych, geograficznych i kulturowych.

Tworzenie włączającego środowiska artystycznego może wiązać się z wieloma wyzwaniami. Dzieje się tak dlatego, że pojęcie to odnosi się do heterogenicznej grupy ludzi, którzy posiadają różnorodne potrzeby i cechy, które należy wziąć pod uwagę w trakcie tego procesu.

Co?

Wyzwania związane z włączającymi środowiskami artystycznymi pomagają nam zidentyfikować i przezwyciężyć „ograniczenia”, które zbyt długo tworzyły głęboką przepaść między czerpaniem radości ze wspólnego dobra a światem, który pozostaje od niego odcięty z powodu barier architektonicznych, poznawczych i sensorycznych. Aby uczynić środowiska artystyczne bardziej



włączającymi, należy wziąć pod uwagę różnorodne cechy, których one dotyczą.

Środowiska artystyczne muszą być bowiem włączające pod wieloma względami. Bariery i przeszkody może być wiele i mogą być one zróżnicowane. Do konkretnych przykładów takich barier należą bariery fizyczne, kulturowe lub sensoryczne.

- Bariery fizyczne

Jednym z ważnych wyzwań jest integracja fizyczna. Tak naprawdę, przestrzenie publiczne muszą być fizycznie dostępne dla wszystkich. Od osób z różnego rodzaju niepełnosprawnością fizyczną, poprzez wózki dziecięce, aż po wózki inwalidzkie. Włączenie fizyczne, na przykład, muzeum, dotyczy nie tylko dostępności przestrzeni znajdujących się wewnątrz niego, takich jak sale, łazienka, strefa gastronomiczna, ale także sąsiedniego terenu, ulicy na zewnątrz i w związku z tym możliwości dotarcia i dostępu do muzeum. Dostępność dla zwiedzających z niepełnosprawnościami oznacza, że muzea i instytucje kultury muszą zapewnić równy dostęp i usługi do swoich miejsc dla wszelkiego rodzaju zwiedzających.



- Bariery kulturowe i środowiskowe

Kolejnym ważnym wyzwaniem związanym z włączeniem jest dostępność intelektualna. Tak naprawdę, ludzie mogą mieć zróżnicowany dostęp do informacji i ich przetwarzania. Istnieją różne przejawy dyskryminacji. Wiele z nich jest związanych z czynnikami zewnętrznymi, które spotykamy w społeczeństwie, natomiast niektóre z nich mogą być związane ze statusem ekonomicznym lub pochodzeniem geograficznym, co z kolei może skutkować odmiennym dostępem do niektórych dziedzin kultury. Tak naprawdę, podobnie jak w każdym innym przypadku, podejście do środowiska artystycznego jest czymś, czego można się nauczyć. Jednym z wyzwań związanych z uczynieniem tych miejsc włączającymi jest umożliwienie dostępu do nich wszystkim, niezależnie od ich uwarunkowań wyjściowych. Koniecznie należy więc zwrócić uwagę na fakt, że nie każdy z nas zaczyna z taką samą wiedzą. Musimy zatem wziąć pod uwagę zarówno aspekty związane z tym wielokulturowym społeczeństwem, jak i obecność nierówności ekonomicznych, oraz tych dotyczących dostępu do kultury.

W tym przypadku niezwykle ważne mogą być informacje uzupełniające. Mogą to być informacje o drodze przebytej przez



artystę, o kontekście społeczno-kulturowym, o nurcie artystycznym, jak również o zastosowanych technikach malarskich lub materiale, z jakiego zostało wykonane dzieło.

- Bariery sensoryczne

Bariery mogą oddziaływać na różne zmysły. To z kolei prowadzi nas do rozważań, że sztuka może być podziwiana i rozumiana nie tylko za pomocą wzroku. W rzeczywistości, istnieje kilka rozwiązań, które umożliwiają osobom z różnymi niepełnosprawnościami zbliżenie się do sztuki. Przykładem może być obecność przewodników audio lub wideo w języku migowym. Dla osób z niepełnosprawnością wzroku, oprócz audio, ważna może być możliwość dotknięcia danego eksponatu. Jest to możliwe dzięki tworzeniu katalogów i opisów dzieł w alfabecie Braille'a lub obecności dzieł 3D, które można dotknąć i tym samym doświadczyć sztuki w odmienny sposób zmysłowy.

Możesz również stworzyć mapę sensoryczną, aby wspomóc osoby ze spektrum autyzmu. Pomocne może być więc posiadanie mapy sensorycznej znajdującej się przed wejściem do muzeum, aby osoby te zostały poinformowane o różnego rodzaju przestrzeniach, światłach, dźwiękach, czyli generalnie o tym, co mogą zastać wewnątrz muzeum.



Cyfryzacja jako elastyczne rozwiązanie:

Pandemia i brak dostępności do wielu miejsc pozwoliły nam jednak wymyślić nowe sposoby udostępniania kultury i tym samym umożliwić nowy sposób korzystania z muzeów i kultury. Interesującym przełomem w zakresie dostępności muzeów może być cyfryzacja materiałów muzealnych, która być może okaże się niezwykle elastycznym rozwiązaniem. Wykorzystanie cyfryzacji może bowiem oznaczać poszerzenie dostępu do informacji. Ludzie otrzymają w ten sposób dostęp do dodatkowych materiałów. Poza tym, cyfryzacja umożliwi dotarcie do większej liczby osób, nawet tych znajdujących się poza zasięgiem geograficznym muzeum. Cyfryzacja umożliwi więc pokonanie dystansu, zarówno fizycznego, jak i kulturowego.

Jak?

Celem może być wdrożenie strategicznych działań, które mogą zapewnić włączające ścieżki dla wszystkich, biorąc również pod uwagę rozwój nowych technologii.

Ze względu na to, że istnieją różne rodzaje barier, mogą istnieć również różne rodzaje rozwiązań, które pozwolą stawić czoła



wyzwaniom związanym z włączającymi środowiskami artystycznymi.

W przypadku wyzwań związanych z **włączeniem fizycznym**, należy:

- Kontrolować i udostępniać przestrzeń znajdującą się poza środowiskiem artystycznym;
- Kontrolować i udostępniać toalety znajdujące się na terenie placówki artystycznej;
- Kontrolować i udostępniać wewnętrzne przestrzenie wystawiennicze środowiska artystycznego;
- Na podłodze można stworzyć ścieżkę przeznaczoną dla osób z dysfunkcją wzroku, wyznaczającą trasę zwiedzania.

W przypadku wyzwań związanych z **włączeniem kulturowym**, należy:

- Dodać informacje na temat materiału artystycznego;
- Proponowany materiał powinien charakteryzować się przystępnym i łatwym do zrozumienia poziomem języka oraz składnią;
- Udostępnić także część cyfrową (o ile taka istnieje) wszystkim odbiorcom.



W przypadku wyzwań związanych z **włączeniem sensorycznym**, należy:

- Pamiętać, że każda osoba może posiadać odmienną wrażliwość sensoryczną;
- Zaoferować przewodniki wideo w języku migowym;
- Zaproponować przewodniki w alfabecie Braille'a, np. poprzez stworzenie katalogów;
- Zaproponować przewodniki słuchowe, które będą towarzyszyć oglądającym;
- Opracować mapę sensoryczną, która umożliwi przygotowanie całej widowni do aktywnego uczestnictwa.

Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Istnieje wiele różnych inicjatyw, które można podjąć w celu przezwyciężenia wyzwań związanych z włączającymi środowiskami artystycznymi.

Spróbuj zbliżyć się do danego środowiska artystycznego, narzucając sobie jedną z powyższych barier, np. możesz zasłonić sobie oczy lub włożyć zatyczki do uszu, a nawet użyć kul lub wózka inwalidzkiego.



Zaznacz w notatniku wszystkie sytuacje, w których napotykasz barierę w korzystaniu z jakiegokolwiek aspektu danego środowiska, oraz wszystkie sytuacje, w których jesteś zmuszony prosić o pomoc innych.

Spróbuj sporządzić listę rzeczy, które mogą być Ci potrzebne lub poprawić Twoje doświadczenie w danym momencie, czyniąc je bardziej dostępnym.



MODUŁ 3.

PROJEKTOWANIE WŁĄCZAJĄCYCH WARSZTATÓW ARTYSTYCZNYCH



Moduł 3. PROJEKTOWANIE WŁĄCZAJĄCYCH WARSZTATÓW ARTYSTYCZNYCH

Wstęp

Każdy z nas powinien mieć możliwość korzystania z kultury. Dostępna przestrzeń kulturowa należy do wszystkich i jest przeznaczona dla każdego. Pozbywając się barier, wszyscy odnosimy korzyści. Kiedy ludzie odwiedzają muzeum, muszą mieć możliwość rozmowy z innymi, uzyskania potrzebnych informacji i wchodzenia w interakcje. Niewiele przestrzeni kulturalnych jest włączających. Wiele z nich nie jest przyjaznych dla osób z niepełnosprawnościami. W związku z tym, konieczne jest utworzenie warsztatów, które ukazują sposoby na osiągnięcie włączenia społecznego. Jest to niezwykle ważne, aby każdy mógł utożsamiać się z naszym społeczeństwem i czuć, że jest jego częścią. Według badań (Browne Gott, H. (2020, s. 13-16), istnieje coraz więcej dowodów na to, że sztuka może mieć pozytywny wpływ na nasze samopoczucie. Miało to miejsce nawet wtedy, gdy pod uwagę były brane inne niezbędne czynniki. Dobre samopoczucie jest częścią naszego zdrowia fizycznego i



psychicznego, a niestety Covid-19 wpłynął zarówno na zdrowie fizyczne, jak i psychiczne ludzi na całym świecie.

