



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Manual de formare



THE TRANSYLVANIAN
MUSEUM
OF ETHNOGRAPHY



UNIVERSITATEA
BABEŞ-BOLYAI



Eötvös Loránd
Tudományegyetem



İSTANBUL MEDENİYET
ÜNİVERSİTESİ



UNIVERSITY OF
THESSALY



MUSEUM
OF CYCLADIC
ART
NICHOLAS AND DOLLY
BOULANDRIS FOUNDATION

BM
network



Proiectul ToMiMEUs: Towards a Multisensory and Inclusive Museum for Individuals with Sensory Disabilities (No: 2019-1-RO01-KA202-063245) este finanțat de către Uniunea Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Proiectul ToMiMEUs: Towards a Multisensory and Inclusive Museum for Individuals with Sensory Disabilities (No: 2019-1-RO01-KA202-063245) este finanțat de către Uniunea Europeană în cadrul programului Erasmus+.

Manualul de formare reprezintă Produsul Intelectual 3 din cadrul proiectului Erasmus+ ToMIMEUS.

Traducerea manualului de formare a fost realizată de:

Cristina Bălaș -Baconschi, Ioana-Letiția Șerban, Andrea Hathazi, Marian Pădure

Coordonatori și autori:

Charikleia Kanari, Magda Nikolarazi, Vassilis Argyropoulos, & Maria Papazafiri

Contribuții:

Bosnia și Herțegovina

Grecia

Ungaria

Réka Farkas

Aliz Bangó

Csilla Dobinszki

Sándor Babinecz

Boglárka Gál

România

Andrea Hathazi

Ioana-Letiția Șerban

Cristina Bălaș -Baconschi

Marian Pădure

Turcia

Ruhan Çelebi,

Ayhan Ufuk KINIK

Identificarea proiectului

Acțiunea cheie:	Cooperare pentru inovare și schimb de bune practici
Acțiune tip:	Parteneriat strategic în domeniul dezvoltării profesionale
Număr proiect	2019-1-RO01-KA202-063245
Coordonare Organizare - Nume legal complet	Muzeul Etnografic al Transilvaniei (România)
Produsul intelectual 3	Manual de formare pentru cursul de dezvoltare profesională Design, conținut și implementare
Organizație coordonatoare	Universitatea din Thesalia
Data:	2021

Cuprins

1. Rezumat	9
2. Nevoile personalului muzeelor și experiența cu persoanele cu dizabilități senzoriale	10
2.1. Informații practice din cadrul sesiunilor de focus grup	11
3. Scopurile și obiectivele manualului de formare	13
4. Modalități de utilizare a manualului	14
5. Structura manualului de formare – conținut – design	15

MODULUL I

6. Modulul I: Introducere – Conceptele cheie și cadrul teoretic al manualului de formare	19
6.1. Către o nouă definiție a muzeului	19
6.2. Modelul social al dizabilității	21
6.3. Acces și accesibilitate	22
6.4. Designul universal	24
6.5. Designul universal pentru învățare	25
6.6. Instruirea diferențiată	27
6.7. Învățarea multisenzorială	28

MODULUL II

7. Modulul II: Persoanele cu dizabilități senzoriale	33
7.1. Persoanele cu dizabilități senzoriale – Identificare – Definiție – Interpretare	33
7.2. Elementul de comorbiditate sau elementul dizabilității combinate	37
7.3. Surdocecitatea: o reprezentare unică a dizabilității senzoriale duale	38
7.4. Bariere: tipuri și consecințe	39
7.4.1. Înlăturarea barierelor	41

MODULUL III

8. Modulul III: Crearea unei punți de legătură între teorie și practică	45
8.1. Accesul în muzee pentru persoanele cu dizabilități senzoriale	46
8.2. Studii validate științific- Conștientizare spațială. Orientare și mobilitate	47
8.3. Studii validate științific- Modalități de acces la colecțiile muzeului	52
8.4. Studii validate științific- Metode de tehnologie asistată	60

Bibliografie	65
---------------------	----

1. Rezumat

Prezentul material PI3 (Manual de formare pentru cursul de dezvoltare profesională – Design, conținut și implementare) a fost realizat în cadrul proiectului Erasmus+ intitulat "ToMIMEUS: Towards a Multisensory and Inclusive Museum for Individuals with Sensory Disabilities" (Nr. 2019-1-RO01-KA202-063245) finanțat de către Uniunea Europeană. Partenerul coordonator al Proiectului este Muzeul Etnografic al Transilvaniei (România), iar organizația coordonatoare a prezentului produs intelectual este Universitatea din Thessalia (Grecia).

În urma propunerii aprobate în cadrul Proiectului ToMIMEUS, realizarea studiului PI3 se bazează pe rezultatele următoarelor cercetări și a analizei care decurge din ele:

- Prima cercetare (PI1): Scop. PI1 vizează nivelul de accesibilitate în muzee pentru persoanele cu dizabilități senzoriale (persoane cu dizabilitate vizuală și persoane cu dizabilitate de auz). Stabilirea scopului se bazează pe: consultarea literaturii de specialitate și a exemplelor de bune practici din fiecare țară participantă (România, Grecia, Ungaria, Turcia și Bosnia Herțegovina) cu privire la problemele accesului în muzee, precum și pe un studiu axat pe evaluarea nevoilor personalului muzeelor legate de îmbunătățirea accesului persoanelor cu dizabilități senzoriale (DS) în muzee.
- Un sondaj privind experiența personalului muzeelor din fiecare țară parteneră cu referire la programele educaționale pentru persoanele cu DS și pentru grupuri cu sau fără DS. Sondajul a fost realizat prin intermediul unui chestionar format din cinci întrebări deschise, constituind o bază pentru definirea sarcinilor în PI3.

Organizațiile participante la realizarea PI3 (incluzând organizația coordonatoare a proiectului și organizația coordonatoare a PI3) sunt următoarele:

1. Muzeul Etnografic al Transilvaniei (Coordonatorul proiectului)
2. Universitatea din Thessalia
3. Universitatea Babeș-Bolyai
4. Eötvös Loránd Tudományegyetem
5. Universitatea Medeniyet Istanbul
6. Fundația Nicholas și Dolly Goulandris a Muzeului de Arte Cicladice
7. Hungarian Heritage House

8. Primul Directorat Regional TCDD
9. Atomo Ro SRL
10. Rețeaua Balcanică a Muzeelor

Următoarele secțiuni includ a. aspectele legate de nevoile personalului muzeelor privind formarea în domeniul accesului persoanelor cu dizabilități senzoriale (DS) , b. obiectivele manualului de formare și modalitatea lui de utilizare, c. o scurtă prezentare a domeniilor tematice pentru fiecare modul al manualului de formare și d. conținutul fiecărui domeniu cuprins în module.

2. Nevoile personalului muzeelor și experiența cu persoanele cu dizabilități senzoriale

Proiectul ToMIMEUS se axează pe modul în care muzeele pot favoriza accesul persoanelor cu DS în spațiile și programele lor. Cadrul teoretic al proiectului subliniază atât eterogenitatea persoanelor cu DS, cât și contextele sociale diferite ale vizitelor în muzee (Falk și Dierking, 2013). Persoanele cu DS pot accesa vizita muzee fie ca vizitatori individuali, ca membri ai unor grupuri de persoane cu DS (de exemplu, un grup de elevi cu dizabilitate vizuală, un grup de elevi cu dizabilitate de auz) sau ca membri ai unor grupuri de persoane cu și fără DS (de exemplu, grupuri de elevi din școlile incluzive, familii) (Argyropoulos, Kanari, 2015; Kanari, Argyropoulos, 2014; Nikolarazi, Kanari, Marschark, 2020; Reich și colab., 2011). Asigurarea accesului acestei diversități este o sarcină dificilă pentru multe muzee, dificultatea fiind legată de gama variată a facilităților, oportunităților și programelor pentru persoanele cu DS, precum și de disponibilitățile existente și de caracterul lor mai mult sau mai puțin sistematic.