Włączające warsztaty artystyczne

Warsztaty oferują uczestnikom włączające i kreatywne środowisko, w które mogą się angażować. Zachęcają one do interakcji społecznych i dają poczucie wspólnoty. Pracownicy kultury doskonalą swoje umiejętności poprzez naukę w zakresie tego, jak postępować z osobami niepełnosprawnymi, a także jak stworzyć środowisko sprzyjające włączeniu społecznemu.

Tworzenie sztuki i angażowanie się w nią może poprawić zdrowie i dobre samopoczucie - równowagę całej osoby, która obejmuje ciało, umysł i ducha. (Hacker, 2012 w Kamiński, N. et al., 2018, s. 3). Sztuka ma wartość terapeutyczną wtedy, gdy angażuje zmysł ducha, prowadząc do pełniejszego zrozumienia samego siebie, innych lub środowiska.

Co?

Udostępnienie technologii cyfrowej może zwiększyć włączenie w dziedzinie sztuki i kultury poprzez umożliwienie grupom osób znajdujących się w trudnej sytuacji dostępu do informacji i



dzielenia się swoimi doświadczeniami. Pozwala to również ludziom w pełni wykorzystać korzyści społeczne płynące z uczestnictwa w sztuce i kulturze, takie jak np. lepsze samopoczucie.

Należy jednak wdrożyć techniki „cyfrowo integracyjne” w zakresie dostarczania treści online, aby każdy mógł korzystać ze sztuki i kultury oraz brać w nich udział. Ważne jest znalezienie sposobów umożliwiających cyfryzację sztuki i kultury, a także zrozumienie, w jaki sposób branża może odegrać kluczową rolę w promowaniu włączenia cyfrowego.

Organizacje artystyczne i kulturalne powinny konsultować się ze swoimi odbiorcami, aby dowiedzieć się, co przeszkadza im w korzystaniu z ich treści w Internecie, a następnie nawiązać z nimi współpracę w celu znalezienia odpowiednich rozwiązań. Sztuka oraz sektor kultury i sektor kreatywny mogą być „cyfrowo integracyjne”, tzn. w równym stopniu dostępne i wzbogacające dla wszystkich (niezależnie od poziomu dostępu do technologii cyfrowej, umiejętności cyfrowych lub motywacji/wiary w technologie cyfrowe u odbiorców lub uczestników) (Mackey, 2021).

Organizacje artystyczne i kulturalne mogą odgrywać kluczową rolę w zachęcaniu ludzi do korzystania z Internetu. Ponadto, muszą



one zaprojektować swoje dostawy online w taki sposób, aby domyślnie były one „cyfrowo integracyjne” (Heselwood i Pritchard, 2019), co oznacza, że powinny być one równie dostępne i wzbogacające dla wszystkich (niezależnie od poziomu dostępu do technologii cyfrowej, umiejętności cyfrowych lub znajomości technologii cyfrowych).

Zorganizuj warsztaty plastyczne dla osób, które mają ograniczony dostęp do przestrzeni kulturalnych z wystawami sztuki. Ewentualnie możesz zorganizować pokaz świetlny z projektorami wyświetlającymi dzieła sztuki lub obrazy na ścianach przestrzeni kulturalnej.

Rozwiązanie 1 – Uczestnictwo i interakcja społeczna

Uwaga skupiona jest na uczestnictwie i interakcji społecznej uczestników.

Przykład 1 – Dla przykładu, przyjrzyjmy się Purple Patch Arts.

Jest to organizacja, która za cel stawia sobie poprawę życia i szans życiowych osób z trudnościami w uczeniu się i autyzmem. Wykorzystuje ona różne rodzaje aktywności (tj. aktorstwo, taniec, muzykę, sztukę i aktywność wielozmysłową), aby zaangażować uczniów i rozwinąć ich kompetencje społeczne. Purple Patch Arts zaczęło realizować swoje „programy kształcenia ustawicznego” online za pośrednictwem Zoomu i opublikowało codzienne zajęcia



oraz cotygodniowe kolorowanki na swojej stronie internetowej.

Organizacja wykorzystała również lockdown jako okazję do dotarcia do osób spoza swojej społeczności.

Jak?

Podręcznik facylitatora

Kroki, które należy podjąć aby wspierać zaangażowanie w warsztaty artystyczne osób o mniejszych szansach:

1. Zaangażowanie w sprawy osób o mniejszych szansach powinno mieć charakter długoterminowy i dotyczyć całej organizacji.
2. Różnorodność odbiorców powinna obejmować działania na rzecz różnorodności organizacyjnej.
3. Pracownicy i wolontariusze muszą czuć się pewnie podczas pracy z osobami o mniejszych możliwościach.
4. Zaangażowanie osób z mniejszymi szansami w projektowanie i/lub dostarczanie im nowych możliwości rozwoju.
5. Dawanie wyborów, które uwzględniają indywidualność osób z mniejszymi możliwościami, ma kluczowe znaczenie.



6. Współpraca z grupami społecznymi, do których osoby z mniejszymi szansami mają zaufanie.
7. Wyprowadzanie działań poza zwykłe miejsca sztuki i kultury i integrowanie tych osób z różnymi społecznościami.
8. Duże znaczenie ma to, jak i gdzie organizacje wprowadzają na rynek swoje działania.
9. Ambasadorzy lub rzecznicy mogą pomagać ludziom w próbowaniu nowych pomysłów, a następnie w ich przestrzeganiu.
10. Osoby z mniejszymi możliwościami same mogą zostać ambasadorami, ale ciężko jest utrzymać ich zaangażowanie.
11. Wiele organizacji artystycznych i kulturalnych mogłoby wykorzystywać dane w sposób lepszy niż obecnie.
12. Gotowość do słuchania i wyciągania wniosków z danych zwiększa szanse na sukces.

Kroki umożliwiające przeprowadzenie udanych wirtualnych warsztatów artystycznych:

1. Od samego początku wyznaczaj jasne cele.



2. Wybierz odpowiednią platformę do przeprowadzenia swojego wirtualnego wydarzenia.
3. Wybierz odpowiedni czas/porę dla swojego wydarzenia.
4. Promuj swoje wirtualne wydarzenie.
5. Opracuj jasny i zrozumiały program, która uwzględnia prelegentów i ramy czasowe.
6. Włącz do swojego wydarzenia moderatorów.
7. Angażuj swoich odbiorców.
8. Przygotuj się do konieczności rozwiązywania problemów.
9. Po wydarzeniu roześlij uczestnikom wiadomość typu follow-up.
10. Przygotuj sprawozdanie.

Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Opisz, jak za pomocą wspomnianych kroków stworzyć warsztaty artystyczne online dla osób z mniejszymi możliwościami za pośrednictwem serwisu Facebook.





MODUŁ 4.

JAK ZAPROJEKTOWAĆ WIRTUALNIE DOSTĘPNĄ WYSTAWĘ SZTUKI?



MODUŁ 4. JAK ZAPROJEKTOWAĆ WIRTUALNIE DOSTĘPNĄ WYSTAWĘ SZTUKI?

Wstęp

Pierwsze wystawy muzeów i galerii sztuki miały miejsce w XIX wieku. Polegały one na przedstawianiu artefaktów i dzieł sztuki w sposób wizualny. Sposób ten obecnie wciąż jest wykorzystywany przez kuratorów do projektowania wystaw.

Większość muzeów i galerii sztuki posługuje się modelem deficytowym, aby uczynić swoje wystawy dostępnymi. Zapewnia on niepełnosprawnym zwiedzającym takie same doświadczenia, jak w przypadku osób bez niepełnosprawności. Muzea i galerie sztuki muszą jednak dostosować swoje treści i sprawić, by były one zrozumiałe dla wszystkich.

Wirtualne wystawy umożliwiają osobom niepełnosprawnym podziwianie obiektów muzealnych i dzieł galerii sztuki. Mogą oni robić to za pośrednictwem swoich laptopów i telefonów komórkowych.

Internet umożliwia muzeom i galeriom sztuki ukazywanie swoich obiektów w sieci. Mogą one wykorzystywać narzędzia internetowe do dostosowywania eksponowanych treści.



Co?

Gdzie można wirtualnie zaprezentować dostępną wystawę sztuki?

- **W aplikacjach mobilnych** – ukazują one dzieła muzeum lub galerii sztuki na telefonach lub tabletach zwiedzających. Niektóre z nich oferują wirtualne wycieczki z własnym przewodnikiem. Artefakty dostępne są w różnych formatach. Wszystkie z nich zaopatrzone są w obrazy z tekstem alternatywnym. Niektóre z nich wykorzystują opisy wizualne, a jeszcze inne interaktywne ekrany dotykowe.
- **Za pośrednictwem kodów QR i systemów zarządzania kolekcją online, takich jak Artwork Archive** – umożliwiają one muzeom lub galeriom sztuki tworzenie kodów QR dla swoich dzieł sztuki. Odwiedzający skanuje kod. Następnie przechodzi do profilu publicznej instytucji kultury, gdzie może znaleźć więcej informacji o artefakcie / dziele sztuki, przedstawionych w przystępny sposób.
- **Poprzez wirtualne wycieczki 360 stopni na stronach internetowych muzeów / galerii** – podczas pandemii COVID-19 większość muzeów i galerii sztuki zdigitalizowała swoje zbiory. Niektóre z nich założyły na swoich stronach



internetowych oddzielne wirtualne galerie. Tam zwiedzający mogą przeglądać bazę danych kolekcji, co pozwala im odkrywać różnorodne artefakty lub dzieła sztuki. Niektóre muzea i galerie sztuki oferują również wycieczki 360 stopni. (na przykład - [3D Tour - National Archaeological Institute with Museum \(naim.bg\)](#)).

- **Poprzez podcasty / audycje radiowe** – zapewniają one dostosowany opis audio do niektórych artefaktów. Użytkownicy mogą znaleźć podcasty na stronie internetowej muzeum lub galerii. Podcasty porządkują informacje w taki sposób, aby były one dostępne w formacie podobnym do tego, jaki znajduje się na wystawie. Każdy odcinek prezentuje jeden eksponat. Każdy rozdział prezentuje jedną strefę wystawienniczą. Słuchacz może przeskoczyć do przodu, dostosować prędkość, pominąć lub przewinąć podcast. Podcasty mogą zawierać linki do zdjęć z wystawy, tekst alternatywny i tekst do odczytu na ekranie.

Najczęściej popełniane błędy w przypadku cyfrowej dostępności wirtualnej

Do największych problemów, z którymi spotykają się osoby niepełnosprawne podczas przeglądania wystawy online należą:



- Brak napisów
- Mały rozmiar czcionki
- Problemy z powiększeniem obrazu
- Ściany tekstu
- Niski kontrast i obrazy z tekstem
- Zbyt jaskrawa kolorystyka
- Poleganie wyłącznie na kolorach
- Strony przeznaczone do korzystania za pomocą myszek/kursorów
- Zbyt małe tarcze dotykowe
- Ruch, animacje i zagracone strony
- CAPTCHA.

Do niektórych kluczowych elementów składających się na udaną wystawę online należą:

- Wystawa musi odróżniać się od głównej strony internetowej. Układ i interakcja muszą działać sprawnie zarówno na aplikacjach mobilnych, jak i formatach desktopowych.



- Informacja o tym, co znajduje się na stronie, musi znajdować się na samej górze strony. Przykład: na stronie znajduje się instrukcja obsługi modułów.
- Narzędzia nawigacyjne muszą znajdować się po lewej stronie ekranu. Projekt graficzny musi mieć wysoki kontrast.
- Prace twórcze muszą być możliwie jak największe. Zdjęcia muszą zawierać tekst alternatywny, opisy audio, opisy artystów. Konieczne jest zapewnienie możliwości wyboru odnośnie tego, czy chcemy zagłębić się w daną treść czy ją pominąć.
- Lepiej jest opisać eksponowany obiekt za pomocą dźwięku, niż stworzyć dźwiękowy substytut, którym zostanie on zastąpiony. Przykład: lepiej jest opisać zdjęcie samochodu za pomocą dźwięku niż użyć efektu dźwiękowego samochodu.
- Tekst musi być umieszczony na jednolitym tle. Projekt kroju pisma nie powinien być uszkodzony.
- Tekst cyfrowy musi być czytany przez robota, nie człowieka (w przypadku czytników tekstu). Ton głosu ludzkiego dla opisu audio powinien stanowić uzupełnienie nastroju opowieści.



Przykłady darmowych i otwartych narzędzi do tworzenia wirtualnej wystawy lub cyfrowych archiwów i kolekcji (źródło: [5 Open Source Tools to Create Digital Exhibitions \[oedb.org\]](#))

- **Omeka** – darmowy system o otwartym kodzie źródłowym, przeznaczony dla cyfrowych archiwów online - <http://omeka.org/>;
- **Collective Access** - darmowe, otwarte narzędzie do katalogowania oraz aplikacja internetowa dla muzeów, archiwów i kolekcji cyfrowych - <http://collectiveaccess.org/>;
- **CollectionSpace** - darmowa, otwarta aplikacja do zarządzania kolekcją dla muzeów, bibliotek, towarzystw historycznych i innych organizacji dysponujących specjalnymi zbiorami - <http://www.collectionspace.org/>;
- **Open Exhibits** - zestaw narzędzi wielodotykowych dla wielu użytkowników, który umożliwia tworzenie własnych interaktywnych eksponatów - <http://openexhibits.org/>.

Jak?

Przewodnik ukazujący jak krok po kroku zaprojektować wirtualnie dostępną wystawę sztuki



Krok 1: Zdecyduj, jakie artefakty i/lub dzieła sztuki umieścisz na wirtualnej wystawie oraz w jaki sposób ją zorganizujesz.

1. Jak zorganizować i zaprezentować informacje?
2. Tematy i przedmioty zainteresowania.
3. Jak opisać eksponaty?
4. Zdjęcia / grafiki.
5. Kolorystyka.
6. Użyte sformułowania i język.
7. Ogólny układ tekstów (w kolumnach, które mają odpowiednią wagę), itp.

Kilka pytań, które warto sobie zadać:

- Jaka jest grupa docelowa odbiorców wystawy? Czy posiada ona jakieś szczególne potrzeby?
- Co chcemy przekazać naszej wirtualnej publiczności za pomocą tej wystawy?
- Co ważnego lub wyjątkowego kryje się w każdym z artefaktów / dzieł sztuki włączonych do wystawy?
- W jaki sposób chcemy, aby nasze muzeum / galeria sztuki wyróżniała się za pomocą tej wirtualnej wystawy na tle pozostałych?

Krok 2: Zdecyduj, jakich narzędzi dostępności i podejść użyć.

1. Opis dźwiękowy, słowny i zintegrowany.



2. Animacje interaktywne.
3. Interfejsy graficzne i kontrast.
4. Przystosowane narracje cyfrowe.
5. Tekst alternatywny i napisy.
6. Nagłówki itp.

Kilka pytań, które warto sobie zadać:

- Jakim konkretnym odbiorcom chcemy zaoferować tę wirtualną wystawę? Jak odpowiemy na ich szczególne potrzeby i wymagania?
- Jakie artefakty / dzieła sztuki włączyć do zaadaptowanej, dostępnej wystawy? Wszystkie eksponaty czy tylko niektóre z nich?
- Jakie narzędzia i podejścia w zakresie dostępności zastosujemy w przypadku każdego z dostosowanych eksponatów? *Możesz dostosować niektóre eksponaty dla osób niedowidzących. Inne mogą być przeznaczone dla osób ze słabym słuchem. Trzecie - dla użytkowników z niepełnosprawnością intelektualną. Pamiętajcie, że bardzo trudno jest dostosować wszystkie eksponaty dla każdego rodzaju niepełnosprawności.*
- Czy włączyliśmy niepełnosprawnych gości w proces projektowania, aby mieć pewność, że odzwierciedlamy i uwzględniamy ich opinie?



Krok 3: Zdecyduj, jak wykonać wirtualną wystawę i jakiej aplikacji lub platformy użyć.

1. Jak uwzględnić rzeczywistość wirtualną i rozszerzoną, hipermedia itp.?
2. Jak upewnić się, że nawigacja jest przyjazna dla użytkownika?
3. Jak zapewnić dostępną zawartość stron internetowych i aplikacji mobilnych?

Kilka pytań, które warto sobie zadać:

- Czy nawigacja jest przyjazna dla użytkownika? Dla przeciętnego odwiedzającego? Dla odwiedzających z niepełnosprawnością?
- Czy projekt przestrzenny jest dobrze zorganizowany? Jak bardzo jest on realistyczny? Jak prezentują się obiekty w 2D czy 3D? W jaki sposób rozmieszczone i zorientowane są eksponaty w wirtualnych salach? W jaki sposób każdy obiekt jest powiązany z ogólną organizacją wystawy? Czy jesteśmy w stanie przekazać komunikat, który chcemy? Czy wystawa jest dostępna dla niepełnosprawnych zwiedzających?
- W jaki sposób każdy z wystawionych eksponatów przykuwa uwagę zwiedzających? Czy mogą wejść z nim w interakcję? Czy stwarza on doświadczenie - dla przeciętnych zwiedzających, dla niepełnosprawnych zwiedzających?