Formarea personalului muzeelor în privința aspectelor legate de accesibilitate și a conștientizării dizabilității este considerată ca fiind un parametru crucial în cadrul politicii de accesibilitate a muzeelor (Argyropoulos, Kanari, Chamonikolaou, 2017; Argyropoulos, Nikolarazi, Kanari, Chamonikolaou, 2016; Partington-Sollinger , Morgan, 2011). În cadrul proiectului ToMIMEUS investigarea nevoilor personalului muzeelor și a priorităților privind accesul persoanelor cu dizabilități, inclusiv a celor cu dizabilități senzoriale, a fost considerată ca punct important de pornire și ca parte a studiilor elaborate și a activităților

proiectului. Realizarea PI3 se bazează pe rezultatele PI1 și pe sondajul privind nevoile și experiența personalului muzeelor în materie de programe adresate persoanelor cu și fără DS. Rezultatele PI1 și ale sondajului au pus în evidență prezența unor dificultăți, provocări și sugestii pentru îmbunătățirea accesului persoanelor cu DS în muzee.

2.1. Informații practice din cadrul sesiunilor de focus grup

După cum s-a menționat mai sus, realizarea acestui manual de formare (PI3) a pornit de la colectarea percepțiilor, experiențelor și sugestiilor personalului muzeelor. Diferitele experiențe ale personalului muzeelor din țările participante, comentariile, dificultățile și sugestiile pot fi rezumate având în vedere parametri următori, prezenți în definirea unui muzeu incluziv pentru persoanele cu DS:



Sugestiile personalului muzeelor privind nevoile de formare și îmbunătățirea accesului persoanelor cu dizabilități, inclusiv a celor cu dizabilități senzoriale în muzee:

Oportunități și facilități de acces în cadrul muzeului, infrastructură și echipamente:

Disponibilitatea materialelor educaționale accesibilizate și a metodelor de interpretare pentru tematica diversă a colecțiilor muzeelor ca de exemplu: informații în Braille, informații accesibilizate pentru vizitatorii străini, expoziții tactile permanente, replici și exponate care pot fi atinse ilustrând diverse teme din cadrul colecțiilor, facilități de mobilitate și de orientare în spațiile muzeelor, accesul fizic și aranjamentele spațiale, filme accesibilizate cu subtitrare, materiale imprimare adecvate (caractere mărite, conținut informațional lizibil, ușor de înțeles, materiale vizuale de tipul imaginilor, fotografiilor, etc.), hărți tactile și de orientare, ghiduri audio, materiale audio-vizuale, site-uri accesibilizate, resurse online accesibilizate, folosirea tehnologiilor actuale, tehnologii asistive, descrieri audio, descrieri în limbajul semnelor pentru persoanele cu dizabilități senzoriale și probleme de comunicare.

Programele/activitățile muzeului

Programe special concepute/vizite ghidate, practici și programe incluzive pentru grupuri de persoane cu și fără dizabilități senzoriale, metode și activități adecvate, activități legate de arte, muzică, dans, activități multisenzoriale, constituirea unor grupuri cu și fără dizabilități senzoriale, durata vizitelor și programelor educaționale, comportament și modalități de adresare adecvate față de persoanele cu dizabilități senzoriale, aplicarea principiilor design-ului universal.

Nevoile de formare ale personalului muzeului

Formarea personalului muzeului adaptată caracteristicilor și nevoilor persoanelor cu dizabilități senzoriale, seminarii și workshop-uri privind modelul social al dizabilității și aspectele generale ale accesibilizării.

Designul universal și implicațiile acestuia asupra incluziunii și dezvoltării unor practici și programe incluzive, precum și asupra stilului muzeului, lărgirea publicului vizitator, optimizarea strategiilor de interpretare și de conștientizare prin aplicarea drepturilor omului și a Convenției privind Drepturile Persoanelor cu Dizabilități.

Formarea profesorilor

Conștientizarea și formarea în educația muzeală și caracteristicile învățării în muzee pentru un sprijin eficient pentru copiii cu dizabilități senzoriale pe parcursul activităților din muzee.

Cooperarea

Dezvoltarea cooperării și rețelelor de colaborare cu diverse asociații ale persoanelor cu dizabilități senzoriale, profesioniști cu diferite specializări, tutori sau părinți ai copiilor cu dizabilități senzoriale, parteneriatul cu școlile și cu profesorii psihopedagogi pentru conceperea, implementarea și evaluarea programelor și activităților cu persoanele cu dizabilități senzoriale.

Finanțarea și angajarea personalului

Toate aspectele menționate anterior subliniază necesitatea unei formări a personalului muzeelor în scopul înțelegerii problematicii și conștientizării dizabilității, facilitării accesului la diferite concepte aflate în cadrul teoretic de bază cum ar fi designul universal, designul universal pentru învățare, precum și necesitatea dezvoltării unor colaborări și a unor rețele interdisciplinare între diferite asociații, instituții și profesioniști.

3. Scopuri și obiective ale manualului de formare

Scopul prezentului material de formare este acela de a constitui o resursă practică, completă și utilă pentru specialiștii muzeelor care sunt implicați în diverse activități în cadrul muzeelor, menită să favorizeze accesul și includerea persoanelor cu dizabilități în muzee. Domeniile tematice ale manualului sunt în acord cu Convenția asupra Drepturilor Persoanelor cu Dizabilități (ONU, 2006) și adaptate rolului multidimensional educațional și social al muzeelor (Black, 2005, 2012). Mai mult, conceptul de bază pe care se sprijină manualul de formare se referă la faptul că accesul persoanelor cu dizabilități, inclusiv a celor cu dizabilități senzoriale, trebuie să reprezinte un proces continuu și sistematic integrat în toate activitățile și practicile muzeale (Weisen, 2008).

În acest context, ținând cont și de scopul proiectului ToMIMEUs, scopurile prezentului material de formare sunt acelea de a oferi posibilitatea personalului muzeelor de a conștientiza abordările contemporane privind accesul și includerea persoanelor cu dizabilități senzoriale, în funcție de caracteristicile și nevoile acestora și de a raționa global, acționând totodată în mod specific pentru fiecare caz în parte.



Mai precis, obiectivele prezentului material de formare pentru profesioniștii din cadrul muzeelor, sunt următoarele:

- ✓ Să înțeleagă eterogenitatea populației persoanelor cu dizabilitate senzorială (DS) și a nevoilor acestora privind accesul și comunicarea.

- ✓ Să aibă posibilitatea să identifice barierele care stau în calea accesului și includerii persoanelor cu DS în muzee.
- ✓ Să cunoască și să actualizeze informațiile legate de designul universal și designul universal pentru învățare.
- ✓ Să conștientizeze și să se familiarizeze cu noile tehnologii legate de problemele de acces ale persoanelor cu DS în muzee.
- ✓ Să adopte practici și strategii bazate pe designul universal și designul universal pentru învățare pentru îmbunătățirea accesului în muzee și dezvoltarea materialelor și instrumentelor accesibilizate în cadrul muzeelor.
- ✓ Să aibă posibilitatea creării și implementării programelor și activităților educaționale pentru persoanele și grupurile cu și fără DS.

4. Cum poate fi folosit manualul de formare

Manualul de formare pentru dezvoltare profesională va fi folosit în timpul și după încheierea proiectului ToMIMEUs. Mai exact, materialul de formare va fi folosit în următoarele scopuri :

- ✓ Un **cadru teoretic și metodologic** pentru designul și implementarea unor ateliere și a unor evenimente din cadrul proiectului ToMIMEUs.
- ✓ **motivație** pentru profesioniștii muzeelor de a reflecta asupra practicilor, a facilităților de acces și a programelor și de a le evalua.
- ✓ Un **material util și ușor de utilizat** pentru dezvoltarea practicilor și programelor incluzive pentru persoanele cu DS.
- ✓ **resursă** pentru evenimente de formare ulterioare organizate de către muzeul implicat în formare, pentru evenimente de formare în cadrul muzeelor, pentru personalul acestuia sau pentru profesioniștii din alte muzee.
- ✓ **resursă educațională accesibilă** tuturor profesioniștilor din muzee, cercetătorilor sau profesioniștilor interesați sau implicați în problemele sau practicile legate de accesibilizare pentru persoanele cu dizabilități inclusiv pentru cele cu dizabilități senzoriale.