- Czy dostępność treści internetowych i aplikacji mobilnej jest dobrze zorganizowana?
- Czy uwzględniliśmy niepełnosprawnych odwiedzających w procesie kuratorskim i rozwoju oprogramowania?

Krok 4: Zdecyduj, gdzie umieścisz wirtualną wystawę.

1. Na stronie internetowej i/lub w aplikacji mobilnej.
2. Czy będzie zawierała ona kody QR, wycieczki 360 stopni, podcasty itp.

Kilka pytań, które warto sobie zadać:

- Czy nawigacja nawiązuje do zasobów zewnętrznych, hipermediów, podcastów i kodów QR?
- Czy jest ona połączona z kanałami mediów społecznościowych? Czy w zestawie są dostępne narzędzia? Mogą to być: 1) Oprogramowanie powiększające (do powiększania i pomniejszania). 2) Oprogramowanie do syntezy mowy (do czytania z ekranu). 3) Dodatki dla 3Dtouch. 4) Wyświetlacze w alfabecie Braille'a. 5) Ustawienia wibracji.
- Czy przetestowaliśmy wirtualną wystawę razem ze zwiedzającymi z niepełnosprawnościami? Czy jest ona dla nich dostępna?



Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Wyobraź sobie, że musisz zaprojektować wirtualną wystawę sztuki dla małej galerii sztuki. Ekspонатami jest 10 czarno-białych fotografii z początku XX wieku. W jaki sposób zaprojektujesz wystawę, tak aby była ona dostępna dla osób z wadami wzroku?

Twoje zadanie:

Przygotuj infografikę przedstawiającą proces projektowania wirtualnej wystawy krok po kroku.

Kilka pytań, które mogą Cię naprowadzić:

- Jakie podejście zastosujesz przy projektowaniu wystawy?
- Jakie narzędzia wykorzystasz, aby zapewnić wirtualną dostępność wystawy?
- W jaki sposób udostępnisz treść tej wystawy dla niewidomych gości lub takich którzy mają słaby wzrok?

Ćwiczenie 2

Wyobraź sobie, że pracujesz w lokalnym biurze informacji turystycznej. Do Twojego biurka podchodzi dwóch turystów, którzy mają wadę słuchu. Pytają Cię oni o lokalne muzea i galerie



sztuki, które umożliwiają wirtualne zwiedzanie w 360 stopniach dostosowane do osób niepełnosprawnych. Co im zaproponujesz?

Twoje zadanie:

1. Znajdź 2 przykłady stron internetowych - jedną z muzeum i jedną z galerii sztuki, które zapewniają odpowiednio przystosowane wirtualne wycieczki. Najlepiej, aby proponowane strony pochodziły z Twojego kraju. Jeśli jednak takie nie są dostępne, mogą pochodzić z zagranicy.
2. Wymień narzędzia dostępności, które znajdują się na proponowanych stronach internetowych.



MODUŁ 5.

JAK ZAPROJEKTOWAĆ DOSTĘPNEGO E-BOOKA O SZTUCE?



MODUŁ 5. JAK ZAPROJEKTOWAĆ DOSTĘPNEGO E-BOOKA O SZTUCE?

Wstęp

Dlaczego powinieneś zadbać o dostępność?

Istnieją dwa główne powody, dla których powinieneś dbać o dostępność w swoich e-bookach:

- jest to słuszna i włączająca inicjatywa, oraz
- w wielu krajach jest to wymagane przez prawo.

Do niektórych korzyści płynących z dostępnych e-booków należą:

- większy zasięg i sprzedaż,
- lepsza optymalizacja pod kątem wyszukiwarek, oraz
- zgodność z wymogami prawnymi.

Projektowanie dostępnych e-booków wcale nie musi być trudne. Postępując zgodnie z kilkoma prostymi wskazówkami, możesz stworzyć e-booki, które będą atrakcyjne wizualnie i dostępne dla każdego. W tym module przekazemy Ci wszystko, co powinieneś wiedzieć na temat projektowania i tworzenia dostępnych e-booków.



Co?

E-booki

Od czasu ich powszechnego pojawienia się na początku XXI wieku, e-booki przyciągają znaczną uwagę - a nawet pewne kontrowersje. Niektórzy czytelnicy opłakiwali tak zwaną „śmierć książki” i utratę bardziej odczuwalnych właściwości książki drukowanej, podczas gdy wielu innych z zadowoleniem przyjęło przenośność i lepszą dostępność, jaką mogą zaoferować e-booki.

Dla czytelników z niepełnosprawnościami - takimi jak wady wzroku, trudności w czytaniu (np. dysleksja) czy problemy z poruszaniem się - e-booki stanowią bardziej realistyczny sposób na dostęp do historii, informacji i doświadczeń czytelniczych, które do tej pory pozostawały poza ich zasięgiem. Formaty e-booków umożliwiają stworzenie jednej książki dla wszystkich użytkowników. Zamiast wydania drukowanego, wydania w alfabecie Braille'a, wydania w dużym druku i audiobooka, w jednym formacie możemy uwzględnić wszystkich naszych odbiorców.

Niewiele e-booków jest jednak w pełni dostępnych.

Setki lat ewolucji w projektowaniu książek doprowadziły do powstania dobrze ugruntowanych zasad dotyczących wskazówek wizualnych - nie tylko tego, jak najlepiej one funkcjonują, ale także



jak można je estetycznie wykorzystać. Chociaż wielu czytelników może nie być świadomych tych wskazówek wizualnych, pełnią one ważną funkcję. Czytelnik z wadą wzroku zazwyczaj potrzebuje dodatkowych informacji, które pozwolą mu zorientować się, w którym miejscu danego dokumentu się znajduje i wyjaśnić, z jakim typem tekstu ma do czynienia lub właśnie go interpretuje.

Wraz z rozwojem i dywersyfikacją rynku, szeroka gama dostępnych technologii związanych z książkami elektronicznymi oznacza, że konkurujące ze sobą platformy i urządzenia oferują różne poziomy dostępności i różne metody dostępu. Zwłaszcza w ciągu ostatnich kilku lat branża wydawnicza dostrzegła rosnącą potrzebę poprawy dostępności dla wszystkich czytelników, szczególnie w związku z rosnącym zainteresowaniem tzw. „samopublikowaniem” i mnożeniem się coraz większej liczby aplikacji i platform przeznaczonych do czytania książek elektronicznych.

Dostępność w e-bookach

Dostępność w e-bookach nie jest jedynie miłym dodatkiem. Jest ona niezbędna, aby zapewnić wszystkim czytelnikom możliwość korzystania z książek, niezależnie od tego, czy używają oni do tego telefonu komórkowego, komputera stacjonarnego, czy też innego



urządzenia lub aplikacji. Choć e-booki szybko doganiają książki drukowane pod względem wizualnym, przyszłość czytelnictwa równie szybko poszerza się również na cyfrowe i dostępne e-booki.

Jeśli planujesz stworzyć książkę elektroniczną lub jeśli już przekształciłeś swoją książkę drukowaną w e-booka, zapewne będziesz chciał się upewnić, że jest ona dostępna dla jak największej liczby osób. Istnieje wiele sposobów na to, aby uczynić swoją książkę elektroniczną bardziej dostępną, takich jak np. wybór odpowiedniego formatu pliku, użycie alternatywnego opisu tekstowego dla obrazów, dodanie podpisów i transkrypcji dla filmów, oraz wiele innych.

Z tego względu, dostępne e-booki, podobnie jak dostępne treści internetowe, zazwyczaj zawierają dodatkowe znaczniki semantyczne, które pomagają w nawigacji oraz w określeniu celu i znaczenia treści dla niepełnosprawnych czytelników. Tego rodzaju informacje semantyczne są kodowane w treści za pomocą specjalnych znaczników HTML, jak również za pomocą atrybutów do znaczników. Informacje o dostępności mogą również obejmować tekstowe opisy obrazów i transkrypcje audio, w celu zaspokojenia różnorodnych potrzeb czytelników.



Użytkownicy z niepełnosprawnością zainteresowani posiadaniem dostępnych e-booków, w zależności od swojej niepełnosprawności, mogą posiadać różne potrzeby:

- niewidomi: pliki dostępne dla czytników ekranu, możliwe do przekonwertowania na alfabet Braille'a;
- niedowidzący: pliki z możliwością powiększenia znaków, rozpoznawalne przez syntezę mowy powiązaną z oprogramowaniem powiększającym;
- niepełnosprawność ruchowa kończyn górnych: możliwość „przeglądania” tekstu w alternatywny sposób z wykorzystaniem technologii wspomagających zastępujących klawiaturę i myszkę;
- dyslektyk: czytanie wizualne wspomagane syntezą mowy ułatwiającą zrozumienie tekstu;
- trudności poznawcze lub językowo-leksykalne: możliwość adaptacji wymagającej manipulacji dokumentem, zarówno w zakresie treści, jak i formatowania;
- osoby niedosłyszające: napisy.

Niestety, ręczne poprawianie dostępności e-booka lub innych treści cyfrowych w celu uzyskania zgodności z tymi normami może być żmudne i czasochłonne, a co za tym idzie - kosztowne.



Jednakże, dzięki odpowiednim narzędziom osoby prywatne lub wydawcy zainteresowani tworzeniem dostępnych e-booków nie muszą już posiadać rozległej wiedzy technicznej na temat sposobów wdrażania dostępności w e-bookach, ani specjalistycznych umiejętności czy mnóstwa wolnego czasu. Inteligentne oprogramowanie, takie jak Bookalope, może przyczynić się do usprawnienia i ułatwienia procesu tworzenia dostępnych e-booków w wydajny i niezawodny sposób.

Tworzenie dostępnych e-booków z Bookalope

W związku z tym, że struktura semantyczna stanowi podstawę do tworzenia dostępnych dokumentów, Bookalope posiada przepływ pracy wspomagany przez sztuczną inteligencję (SI), którego pierwszym krokiem jest „zrozumienie” stylów i struktury danego dokumentu oraz tego, w jaki sposób działają one w celu uporządkowania treści i uproszczenia znaczenia.

Bookalope wydobywa z pliku całą zawartość tekstową, a także obrazy, tabele i jak najwięcej informacji o stylizacji wizualnej, które są potrzebne SI do sensownej klasyfikacji struktury semantycznej zawartości. Następnie oczyszcza uzyskane informacje, aby pozbyć się elementów, które często wkradają się do plików Worda, takich jak historia edycji, formatowanie



pozostałości po wycinaniu i wklejaniu oraz wewnętrzna organizacja dokumentu w programie Word. Następnie Bookalope uruchamia swoją sztuczną inteligencję, aby sklasyfikować strukturę treści na podstawie wizualnej stylizacji poszczególnych elementów tekstu i ich kontekstu. Następnie wyświetla wynik tej klasyfikacji do wglądu.

Warto wspomnieć, że sztuczna inteligencja klasyfikacji Bookalope nie jest doskonała, podobnie jak każde inne oprogramowanie do klasyfikacji maszynowej lub rozpoznawania obrazów. Niemniej jednak, narzędzie do klasyfikacji struktury wspomagane przez SI, takie jak Bookalope, pozwala nam przebyć długą drogę do płynnej (i w dużej mierze automatycznej) konwersji książek. Posiadanie semantycznie ustrukturyzowanego dokumentu pozwala na automatyczne wygenerowanie prawidłowych i szczegółowych informacji dotyczących dostępności dla książki elektronicznej.

Kiedy już potwierdzimy strukturę dokumentu, najtrudniejsza część pracy jest za nami. Następnie Bookalope pokazuje nam różne problemy merytoryczne i typograficzne, które możemy naprawić lub zignorować, takie jak odmienna pisownia regionalna, niespójności interpunkcyjne oraz inne drobne szczegóły typograficzne i stylistyczne. Na koniec Bookalope składa e-book i uruchamia narzędzia EPUBCheck i Ace, by upewnić się, że informacje dotyczące dostępności zostały prawidłowo



zastosowane i że e-book jest zgodny z najbardziej rygorystycznymi standardami branżowymi.

Jak?

Zasady konstruowania dostępnego e-booka:

Krok 1: Wybierz odpowiedni format e-booka

Gdy wiesz już, na jakiej platformie (platformach) będzie dostępny Twój e-book, możesz przystąpić do tworzenia dostępnego e-booka.

Dzięki Bookalope* (<https://bookalope.net/index.html>) możesz konwertować swoje pliki na dowolny format, który Twoje urządzenie może odczytać - w tym dostępny EPUB3 (najnowszy format, który zapewnia wszystkie elementy potrzebne do stworzenia dostępnego e-booka), MOBI, dostępny PDF, HTML5 i inne.

Jeśli zmienisz zdanie, zawsze możesz przekonwertować swoją książkę elektroniczną na inny format. Jeśli więc nie jesteś pewien, który format powinieneś wybrać, zacznij od jednego, a później, w razie potrzeby, przekonwertuj ją na inny.



*W celu wypróbowania Bookalope, umożliwiono wykonanie pierwszej konwersji książki za darmo. Po tym czasie dostęp do naszych narzędzi pozostaje bezpłatny, ale przekonwertowane książki są opatrzone znakiem wodnym.

Krok 2: Używaj bogatych znaczników

Ważne jest, aby dla poszczególnych rodzajów treści zawartych w książce używać odpowiednich znaczników. Upewnij się, że używasz znaczników HTML5 i znaczników semantycznych w swoich plikach, w tym atrybutów EPUB i ARIA dla swoich znaczników. Jednakże, jeśli korzystasz z Bookalope, będzie ono zarządzać wszystkimi tymi szczegółami za Ciebie.

Krok 3: Stosuj jasny i zwięzły język

Pisząc swoją książkę, używaj jasnego i zwięzłego języka. Ułatwi to zrozumienie Twoich treści osobom z różnymi rodzajami niepełnosprawności. Powinieneś również rozważyć wprowadzenie opisów dla treści pozatekstowych i upewnić się, że opisy tekstowe są zrozumiałe w kontekście książki.

Krok 4: Utwórz spis treści

Spis treści powinien zawierać każdy rozdział, jak również podtytuły znajdujące się w obrębie każdego rozdziału, tak aby czytelnicy mogli łatwo znaleźć i szybko przenieść się do konkretnego tematu bez konieczności wcześniejszego czytania



całości. Jeśli to możliwe (zwłaszcza w przypadku ilustracji), upewnij się, że obok każdego obrazu lub tabeli umieszczone są podpisy.

Krok 5: Stosuj kolory o wysokim kontraście

Kolejną ważną kwestią związaną z dostępnością jest dobór kolorów zarówno dla tekstu, jak i obrazów. Wybierając kolory do swojego e-booka, najlepiej używać takich o wysokim kontraście, np. czarny na białym tle lub granatowy na jasnożółtym. Dzięki temu osoby słabowidzące i niedowidzące będą mogły z łatwością dostrzec tekst.

Należy unikać stosowania zbyt wielu kolorów, gdyż może to być dezorientujące dla osób słabo widzących lub nie dostrzegających kolorów. Ogranicz się do maksymalnie dwóch lub trzech kolorów tekstu.

Krok 6: Dostępność w wielu językach

Twoja książka może zawierać zwroty i tekst w języku innym niż ten, w którym została napisana. W przypadku książki drukowanej nie ma to większego znaczenia, jednak w przypadku dostępnego e-booka należy upewnić się, że tego typu zwroty są poprawnie oznaczone, aby móc prawidłowo naprowadzić aplikacje czytające. Ponadto, należy rozważyć wbudowanie do książki elektronicznej



odpowiednich czcionek, ponieważ aplikacja eReader lub użytkownik może nie mieć ich zainstalowanych w swoim systemie.

Krok 7: Rozważnie korzystaj z obrazów i filmów

Obrazy i filmy mogą być wykorzystane do zwiększenia doświadczenia użytkownika z e-bookiem.

Należy jednak zadbać o to, aby były one rozsądnie wykorzystywane. Dodając obrazy, upewnij się, że posiadają one tekst alternatywny, aby osoby z wadami wzroku mogły je zrozumieć.

Dodając filmy, dołączaj do nich transkrypcje, aby osoby niesłyszące lub niedosłyszące mogły śledzić ich przebieg. Dodaj również tekst alternatywny do filmu - dla osób niewidomych.

Krok 8: Przetestuj swój e-book przed publikacją

Gdy skończysz już projektować i budować swoją książkę elektroniczną, ważne jest, aby przetestować ją przed publikacją. Użyj narzędzi do testowania dostępności, takich jak DAISY's Ace checker (<https://github.com/daisy/ace>), aby znaleźć wszelkie potencjalne problemy z dostępnością książki elektronicznej. Pamiętaj, że Ace jest tylko narzędziem pomocniczym, które wspomaga bardziej dogłębny, przeprowadzany przez człowieka proces oceny.



Możesz przetestować EPUB za pomocą tego darmowego narzędzia EPUB Checker (<https://github.com/w3c/epubcheck>). Następnie można przeprowadzić bardziej skomplikowane płatne testy za pomocą usług internetowych, takich jak Flightdeck (<https://ebookflightdeck.com/>).

Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Wyobraź sobie, że tworzysz dostępny e-book na temat sztuki. Jakie cechy i informacje powinien on zawierać?

Podaj przykłady:

Ćwiczenie 2

Znajdź cztery przykłady e-booków na temat sztuki. Dwa, które zawierają cechy niezbędne do bycia dostępnymi. Następnie znajdź kolejne dwa, które nie pasują do tego postulatu.

Gdybyś był nauczycielem, jakie zasoby byś zaproponował?

Podaj przykłady:

Sprawdź poniższe oraz pozostałe portale, aby znaleźć kilka przykładów, które Cię naprowadzą:

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



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

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

Ćwiczenie 3

Poznaj narzędzia i pobaw się z Bookalope (<https://bookalope.net/index.html>), aby poznać jego funkcje i możliwości.



MODUŁ 6.