- ✓ **Notă importantă!** În perioada redactării acestui material de formare, pandemia de COVID-19 a afectat toate domeniile vieții sociale, activitățile și serviciile. De aceea, prezentul material include și resurse accesibile pe internet, link-uri utile, materiale video și activitățile care pot fi folosite și adaptate în cazul evenimentelor de învățare/formare online.

5. Structura manualului de formare – Conținut – Design

Tabelul următor (Tabelul 1) prezintă structura și principalele concepte ale fiecărui modul:

Tabelul 1: Structura și modulele manualului de formare

Module

Arii tematice

Modulul I

Concepte cheie introductive



- ✓ Definiția muzeului
- ✓ Modelul social al dizabilității
- ✓ Accesul și accesibilitatea
- ✓ Designul universal
- ✓ Designul universal pentru învățare
- ✓ Instruirea diferențiată
- ✓ Învățarea multisenzorială

Modulul II

Persoanele cu dizabilități senzoriale (Dizabilități vizuale și persoane cu surditate sau dizabilități de auz)



- ✓ Definiții
- ✓ Elemente semnificative de eterogenitate
- ✓ Caracteristici de bază – concepții greșite
- ✓ Cerințe educaționale și sociale
- ✓ Servicii specializate
- ✓ Dorința crescută de normalitate
- ✓ Nevoia de a depăși cu succes barierele

Modulul III

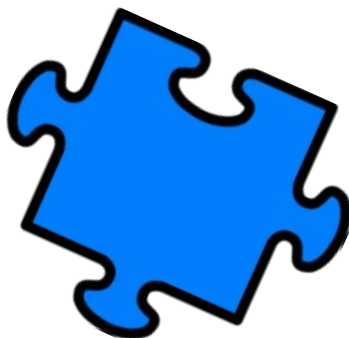
Legătura dintre teorie și practică



- ✓ Analiza noțiunii de "acces" în muzee pentru persoane cu dizabilități senzoriale
- ✓ Studii bazate pe dovezi științifice
- ✓ Activități interactive (exemple și practici care au înlăturat cu succes obstacole – culturale, intelectuale – prin folosirea unui spațiu adecvat, materiale diferențiate, metode, activități incluzive)

MODULUL I

Introducere – Concepte cheie și definiții pentru dezvoltarea manualului de formare pentru programul de dezvoltarea profesională



6. Modulul I – Introducere – Conceptele cheie și cadrul teoretic al manualului de formare

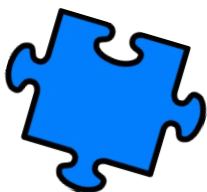
Crearea unui muzeu multisenzorial și accesibil pentru toți, inclusiv pentru persoanele cu dizabilități senzoriale este considerat un proces continuu care nu se limitează la activități și evenimente temporare (Weisen, 2008). Ca urmare, îmbunătățirea accesului și incluziunii persoanelor cu DS în muzee intră sub incidența: a. misiunii muzeelor în societatea contemporană; b. modelului social al dizabilității; c. unor cadre teoretice mai cuprinzătoare care recunosc și respectă diferitele nevoi și modurile diverse în care oamenii învață.



Mai specific, conceptele cheie ale prezentului material de formare sunt următoarele:

- ✓ Rolul educațional și social al muzeelor
- ✓ Modelul social al dizabilității
- ✓ Accesul și accesibilitatea
- ✓ Designul universal
- ✓ Designul universal pentru învățare
- ✓ Instruirea diferențiată
- ✓ Învățarea multisenzorială

6.1. Spre o nouă definiție a muzeului



Muzeele sunt instituții culturale cu un rol educațional, social și multidimensional din ce în ce mai important, în societatea contemporană (Black, 2005, 2012). Conform literaturii de specialitate muzeele secolului al XXI-lea, în afara funcțiilor de colectare, conservare și expunere a dovezilor tangibile și imateriale ale moștenirii culturale, dețin rolul de medii de învățare continuă, informală și/sau non-formală care trebuie:

- ✓ Să fie accesibile și deschise pentru toți
- ✓ Să acționeze complementar cu educația formală oferind o gamă largă de resurse, programe și activități
- ✓ Să ofere oportunități pentru experiențe de învățare semnificative și continue
- ✓ Să sprijine și să disemineze cercetarea, știința și artele
- ✓ Să ofere oportunități legate de activități de petrecere a timpului liber și turism
- ✓ Să promoveze coeziunea și incluziunea socială
- ✓ Să contribuie la obținerea unor rezultate în plan social de tipul *"comunități mai puternice și mai sigure"*, *"sănătate și stare de bine"* și *"întărirea vieții publice"*.

(Ambrose & Paine, 2018; Black, 2005, 2012; Coxall, 2006; Dodd & Sandell, 2001; Gibbs, Sani & Thompson, 2007; Hansen, 2014; Hooper-Greenhill și colab., 2007).

Conform reglementărilor ICOM (International Council of Museums, 2007), definiția muzeului este următoarea:

Un muzeu este o instituție non-profit, permanentă, în serviciul societății și a dezvoltării sale, deschisă publicului, care achiziționează, conservă, cercetează, comunică și expune moștenirea tangibilă și imaterială a umanității, în scop educativ, de studiu și agrement (<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>).

Cu scopul de a răspunde misiunii lor, precum și multiplelor schimbări și provocări sociale, de mediu și culturale ale secolului al XXI-lea, profesioniștii muzeelor au participat la un intens proces de comunicare internațională pentru crearea unei noi definiții a muzeului (ICOM, 2018). Ca urmare, a fost sugerată o definiție alternativă:

Muzeele sunt spații democratice, incluzive și polifonice pentru un dialog critic între trecut și viitor. Recunoscând și abordând conflictele și provocările prezentului, ele dețin artefacte, mostre pentru societate, protejând amintiri diverse pentru generațiile viitoare și garantează drepturi egale și acces egal la patrimoniu pentru toți oamenii. Muzeele sunt non-profit. Acestea sunt participative și transparente și lucrează în parteneriat activ cu și pentru diverse comunități pentru a colecta, păstra, cerceta, interpreta, expune și îmbunătăți înțelegerea evoluției umanității, urmărind să contribuie la demnitatea umană

și justiția socială, egalitatea globală și starea de bine planetară (<https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>).

Cu toate acestea, în septembrie 2019, la Kyoto, Adunarea Generală Extraordinară a ICOM, în urma unor consultări intense, s-a hotărât amânarea votului final asupra noii definiții a muzeelor. Ca urmare, definiția în vigoare a muzeelor la momentul redactării prezentului material de formare este cea care a fost adoptată în 2007.

6.2. Modelul social al dizabilității



Modelul social al dizabilității, în contrast cu cel individual/medical, scoate în evidență barierele existente în societate care împiedică participarea egală a persoanelor cu dizabilități la viața socială (Barnes, Mercer, & Shakespeare, 1999; Oliver, 1990).

Modelul social al dizabilității, alături de Convenția asupra Drepturilor Persoanelor cu Dizabilități (ONU, 2006) și de legislația antidiscriminatorie din numeroase țări, a avut un impact puternic asupra muzeelor (Argyropoulos & Kanari, 2015; Moussouri, 2007).

Barierele sociale pot fi:

- ✓ De mediu (clădiri inaccesibile)
- ✓ Atitudinale (stereotipuri, prejudecăți)
- ✓ De comunicare (absența informațiilor în format accesibil)
- ✓ Organizaționale (lipsa flexibilității)



Urmăriți următoarele materiale video:

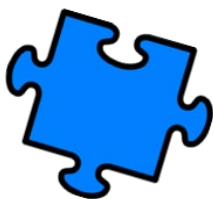
"Modelul social al dizabilității cu Mike Oliver"

https://www.youtube.com/watch?v=gDO6U0-uaom&feature=emb_rel_end

"Modelul social și medical al dizabilității"

<https://www.youtube.com/watch?v=MdzbyJq58Ws>

6.3. Acces și accesibilitate



Accesul și accesibilitatea (de exemplu: totalitatea acțiunilor menite să creeze produse, medii, instrumente și servicii accesibile) sunt concepte cheie, principii și obligații ale statelor membre în scopul participării egale ale persoanelor cu dizabilități la toate domeniile vieții sociale, inclusiv la cultură. Declarația Universală a Drepturilor Omului (ONU, 1948) subliniază dreptul tuturor oamenilor la participare egală la viața culturală (ONU, 1948, articolul 27). De asemenea, Convenția asupra Drepturilor Persoanelor cu Dizabilități (CDPD) scoate în evidență în cadrul secțiunilor și articolelor specifice, aspectele legate de accesibilitate (ONU, 2006). De exemplu, în preambulul convenției (secțiunea V) se menționează faptul că statele membre recunosc printre altele: *"importanța accesibilității la mediul fizic, social, economic și cultural, la sănătate și educație și la informație și comunicare, în scopul creării pentru persoanele cu dizabilități a oportunității de a se bucura pe deplin de drepturile omului și de libertățile fundamentale."*

Mai mult decât atât, conform CDPD (articolul 30: "Participarea la viața culturală, recreere, petrecere a timpului liber și sport"), există referiri specifice privind accesul și viața culturală, care includ și muzeele:

"Statele membre recunosc dreptul egal al persoanelor cu dizabilități de a lua parte la viața culturală și vor adopta toate măsurile adecvate pentru ca persoanele cu dizabilități: a. să se bucure de accesul la materiale culturale în format accesibilizat; b. să se bucure de accesul la programe de televiziune, filme, teatru și alte activități culturale în format accesibilizat; c. să se bucure de accesul în spațiile destinate spectacolelor și serviciilor culturale, de tipul teatrelor, muzeelor, cinematografele, bibliotecilor și serviciilor turistice și, în măsura posibilităților, să beneficieze de acces la monumente și situri de importanță culturală națională".

(ONU, 2006: Articolul 30:1)

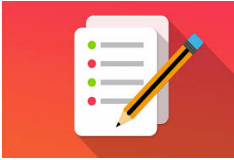
În ceea ce privește muzeele, însuși conceptul de acces al audienței se află în centrul misiunilor sociale ale muzeelor ca instituții "deschise publicului" (a se vedea 6.1.). Recunoașterea diversității audienței muzeelor și necesitatea dezvoltării unor relații cu categorii noi de persoane – inclusiv cu cele care au fost excluse în mod tradițional – (Black, 2005; Hooper-Greenhill, 1999) este o temă de larg interes și practică în cadrul muzeelor. Ca urmare, muzeele investighează tipurile diferite de impedimente în calea accesului. Conform celor menționate de Dodd și Sandell (1998), accesul în muzee include următoarele dimensiuni:

- ✓ **Accesul fizic** (rampe, alte facilități pentru mobilitate și orientare pentru persoanele cu dizabilități vizuale și cu cecitate)
- ✓ **Accesul senzorial** (materiale tactile, tehnologii asistive audio)
- ✓ **Accesul intelectual** (acceptarea persoanelor cu nivel de dezvoltare diferită, dificultăți de învățare)
- ✓ **Accesul la informație** (informații în format accesibilizat)
- ✓ **Accesul atitudinal/emoțional** (crearea unui mediu primitiv, deschis spre diversitate)
- ✓ **Accesul cultural** (acceptarea diferitelor experiențe culturale și de viață ale unor grupuri diverse de persoane)
- ✓ **Accesul financiar** (politica economică pentru grupuri țintă diferite)
- ✓ **Accesul la luarea deciziilor** (dezvoltarea parteneriatelor)



"Barierele în calea accesului sunt multidimensionale și interdependente" (Weisen, 2008)

În secolul al XXI-lea, o importanță deosebită se acordă impedimentelor în calea accesului digital, ca de exemplu, inexistența site-urilor web accesibilizate și a folosirii tehnologiilor digitale generale (Lisney, Bowen, Hearn & Zedda, 2013; G3ICT White Paper, 2018; Weisen, 2008). Alte bariere constau în lipsa sau numărul redus de oportunități educaționale (Weisen, 2008). Barierele se pot referi și la lipsa sau facilitățile limitate în afara muzeului, ca de exemplu, transportul (Reich și colb., 2011, Weisen, 2008).



Gândiți-vă la muzeul dumneavoastră. Puteți să identificați dificultățile?

.....

.....

.....

.....

.....



Abordarea diverselor nevoi ale persoanelor cu dizabilități poate fi o sarcină dificilă. Cum pot muzeele să ofere acces și experiențe semnificative persoanelor cu dizabilități?

6.4. Designul universal



Designul universal (DU) este o abordare și un cadru teoretic care recunoaște diferitele nevoi și abilități ale populației și are ca scop construirea unui mediu cât mai prietenos și accesibil (clădiri, produse, servicii) pentru toți, fără a necesita adaptare (Mace, 1998).

Designul universal se află printre definițiile și principiile de bază ale CDPD pentru protecția drepturilor persoanelor cu dizabilități, asigurând participarea lor egală la viața socială. În cazul persoanelor cu dizabilități tehnologia asistivă este de asemenea importantă.

Designul universal constă în crearea de produse, medii, programe și servicii care să fie utilizate de toți oamenii, în cel mai înalt grad posibil, fără a necesita adaptare sau un design specializat. Designul universal nu exclude tehnologia asistivă pentru anumite grupuri de

persoane cu dizabilități, în cazul în care acest lucru este necesar.
(ONU, 2006, articolul 2)

Designul universal se bazează pe șapte principii pentru crearea de medii, produse și servicii accesibile pentru toți:

1. *Utilizare echitabilă* (design util pentru persoane cu diferite nevoi și abilități fără ca acestea să fie discriminate sau stigmatizate)
2. *Flexibilitate în folosire* (oferirea de alegeri și facilități pentru persoanele cu diferite preferințe și abilități)
3. *Utilizare simplă și intuitivă* (design ușor de înțeles pentru persoane cu diferite abilități lingvistic, cunoștințe și niveluri de
4. *Informații ușor de perceput* (informații accesibile în formate diferite)
5. *Toleranța la erori* (minimalizarea hazardului și erorilor)
6. *Efort fizic scăzut* (efort minim, design confortabil și utilizabil)
7. *Dimensiune și spațiu de abordare și folosire* (oferirea unui spațiu și a dimensiunii adecvate pentru abordare, folosire)

https://projects.ncsu.edu/ncsu/design/cud/about_ud/udprinciplestext.htm



Urmăriți următorul material video:

<https://www.youtube.com/watch?v=b4lw6K61uHo>

6.5. Designul universal pentru învățare



Designul universal pentru învățare (DUÎ) este un cadru teoretic bazat pe ideea conform căreia oamenii învață sau preferă să învețe în moduri diferite (Center for Applied Special Technology – CAST, 2018). Această recunoaștere presupune necesitatea unui curriculum flexibil, a unor programe educaționale, activități și practici de predare menite să vină în întâmpinarea nevoilor diferitelor persoane care

învață. Designul universal pentru învățare scoate în evidență trei elemente, respectiv principii ale învățării:

- ✓ *De ce*-ul învățării și "**angajamentul**" însemnând motivarea celor care învață și stimularea intereselor lor.
- ✓ *Ce*-ul învățării și "**reprezentarea**" însemnând oferirea unor modalități multiple de reprezentare a informațiilor, conținutului etc.
- ✓ *Cum*-ul învățării și "**acțiunea și exprimarea**" însemnând oferirea unor posibilități și opțiuni diferite de exprimare și de acțiune fizică.