PRZEJDŹMY DO PRAKTYKI - PARĘ PRAKTYCZNYCH ZASTOSOWAŃLET'S



MODUŁ 6. PRZEJDŹMY DO PRAKTYKI - PARĘ PRAKTYCZNYCH ZASTOSOWAŃ

Wstęp

Muzea pełnią nie tylko bardzo ważną funkcję społeczną, ale także wiele innych funkcji - kulturalną, artystyczną, naukową, informacyjną itp. Powinny więc być dostępne dla wszystkich. Istnieje jednak grupa osób, która nie może w pełni korzystać z usług oferowanych w muzeum lub w ogóle do nich wejść. Osoby z różnymi niepełnosprawnościami często napotykają na trudności związane z dostępnością w przestrzeni publicznej. Niektóre muzea starają się nadążyć za najnowszą technologią i dostosować swoje przestrzenie dla wszystkich zwiedzających, niezależnie od tego, czy są oni niepełnosprawni, czy nie.

Co?

Kilka przykładów muzeów dostępnych dla osób niepełnosprawnych:

Muzeum Vasa w Sztokholmie



Zależy nam na tym, aby Muzeum Vasa było dostępne dla wszystkich i dokładamy wszelkich starań, aby zwiększyć naszą dostępność.

Zaplanuj swoją wizytę:

- Osoby towarzyszące zwiedzającym z niepełnosprawnością mają zapewniony bezpłatny wstęp.
- Psy pomocnicze są mile widziane.
- Parking dla osób niepełnosprawnych jest dostępny przed wejściem do muzeum. Znajdują się tam dwa miejsca parkingowe.

Podczas wizyty:

- Windy dostępne są na wszystkich piętrach.
- Toalety znajdują się w holu wejściowym, przy punkcie informacyjnym na parterze, a także na trzecim piętrze oraz w restauracji.
- W Punkcie Informacyjnym można wypożyczyć dwa wózki inwalidzkie.
- Podczas seansów filmowych w dużej sali widowiskowej dostępna jest pętla indukcyjna.



- Nasza restauracja jest dostępna dla wózków inwalidzkich i posiada przystosowane toalety.

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

Rijksmuseum w Amsterdamie

Rijksmuseum otwarte jest dla wszystkich. Dokładamy więc wszelkich starań, aby było ono również dostępne dla zwiedzających z niepełnosprawnością.

Odwiedzający z urządzeniem wspomagającym poruszanie się lub na wózkach inwalidzkich

Muzeum jest w pełni dostępne dla wózków inwalidzkich i skuterów. W punkcie informacyjnym można wypożyczyć wózek inwalidzki, chodzik, wózek spacerowy, laskę lub składany stołek muzealny.

Dostępny jest również plan piętra wskazujący windy, miejsca siedzące na terenie całego muzeum oraz toalety dla osób niepełnosprawnych.

Odwiedzający niewidomi lub niedowidzący



Psy przewodnicy mogą oczywiście wejść do muzeum, jednak muszą być na smyczy.

Muzeum to oferuje specjalną wycieczkę z przewodnikiem dla osób z wadą wzroku, podczas której można dotknąć obiektów znajdujących się w muzeum.

Odwiedzający niesłyszący lub niedosłyszący

Dokładamy wszelkich starań, aby wszystkie informacje, takie jak multimedialne wycieczki w aplikacji Rijksmuseum, były dostępne wraz z tekstem wizualnym. Aplikację można pobrać z góry z dowolnego miejsca, dzięki czemu można się z nią zapoznać przed wizytą. Jeśli posiadasz pętlę na szyję, taką jak ComPilot, możesz słuchać wycieczek, łącząc aparat słuchowy z telefonem za pomocą Bluetooth. W audytorium znajduje się pętla słuchowa. W razie potrzeby prosimy o kontakt z pracownikiem znajdującym się w audytorium.

Odwiedzający z wrażliwością sensoryczną

Rijksmuseum, a zwłaszcza Galeria Honorowa potrafią być bardzo ruchliwe i zatłoczone. W celu zapewnienia sobie interesującej i spokojnej wizyty należy wybrać cichszą część muzeum.



Zaznaczone są one zielonym kolorem na planie. Można też zaplanować wizytę poza szczytem sezonu i przed 10 rano lub 15.30 po południu. Jeśli poczujesz się przeciążony, udaj się do pokoju ciszy.

Inną opcją jest zaplanowanie wizyty w jeden z sobotnich wieczorów. Muzeum jest wtedy otwarte specjalnie dla zwiedzających z wrażliwością sensoryczną. Jeśli jednak wolisz zostać w domu, możesz odwiedzić Galerię Honorową online i poświęcić swój czas na obejrzenie całej kolekcji.

Odwiedzający z demencją

W każdy drugi wtorek miesiąca organizujemy bezpłatne oprowadzanie tematyczne dla zwiedzających z demencją oraz ich bliskich. Uczestnicy dzielą się historiami, wspomnieniami, skojarzeniami i pomysłami oraz tchną życie w obiekty znajdujące się w muzeum. Każda wycieczka posiada inny temat przewodni. W celu zapewnienia komfortu i wygody wszyscy uczestnicy otrzymują lekki składany stołek, który mogą zabrać ze sobą na wycieczkę.

Zajęcia dla odwiedzających z upośledzeniem umysłowym



Dla gości z upośledzeniem umysłowym proponujemy specjalną wycieczkę z zabawnym zadaniem twórczym.

Towarzysz

Jeśli nie jesteś w stanie samodzielnie poruszać się po muzeum, możesz przyjść z osobą towarzyszącą, która ma zapewniony darmowy wstęp do muzeum. Musi ona jednak posiadać (bezpłatny) bilet wstępu i sprecyzować godzinę rozpoczęcia zwiedzania, którą należy zarezerwować z odpowiednim wyprzedzeniem.

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

Jak?

Co muzea muszą wziąć pod uwagę, aby były bardziej dostępne dla różnych rodzajów niepełnosprawności:

Niepełnosprawność wzrokowa

Czy można poruszać się po muzeum z pomocą psa przewodnika lub laski/kul inwalidzkich? Czy drogowskazy i etykiety są dostępne w alfabecie Braille'a?



Niepełnosprawność fizyczna

Czy osoby korzystające z kul inwalidzkich lub chodzików mają zapewnioną wystarczającą przestrzeń do poruszania się po wystawach?

Niepełnosprawność słuchu

Czy przy stanowiskach pomocy zainstalowano pętle indukcyjne, aby osoby z aparatami słuchowymi mogły zrozumieć personel?

Niepełnosprawność poznawcza

Czy materiały wideo i audio na wystawach posiadają standard, który nie spowoduje nasilenia takich schorzeń jak epilepsja czy zaburzenia przedsionkowe?

Zaburzenia mowy

Czy pracownicy muzeum są odpowiednio przeszkoleni w zakresie pomocy osobom, które mogą doświadczać trudności w komunikacji werbalnej?

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



Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Odwiedzający muzeum często mają możliwość zaplanowania swojej wizyty z wyprzedzeniem. Wszystko zależy od tego, czy dane muzeum posiada stronę internetową, na której można znaleźć informacje na temat jego dostępności. Znajdź 3 przykłady muzeów znajdujących się na terenie Twojego kraju, które na swojej stronie mają informacje dotyczące dostępności oraz 3 strony, które nie posiadają takich informacji.

Ćwiczenie 2

W celu zapewnienia przyjemnej wizyty każdemu klientowi, niezależnie od posiadanej przez niego niepełnosprawności, specjaliści pracujący w muzeach muszą znać pewne obowiązujące zasady komunikacji. Wskaż, które z podanych poniżej zwrotów są wskazane w przypadku osobistej komunikacji z osobami niepełnosprawnymi:

1. Osoba z niepełnosprawnością

Kaleka, inwalida, osoba specjalnej troski

2. On jest autystyczny



On ma autyzm

3. Ona ma uszkodzony mózg

Ona ma uraz mózgu

4. On jest upośledzony umysłowo

On jest szalony

5. Osoba głucha

Osoba, która jest głuchoniema



MODUŁ 7.

STUDIA PRZYPADKÓW - PRAWDZIWE PRZYKŁADY (HISTORYJKI SPOŁECZNE)



MODUŁ 7. STUDIA PRZYPADKÓW - PRAWDZIWE PRZYKŁADY (HISTORYJKI SPOŁECZNE)

Wstęp

Ludzie są różnorodni, posiadamy różne zdolności i niepełnosprawności. Przede wszystkim, wszyscy mamy prawo być mile widziani w jakiegokolwiek interesującej nas przestrzeni publicznej, w celu korzystania z kultury, zdobywania wiedzy lub przeżywania miłych chwil z otaczającymi nas ludźmi.

Dostęp do kultury bez dyskryminacji jest prawem powszechnym. Stanowi o tym Powszechna Deklaracja Praw Człowieka, a także Konwencja o Prawach Osób Niepełnosprawnych. Mimo to osoby z niepełnosprawnościami bardzo często w wielu sytuacjach spotykają się z wykluczeniem społecznym, np. nie są w stanie zwiedzać przestrzeni kulturalnej w taki sam sposób, w jaki robi to większość społeczeństwa. Wynika to z braku dostępu do miejsc, usług czy treści.