Conform CAST (2018) există diferite modalități de îmbunătățire a învățării pe baza principiilor menționate mai sus:

- ✓ *De ce*-ul învățării și "**angajamentul**". În practică, angajamentul include "*acceptarea intereselor*" (oferirea mai multor posibilități și opțiuni, optimizarea valorii, reducerea pericolelor), "*încurajarea efortului și perseverenței*" (scopuri precise și prezentarea acestora în modalități diferite, diversificarea cerințelor și a diferitelor resurse, promovarea colaborării) și "*auto-reglare*" (optimizarea motivației prin promovarea așteptărilor și convingerilor, reflecție).
- ✓ *Ce*-ul învățării și "**reprezentarea**". Acest principiu include problemele legate de "*percepție*" (vizuală, informație auditivă etc.), "*limbaj și simboluri*" (vocabular clar, sintaxă, structură etc.) și "*comprehensiune*" (asocierea cu cunoștințele și experiențele anterioare, insistarea pe elemente și informații cheie, utilizarea exemplurilor etc.).
- ✓ *Cum*-ul învățării și "**acțiunea și exprimarea**". În practică, acest principiu include "*acțiunea fizică*" (oferirea unor opțiuni și a accesului la diferite instrumente și la tehnologia asistivă, la activități interactive, la modalități, timp și viteză diferită de răspuns etc), "*exprimare și comunicare*" (folosirea diferitelor modalități și instrumente de comunicare, *feedback* etc) și "*funcțiile*

executive" (oferirea de oportunități pentru o mai riguroasă stabilire a scopurilor, pentru planificare, reflecție etc).



Pentru mai multe detalii privind DUÎ, accesați site-ul CAST:
http://udlguidelines.cast.org/?utm_medium=web&utm_campaign=none&utm_source=cast-about-udl

Urmăriți următoarele materiale video: "UDL at a glance"
https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=bDvKnY0g6e4&feature=emb_logo

"Universal Design for Learning: UDL"
<https://www.youtube.com/watch?v=gmGgplQkrVw>

6.6. Instruirea diferențiată



Instruirea diferențiată (ID) reprezintă un alt cadru teoretic în care se pune accentul pe recunoașterea diversității dintre elevi ținând cont de nivelul lor de pregătire, interesele lor, stilurile lor de învățare și de alte caracteristici, nevoi și abilități individuale (Tomlinson, 2001, 2014). Pentru a răspunde diferitelor nevoi și abilități ale elevilor, pe baza evaluării, profesorii pot diferenția și nuanța următoarele elemente:

- ✓ "**Conținutul**" care se referă la ceea ce profesorii predau, ceea ce se așteaptă de la elevi să învețe și să facă în urma procesului de învățare, precum și la modalitatea în care elevii vor avea acces la conținut.
- ✓ "**Procesul**" care se referă la strategiile de instruire și organizare care promovează implicarea elevilor în conținut.
- ✓ "**Produsul**" care se referă la modalitatea în care elevii pot demonstra, aplica sau generaliza ceea ce au învățat.

- ✓ "Mediul de învățare" care trebuie să fie organizat în așa fel încât să promoveze participarea, colaborarea fiecărui elev, interacțiunea dintre profesori și elevi și cea dintre elevi și un climat pedagogic pozitiv.

(Tomlinson, 2001, 2014; Tomlinson & Allan, 2000)

În mod similar cu cadrul teoretic al DUÎ, instruirea diferențiată promovează modalități multiple și diverse de diferențiere a **conținutului**, cum ar fi, diferențierea materialului care trebuie citit, o gamă de resurse și materiale accesibile, activități desfășurate în grupuri mici sau individual etc. Strategiile de organizare și de instruire, ca de exemplu, activitățile pe mai multe niveluri, interactive, centre de învățare sau de interes, strategia de tip puzzle, gruparea flexibilă, activitățile de tutoriat între colegi, timpul diferențiat pentru realizarea unei sarcini pot îmbunătăți implicarea elevilor în **procesul** de învățare. **Produsul** poate fi de asemenea diferențiat prin oferirea de opțiuni de tipul activităților și temelor orale sau scrise, prezentări, activități artistice. Și în sfârșit, un **mediu de învățare** pozitiv și încurajator se referă la toate aranjamentele care le permit elevilor să aibă acces la diferite materiale și resurse, să colaboreze cu alți elevi, să își exprime și să reflecteze asupra propriilor idei și să aibă posibilitatea de dezvoltare și împlinire personală (Gregory & Chapman, 2007; Tomlinson, 2001).



Urmăriți materialul video: Differentiated Instruction: Why, How, and Examples" <https://www.youtube.com/watch?v=8BVvImZcnkw>

6.7. Învățarea multisenzorială



Învățarea și predarea multisenzorială (oportunități și experiențe de învățare cu implicarea a două sau mai multe simțuri în cadrul aceleiași activități de învățare) se bazează pe teoriile învățării, pe cea a stilurilor diferite de învățare (Dunn, 1990), pe teoriile inteligenței

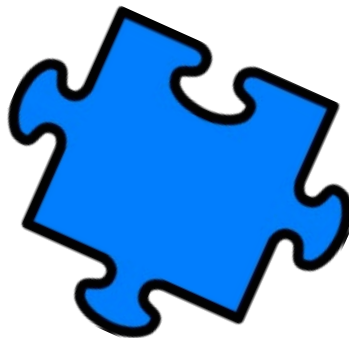
multiple (Gardner, 1983, 1993) sau a sistemelor perceptuale (Kim, Seitz & Shams, 2008). În pofida dezbatărilor existente privitoare la anumite probleme cum ar fi stilurile de învățare (Pashler, McDaniel, Rohrer & Bjork, 2009), se acceptă faptul că învățarea multi-senzorială și practicile de predare relevante au multiple beneficii pentru copii (Baines, 2008). Mai mult, învățarea multi-senzorială este convergentă cu principiile DUÎ și ID. De exemplu, faptul de a oferi experiențe de învățare cu două sau mai multe simțuri și diferite modalități (vizual, auditiv, tactil, kinestezic) poate îmbogăți opțiunile pentru modalități multiple și diferite de reprezentare, pentru diferite modalități de implicare în procesul învățării, pentru creșterea motivației celor care învață.



Teoriile menționate mai sus nu se referă în mod specific la persoanele cu dizabilități. Ele recunosc diversitatea în rândul persoanelor, în genere.

MODULUL II

**Persoanele cu dizabilități senzoriale
(dizabilitate vizuală și surditate sau
dizabilitate auditivă)**



7. Modulul II: Persoanele cu dizabilități senzoriale



Modulul II este dedicat dizabilității senzoriale. Dizabilitățile senzoriale constituie un termen generic care descrie situații în care dizabilitatea afectează cel puțin unul din simțuri (văz, auz, miros, gust sau simțul tactil). Cu toate acestea, în contextul prezent, termenul "dizabilități senzoriale" se concentrează asupra unor dizabilități care sunt legate de auz, văz sau ambele.



Principalele componente ale Modulului II sunt următoarele:

- ✓ Definiții
- ✓ Elemente semnificative de eterogenitate
- ✓ Caracteristici de bază – concepții greșite
- ✓ Nevoi educaționale și sociale
- ✓ Servicii specializate
- ✓ Măsuri de înlăturare a diferitelor bariere

7.1. Persoanele cu dizabilități senzoriale – Identificare. Definire. Interpretare



Caracteristica predominantă în cazul dizabilității senzoriale este elementul de eterogenitate, iar din cauza acestui element audiența în muzee când este vorba de dizabilități senzoriale este diversă.

Cum se definesc persoanele cu surditate și cu dizabilități de auz?

Comunitatea persoanelor cu surditate este legată de caracteristici culturale și lingvistice, incluzând persoane care s-au născut cu surditate sau care au devenit surde înainte de achiziția limbajului sau persoane care au părinți cu surditate și a căror primă modalitate de comunicare este limbajul semnelor (Copii ai adulților cu surditate – CAS). Litera S este folosită de persoanele cu surditate care se consideră membri ai acestei

comunități specifice, folosesc limbajul semnelor, participă la diferite activități și interacționează regulat (Nikolarai, 2007). Pe de altă parte, persoanele care au dizabilități de auz au grade diferite de pierderi de auz, aspect care implică diferite niveluri de comunicare. Ca urmare, este dificil de definit un public omogen care prezintă dizabilități de auz.