Problem ten nurtuje muzealników od niepamiętnych czasów. W związku z tym, dla muzeum dużym wyzwaniem jest dostosowanie swoich usług do ogromnej liczby osób i ich potrzeb. Dostępność w muzeach obejmuje wiele różnych funkcji i usług, np. **systemy pętli**



indukcyjnych w miejscach takich jak np. punkty informacyjne.

Dzięki temu osoby z aparatami słuchowymi (**niepełnosprawne sensorycznie**) mogą zrozumieć pracowników muzeum.

Dostępność ułatwia wszystkim ludziom poruszanie się po przestrzeni. Jednym z przykładów jest dostarczenie informacji niezbędnych do zaplanowania wizyty w muzeum. Nazywa się to „**łańcuchem dostępności**” (patrz załącznik 1). W tym module przedstawimy przykłady dobrych praktyk związanych z dostępnością. Moduł zawiera również ćwiczenia, które pomogą Ci stworzyć własne zasoby.

Co?

łańcuch dostępności

Osoby niepełnosprawne muszą wiedzieć, czy będą mogli z łatwością dotrzeć do muzeum, np. dostępna trasa transportu publicznego. Muszą też wiedzieć, czy muzeum posiada przystosowane obiekty, np. obiekty z dostosowanymi toaletami. Kolejną kwestią, którą biorą pod uwagę przed wizytą w muzeum, są usługi, jakie ono świadczy, np. personel, który zna język migowy.

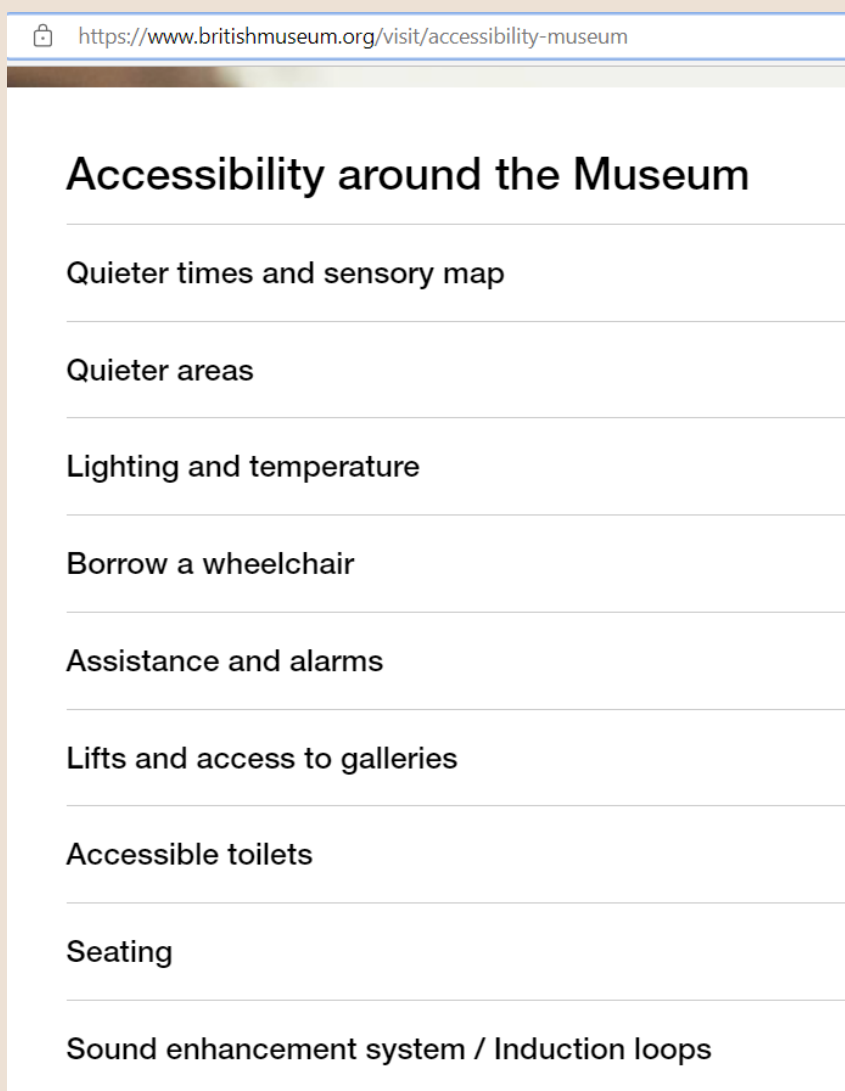
Strona internetowa Muzeum Brytyjskiego (Londyn) jest tego doskonałym przykładem. Zawiera ona wszystkie elementy



łańcucha dostępności. Muzeum posiada nie tylko szeroki wachlarz dostępnych funkcji i usług dla każdego. Sekcja „Dostępność w Muzeum”,² na stronie internetowej zawiera szczegółowe informacje przeznaczone dla osób niepełnosprawnych. Dzięki temu mogą one z łatwością zaplanować swoją wizytę z wyprzedzeniem, a także dotrzeć do muzeum, zwiedzić je i opuścić bez żadnych problemów.

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

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Projekt nr.: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420

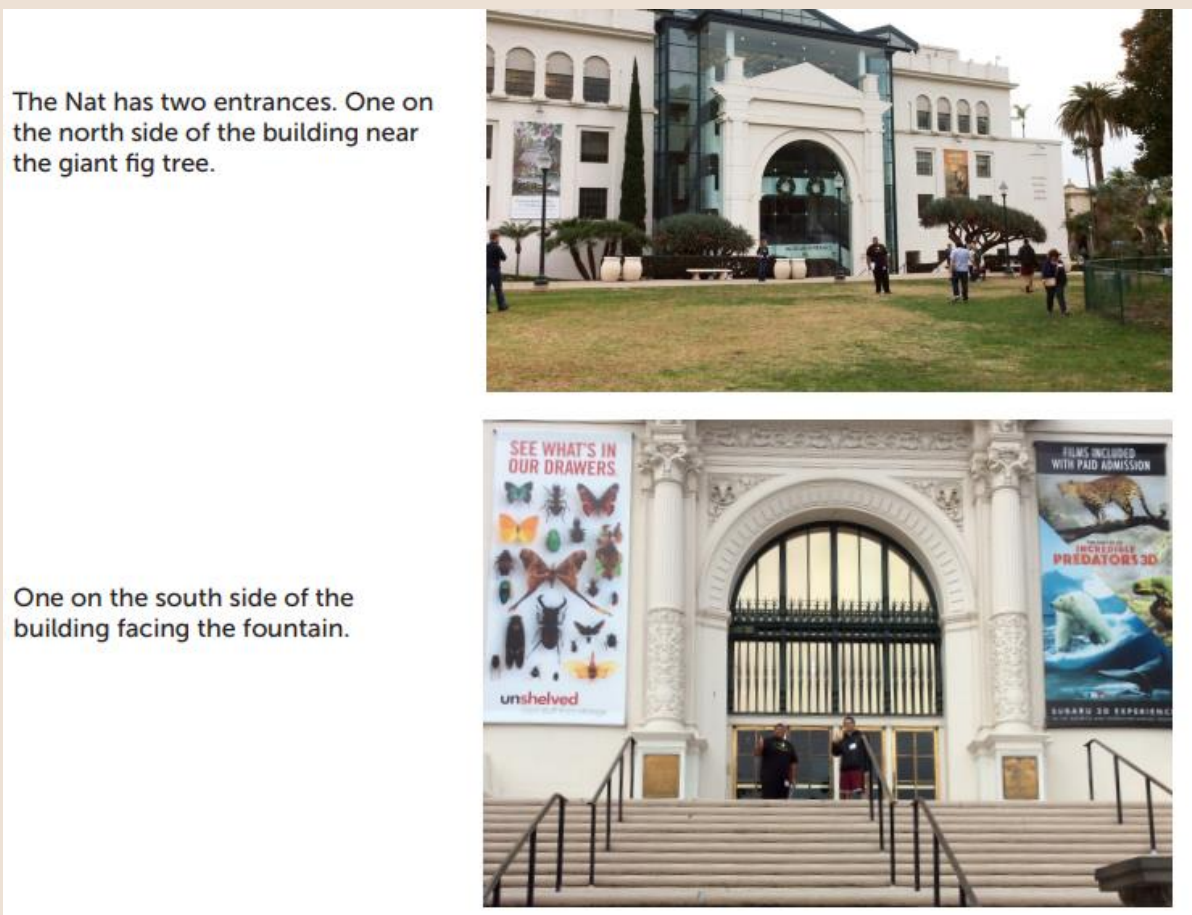


Obraz 1. Strona internetowa Muzeum Brytyjskiego. Witryna usług dostępności (pasek menu)

Historyjki społeczne

Dla osób ze spektrum autyzmu (ASD) nowa sytuacja może być przytłaczającym doświadczeniem. W tym przypadku „Historie społeczne” są więc niezwykle przydatnym narzędziem. Przygotowują one osobę z ASD do poradzenia sobie ze

stresującym wydarzeniem lub sytuacją społeczną. Pomagają również zrozumieć, jak mogą zachowywać się inni, a nawet jak osoby te powinny zareagować w danej sytuacji. Oto przykład:



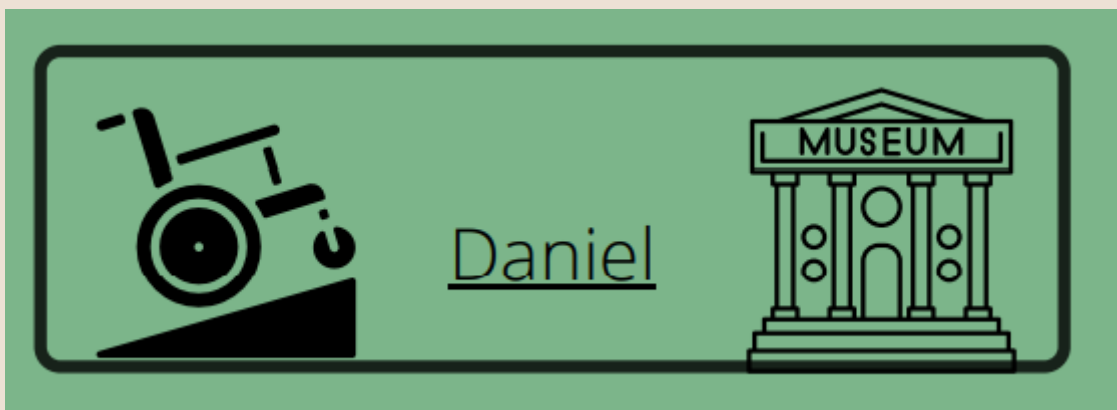
*Obraz 2. Muzeum Historii Naturalnej w San Diego (The Nat)
Historyjka społeczna*

Praktyczny przypadek dostępności

Zastanówmy się.



Przypadek 1: Daniel spostrzeża na ulicy plakat, który informuje o nowej ekspozycji w muzeum nauki. Należy zaznaczyć, że muzeum znajduje się na wzgórzu, a Daniel jest osobą o ograniczonej sprawności ruchowej. W związku z tym przegląda on stronę internetową muzeum, aby sprawdzić, czy jest ono dostępne i dowiaduje się, że tak, ale jest pewien problem. Nie ma tam zawartych żadnych informacji o ustalonej trasie transportu publicznego. Następnie zagląda on na Google Maps i widzi, że przystanek autobusowy znajduje się na dole zbocza. Z powodu braku pewności, czy uda mu się dotrzeć do muzeum, zrezygnował z odwiedzenia go.



Stwierdzona trudność: Muzeum samo w sobie jest dostępne dla osób o ograniczonej sprawności ruchowej, natomiast teren zewnętrzny - nie. Osoby o ograniczonej sprawności ruchowej,



które dojeżdżają do muzeum komunikacją miejską, nie są w stanie dotrzeć do niego w bezpieczny sposób.

Wymień kilka alternatywnych sposobów na rozwiązanie problemu:

Jak?

Teraz Twoja kolej! – Stwórz własną historyjkę społeczną dostosowaną do Twojej rzeczywistości.

Powinna ona zawierać następujące elementy:

- tytuł;
- wstęp;
- treść;
- podsumowanie.

Rejestr języka

Historyka społeczna powinna zostać napisana łagodnym i zachęcającym językiem, tak aby uspokoić, przygotować i wspierać osobę podczas konfrontacji z daną sytuacją. Ponadto, pismo odręczne powinno być **łatwe do odczytu**.



Historyjka powinna zawierać zdania opisowe, które nadają kontekst. Oznacza to, że powinna odpowiadać na następujące pytania: gdzie, kiedy, kto, co, jak i dlaczego?³

Oto przykład zdania opisowego:

- „Jedziemy do Muzeum Autry'ego na Amerykańskim Zachodzie. Gdy ujrzymy duży pomarańczowy budynek z białymi literami, będziemy wiedzieć, że jesteśmy na miejscu!”⁴
- „Dlaczego w muzeum można nosić torebki, a plecaków nie? Ponieważ z plecakiem można łatwo wpaść na dzieło sztuki, nawet nie mając takiego zamiaru. Muzeum chce, żebyś mógł przyjrzeć się sztuce, ale musi ją też chronić.”⁵

Delikatne i zachęcające zdanie powinno naprowadzić osobę, np.:

- „Przed wyjściem upewnij się, że zabrałeś wszystkie swoje rzeczy.”

³ Narodowe Towarzystwo Autystyczne. (s. f.). *Historyjki społeczne i rozmowy komiksowe*.
https://www.autism.org.uk/advice-and-guidance/topics/communication/communication-tools/social-stories-and-comic-strip-conversations#H2_1

⁴ Muzeum Autry'ego na Amerykańskim Zachodzie. (2022, 18 sierpnia). Historyjki społeczne.
<https://theautry.org/education/social-stories>

⁵ Muzeum Historii Naturalnej w San Diego. (2018). Muzeum Sztuki w San Diego (The Nat). Historyjka społeczna. Przewodnik pomagający przygotować osoby z autyzmem do wizyty w muzeum.
<https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>



- „Zachowaj naklejkę, jeśli planujesz ponownie odwiedzić muzeum tego samego dnia.”⁶

Narzędzia:

Hemingwayapp.com - Jest to narzędzie przeznaczone do pisania i edycji. Pomaga udoskonalić swoje pismo i dostosować je do łatwego do odczytania formatu.

Przewodnik po Easy Read⁷

Przykłady:

Muzeum Historii Naturalnej w San Diego - [The Nat | Social Stories \(sdnhm.org\)](https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/)

Muzeum Autry'ego - [Social Stories | Autry Museum of the American West \(theautry.org\)](https://theautry.org/social-stories/)

Źródła/zasoby:

Museums for All - Łatwa w obsłudze wyszukiwarka. Strona pomaga potencjalnym odwiedzającym porównać informacje z

⁶ Muzeum Historii Naturalnej w San Diego. (2018). Muzeum Sztuki w San Diego (The Nat). Historyjka społeczna. Przewodnik pomagający przygotować osoby z autyzmem do wizyty w muzeum. <https://www.sdnhm.org/visit/accessibility/social-stories/>

⁷ Issues, O. F. D. (2017, 20 kwietnia). Przewodnik po tworzeniu informacji łatwych do odczytu. Biuro do spraw Osób Niepełnosprawnych. <https://www.odi.govt.nz/guidance-and-resources/a-guide-to-making-easy-read-information/#download-the-guide>



różnych miejsc, dzięki czemu ułatwia ona śledzenie łańcucha dostępności.⁸

Wezwanie do działania

Ćwiczenie 1

Znajdź dwa przykłady stron internetowych. Jedną, która podaje wystarczająco dużo informacji, aby osoba niepełnosprawna mogła podążać za łańcuchem dostępności i drugą, która tego nie czyni.

Przykłady:

- Strona internetowa poświęcona dostępności zawiera wiele informacji na temat usług oferowanych przez muzeum. Kliknij na link, aby zobaczyć: [Accessibility | Museu Nacional d'Art de Catalunya](#)
- W tym przypadku strona „odtwórz swoją wizytę” znajdująca się na tej witrynie nie podaje wystarczających informacji na temat dostępnych usług. Kliknij na link, aby zobaczyć: [Moco Museum](#)

Teraz Twoja kolej na odnalezienie dwóch podobnych przykładów.

⁸ <https://museumforall.eu/>

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Projekt nr.: 2021-1-ES01-KA220-ADU-000030420



Załącznik 1

Accessibility Chain: Phases and things to consider



Decision to visit

Information about accessibility that the museum should provide:

- Museum location and reference areas (streets or avenues)
- Contact information for inquiries and special requirements
- Location of ramps and lifts available inside and outside of the museum
- Museum interiors, exteriors and access routes
- Accessible services or resources available for PWD

Plan the visit

Defined by the person that visits the museum:

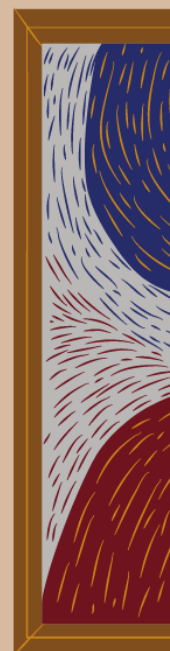
- What are the means and services of access available to me?
- Can I get there by public transportation?
- If I arrive by car, can I park my car in a designated spot?
- Do I need someone to go with me?

The visit

- Physical Space
 - Access to the museum
 - Horizontal circulation (rooms, halls, lobbies, corridors, counters, showcases)
 - Vertical circulation (stairs, elevators, ramps)
- Available services:
 - Accessible restrooms
 - Communication and information
 - Resources for access to content (tactile, audiovisual, others)
- Signage
- Technologies available for orientation and location
- Prevention and safety polic
- Staff trained in attention to diversity



CURABILITY



Więcej informacji:

<http://www.curability.eu>



Dofinansowane przez
Unię Europejską