Concepții greșite și mituri despre persoanele cu surditate și cu dizabilități de auz

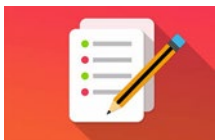
- ✓ Limbajul semnelor este un cod de comunicare. **Nu**, limbajul semnelor este limbajul natural al acestor persoane și o componentă de bază a culturii lor, ce are vocabular și gramatică proprie.
- ✓ Limbajul semnelor este un limbaj internațional sau universal. **Nu**, există multe limbaje ale semnelor în lume, în țări diferite, ca de exemplu limbajul semnelor american, limbajul semnelor britanic, limbajul semnelor grecesc. Există și un limbaj al semnelor internațional care este folosit în cadrul întâlnirilor internaționale, al conferințelor etc.
- ✓ Persoanele cu surditate sau cu dizabilități de auz pot folosi labiolectura. Dată fiind eterogenitatea acestei categorii de persoane, realitatea este că nu toate persoanele cu surditate sau alte dizabilități de auz folosesc labiolectura în același mod. În afară de necesitatea unei educații sistematice, există și alte limitări cum ar fi cuvintele formate din foneme care se aseamănă ca formă dar care se pronunță diferit, ritmul, viteza vorbirii etc. Este important de menționat faptul că labiolectura nu permite perceperea și înțelegerea tuturor informațiilor orale (Nikolarai, 2017)



Urmăriți materialul video:

“What It's Like To Be Deaf”

<https://www.youtube.com/watch?v=0YcGev7B5AA>



Persoanele cu dizabilități de auz nu se confruntă cu bariere ale accesului în muzee din moment ce pot să vadă. Gândiți-vă la spațiul și la activitățile din muzee....Ce părere aveți?

.....

.....

.....

.....

.....

Cum se definesc persoanele cu dizabilități vizuale?

În mod asemănător, persoanele cu dizabilități vizuale se caracterizează printr-un mare grad de eterogenitate. De exemplu, putem vorbi de persoane cu cecitate sau cu vedere slabă, cu cecitate congenitală sau dobândită, cu diferite abilități, cu bază cognitivă diversă și alte caracteristici și diferențe individuale (Huebner, 2000). Ca urmare, se consideră că populația generală de persoane cu dizabilități vizuale poate fi inclusă în aceleași categorii și are nevoi comune, ca de exemplu nevoia de a dezvolta abilități sociale și a stabili relații interpersonale, folosirea tehnologiei asistate, dar în același timp, populația cu dizabilități vizuale (cecitare și vedere slabă) reprezintă un grup extrem de eterogen. Caracteristicile acestei eterogenități "impun" crearea și dezvoltarea unui suport și a unor servicii specializate, pentru a veni în întâmpinarea nevoilor educaționale, de dezvoltare și fizice (Argyropoulos & Gentle, 2019; Best, 1992).



Concepții greșite și mituri despre persoanele cu dizabilități vizuale



Persoanele cu cecitate sunt complet nevăzătoare și trăiesc în întuneric. **Nu**, există într-adevăr un procent mic din aceste persoane care prezintă cecitate totală. Există persoane declarate nevăzătoare care au resturi de vedere și persoane nevăzătoare care au ușoare abilități perceptive.

- ✓ Toate persoanele cu dizabilități vizuale citesc în Braille. **Nu**, multe persoane cu dizabilități vizuale au vedere funcțională și pot să citească materiale scrise cu caractere mărite sau cu ajutorul unor aplicații bazate pe tehnologie asistată.
- ✓ Persoanele cu dizabilități vizuale au "abilități speciale" ("al șaselea simț"). **Nu**, persoanele cu dizabilități vizuale se bazează mai mult decât persoanele văzătoare pe informații recepționate prin stimularea altor simțuri. Eficiența senzorială este de altfel un domeniu educațional esențial pentru copiii cu dizabilități vizuale.

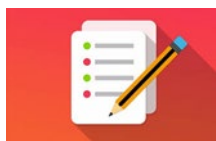
(Huebner, 2000; Allman & Lewis, 2014; Wapner, 2013)



Urmăriți următorul material video:

"16 myths about blindness"

<https://www.youtube.com/watch?v=8weMFaRFN5g>



Imaginați-vă un vizitator cu cecitate congenitală și un vizitator cu vedere slabă într-un muzeu. Gândiți-vă la posibile bariere și facilități.

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Surditatea sau dizabilitatea de auz și dizabilitatea vizuală pot fi grupate sub denumirea de "dizabilități senzoriale" dar ele prezintă caracteristici unice specifice, ridicând problema necesității unor abordări și servicii specializate, care să răspundă unor nevoi diferite.

Persoanele cu dizabilități senzoriale, asemeni altor persoane, au interese diferite și, ca urmare, au și motivații diferite de a vizita muzee.

(Argyropoulos & Kanari, 2015; Nikolarazi, Kanari, & Marschark, 2020)

7.2. Elementul de comorbiditate sau elementul de dizabilitate combinată



În decursul ultimelor decenii, elementul de comorbiditate sau prezența unei dizabilități combinate pare să fie identificat și diagnosticat tot mai des în domeniul "dizabilităților senzoriale" (Argyropoulos & Gentle, 2019; Court, McLean, Guthrie, Mercer, & Smith, 2014; Petrovsky, Sefcik, Hanlon, Lozano, & Cacchione, 2019).

Mai exact, numeroase persoane cu dizabilități de auz prezintă și alte dizabilități senzoriale, de tipul dizabilității vizuale (de exemplu, vedere deficitară în raport cu obiectele care nu se află în apropiere de câmpul vizual) sau a deficitelor motorii. De asemenea, s-a înregistrat o creștere dramatică a cazurilor de persoane cu dizabilități vizuale și dizabilități multiple în cadrul populației generale a persoanelor cu dizabilități vizuale. În afara cecității sau a dizabilității vizuale, un copil poate avea dizabilități asociate de tipul celor cognitive, de dezvoltare, de auz, fizice sau de motricitate (Kyriacou, Pronay, & Hathazi, 2015).



Este important să reținem că:

Elementul prezenței unor dizabilități multiple duce la provocări educaționale unice. Grupul persoanelor cu dizabilități multiple este unul distinct, divers și eterogen cu un set unic de nevoi care sunt mai ales asociate cu combinația și severitatea fiecărui caz (Holbrook și Koenig, 2000).

7.3. Surdocecitatea: o reprezentare unică a dizabilității senzoriale duale

Nu se poate vorbi de o definiție specifică a surdocecității; dimpotrivă, literatura de specialitate prezintă din ce în ce mai multe abordări și contexte, dar, în același timp, ele folosesc variabile și caracteristici comune (a se vedea de exemplu, Sense UK sau "The Individuals with Disabilities Education Improvement Act of 2004" (IDEA, 2004). După cum se poate constata, toate abordările și interpretările converg către următoarele aspecte:



Surdocecitatea este o condiție unică, severă, complexă, inclusă în categoria dizabilității senzoriale. Aceasta are un efect semnificativ asupra comunicării, asupra abilităților sociale, mobilității și asupra abilităților cotidiene (Anthony, 2016; Dammeyer 2014; Schalock, 2015; Simcock, 2017).



Literatura de specialitate relevantă identifică o varietate de termeni care se referă la surdocecitate, aceștia reflectând spectrul larg al persoanelor care pot fi considerate cu surdocecitate (Wittich, Southall, Sikora, Watanabe, & Gagne, 2013). Există o varietate în privința vârstei, a etiologiei, a vârstei de debut, a funcțiilor cognitive și de comunicare, a *background*-ului cultural și a folosirii limbajului. Trebuie să menționăm faptul că prin termenul de "folosire a limbajului" se înțelege o mare varietate de modalități de comunicare, de tipul limbajului semnelor, incluzând limbajul tactil al semnelor, limbajul vizual al semnelor, comunicare manuală sau orală pentru cei cu surdocecitate, Tadoma etc. (Bodsworth, Clare, & Simblett, 2011; Dalby et al., 2009).

Ca urmare, surdocecitatea nu înseamnă o simplă asociere a unei pierderi semnificative de auz și a dizabilității vizuale. Combinarea pierderii severe a auzului și vederii are o natură multiplicativă care generează un nou domeniu: dizabilitatea senzorială duală (Anthony, 2016; Bruce & Borders, 2015; Brabyn, Schneck, Haegerstrom-Portnoy, & Lott, 2007).

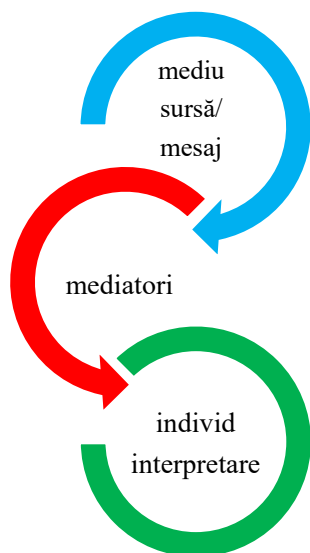
Pentru a recapitula

Copiii cu dizabilități senzoriale și dizabilități multiple reprezintă o populație pentru care asigurarea educației și serviciilor este problematică. O mare parte a învățării se realizează pe cale vizuală și auditivă, iar atunci când aceste căi sunt blocate sau limitate, învățarea directă este redusă. În timp ce impactul dizabilității senzoriale poate să nu fie întotdeauna principalul impediment pentru învățare, el este un factor cu o influență semnificativă asupra procesului de învățare a copilului deoarece îi afectează acestuia semnificativ accesul la mediul fizic și social.

7.4. Bariere: tipuri și consecințe



Auzul și văzul sunt simțuri majore, care dezvoltă canale de transmitere a informațiilor din mediu spre sistemul perceptiv al individului.



Aceste două simțuri sunt caracterizate drept "simțuri îndepărtate" deoarece informează despre părți distante ale mediului prin recepționarea undelor. Una din proprietățile undelor de sunet sau lumină este cantitatea mare de informație care poate fi transferată din mediu către individ. Teoretic vorbind, numărul de stimuli este infinit, practic însă numărul stimulilor care sunt recepționați și elaborați este foarte limitat și încorporează numeroase elemente subiective. Există numeroase modele care interpretează procesul de elaborare a unui mesaj, dar majoritatea converg către aceleași componente. Din perspectivă analitică, fiecare model include următoarele caracteristici: a. sursa

mesajului; b. mesajul; c. mediatorii și d. interpretarea.

Aceste caracteristici se referă concomitent la factorii de care depind claritatea și stabilitatea mesajului interpretat. Acest model generic combină elemente provenite în principal din două surse teoretice. În primul rând, în cadrul teoriei interacțiunii spontane, cuvântul "mediatori" se referă la importanța contextului și a organizării referențiale generale în care este interpretat mesajul. În al doilea rând, conform teoriei cognitive, interpretarea și operațiile cognitive de rang mai înalt (amintiri, prezumții, decizii) sunt folosite în acest model deoarece sunt activități mentale complexe și nu doar informații senzoriale (Ward, Grinstein, & Keim, 2015). În acest context, Hell (1983) a scos în evidență faptul că percepția este fundamental cognitivă, dar el nu exclude parametri non-cognitivi sau senzitivi. În mod specific, el menționează faptul că: *"Percepția depinde de două lucruri. Înzestrarea senzorială și echipamentul cognitiv"* (p.216).

Așadar, modelul simplificat al percepției se află la baza comunicării. Comunicarea este una dintre cele mai complexe operații mentale bidirecționale deoarece presupune numeroase niveluri care operează simultan. Funcțiile conceptuale de bază sunt: a. colectarea datelor; b. organizarea datelor; c. codarea și decodarea; d. interpretarea. În mod evident, comunicarea depinde de percepție, iar percepția depinde de simțuri.



Ca urmare, se poate argumenta că, atunci când există deficite la nivelul funcționării senzoriale, pot apărea disfuncții la nivelul comunicării, al vieții cotidiene și al calității vieții în general (Pinto și colab., 2017).

Se cunoaște faptul că persoanele cu dizabilități vizuale și/sau de auz nu se pot baza pe văz sau pe auz pentru a. a avea acces la informație și pentru b. a comunica cu ceilalți, cu alte cuvinte, pentru a interacționa cu lumea înconjurătoare. În măsura în care lumea înconjurătoare este cea a unui muzeu, nu se poate dezvolta decât o rețea interactivă limitată între persoana cu dizabilități senzoriale și muzeu. Această limitare creează un set combinat de bariere psihologice, emoționale, fizice, atitudinale etc.

Aceste bariere pot să apară în diferite faze ale vieții unei persoane cu dizabilități senzoriale. Mai mult, persoanele cu surdocecitate întâmpină obstacole legate de

comunicare, mobilitate, auto-îngrijire, scris-citit, luarea deciziilor (Convertino, Borgna, Marschark & Durkin, 2014; Hodges, 2000; Miller & McClarty, 2000). În mod obișnuit, ele au dificultăți de trecere de la o sarcină la alta sau dintr-un mediu în altul. Pe parcursul școlarizării, ele se confruntă cu dificultăți multiple de acces, întâmpinând probleme specifice în sfera abilităților de scris-citit (Antia, Jones, Reed, & Kreimeyer, 2009; Hintermair, 2010; Hodges, 2000; Miller & McClarty, 2000).

7.4.1. Înlăturarea barierelor



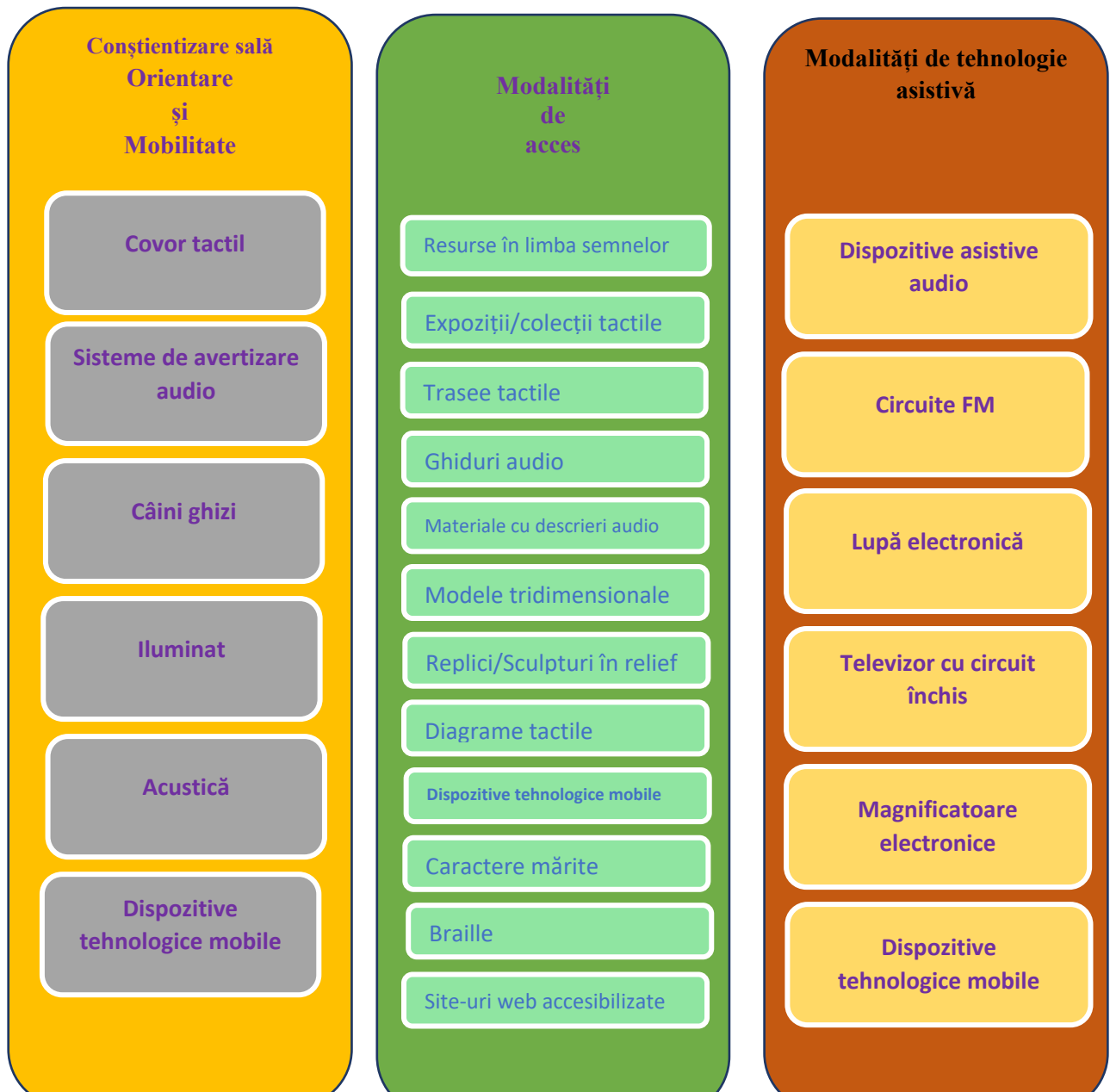
Barierelor, așa cum au fost ele definite mai sus, se datorează restricțiilor senzoriale și au un impact negativ asupra comunicării. Ca urmare, întrebarea care apare în ultima perioadă de timp este **”Care ar fi modalitățile de compensare pe care societatea, cercetătorii, practicienii și cei care creează politici de diferite tipuri le pot implementa pentru înlăturarea barierelor?”**

Întrebarea nu este una retorică, iar posibilele răspunsuri pot fi identificate în numeroase studii contemporane, rapoarte și cercetări validate științific. Dezbateri efervescente au avut loc în cadrul discuțiilor legate de apărarea drepturilor omului, de echitate socială și demnitate, de acces egal la educație și cultură, la includerea tuturor indivizilor în aspectele variate ale vieții. Persoanele cu dizabilități au fost în centrul discuțiilor în toată această perioadă, iar multe dintre bariere s-au dovedit a fi ”bariere false” sau ”pseudo-bariere” deoarece nu reflectă de fapt dificultățile pe care aceste persoane le au din cauza deficitelor senzoriale; dimpotrivă, marea majoritate a acestor bariere reflectă ignoranță socială (Ungar, 2008) și discriminare. Muzeele au conștientizat această situație și se pare că fac eforturi intense pentru definirea rolului pe care îl au în promovarea drepturilor persoanelor cu dizabilități, oferindu-le acces la exponate (Argyropoulos & Kanari, 2015, 2019). Astfel, au fost realizate numeroase progrese pentru înlăturarea obstacolelor apărute din cauza deficitelor senzoriale (vizuale și auditive).

În tabelul următor (tabelul 2) sunt prezentate câteva dintre măsurile și facilitățile adoptate de către muzee în ultimii ani; ele scot în evidență faptul că muzeele au deschis drumul către un spațiu incluziv din punct de vedere cultural, având ca scop crearea unor spații de învățare și sociale, favorizând participarea vizitatorilor cu și fără dizabilități printr-o comunicare personală și o implicare activă (Parry, 2007; Philips, 2011). Tabelul

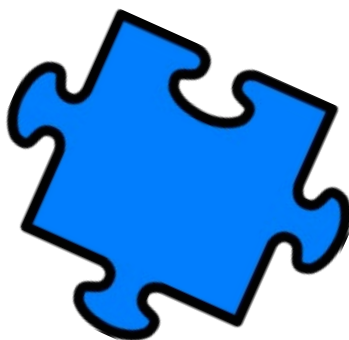
cuprinde metode și măsuri care vin în întâmpinarea nevoilor persoanelor cu dizabilități senzoriale pe parcursul vizitei acestora în muzee. În esență, conținutul tabelului cuprinde caracteristicile unui spațiu multisenzorial, implicat, social și de învățare în care un vizitator cu dizabilități vizuale sau auditive poate să interacționeze cu artefactele unui muzeu, integrându-se în spațiul muzeului și creându-și propriile experiențe. Orientarea, mobilitatea, spațiul și proximitatea, iluminarea și acustica adecvată, îmbunătățirea informației vizuale printr-o varietate de metode și tehnici, transformarea informației vizuale în indici senzoriali alternativi sunt doar câteva dintre aspectele vizate de muzee pentru a asigura implicarea și participarea activă (Argyropoulos & Ravenscroft, 2019; Axel & Levent, 2003; Boussaid, 2004; Kanari & Argyropoulos, 2015; Levi, 2005; Nikolarazi, Kanari, & Marschark, 2020; Parry, 2007; Phillips, 2011; Tsitouri, 2004).

Tabelul 2: Măsuri și facilități pentru îmbunătățirea accesului în muzee al vizitatorilor cu dizabilități senzoriale



MODULUL III

Crearea unei punți de legătură între teorie și practică



8. Modulul III: Crearea unei punți de legătură între teorie și practică



Crearea punții de legătură dintre teorie și practică constituie cel mai eficient mod de a dezvolta experiențe și cunoștințe solide. În plus, atunci când teoria întâlnește practica - și invers - profesioniștii, experții și practicienii sunt capabili să reflecteze asupra propriei activități, îmbunătățindu-și metodele de instruire și evaluare. Multe studii au subliniat absența unor cursuri de formare care să îmbine eficient activitățile practice interactive cu prelegeri și lucrări. Se pare că, în toate domeniile învățării formale și non-formale, legătura directă dintre abordările teoretice și repertoriul instructiv constituie fundamentul de bază prin care experții și educatorii își pot spori eficacitatea profesională în ceea ce privește învățarea de calitate (Wæge & Haugaløkken, 2013).

Acest modul al materialului de instruire se va concentra pe probleme practice și va invita membrii muzeului și alți profesioniști implicați în discipline similare, să transfere cunoștințele teoretice în practică și să reflecteze asupra metodelor și tehnicilor lor.



Principalele componente ale modulului III sunt următoarele:

- ✓ Analiza noțiunii de „acces” în muzee pentru persoanele cu dizabilități senzoriale
- ✓ Studii bazate pe dovezi științifice
- ✓ Activități practice (exemple și practici privind spațiul, materiale diferențiate, metode, activități incluzive etc.)

8.1. Noțiunea de acces în muzee pentru persoanele cu dizabilități senzoriale



Accesul persoanelor cu dizabilități senzoriale ar trebui să fie parte integrantă a activităților tuturor muzeelor, ținând cont de toate tipurile de acces și de interdependența tipurilor de bariere în calea accesibilității (Dodd & Sandell, 1998; Weisen, 2008). (A se vedea secțiunea 6.3.). Este important de subliniat faptul că accesul nu este o problemă tehnică, ci un proces care are ca scop îmbunătățirea și creșterea calității experienței muzeelor (Wapner, 2013).



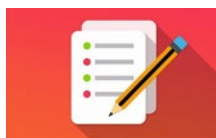
Cadrul teoretic de bază, elementele și principiile pentru îmbunătățirea accesului în muzee pentru persoanele cu DS sunt următoarele:

- ✓ Conștientizarea dizabilității și necesității incluziunii
- ✓ Cadrul designului universal fără a exclude tehnologia asistată
- ✓ Designul universal pentru învățare
- ✓ Diferitele caracteristici, interese ale persoanelor cu DS, nu doar în termeni de dizabilitate, ci și de diversitate, asemănător cu cele ale tuturor persoanelor/vizitatorilor
- ✓ Mediile educaționale diferite (special și incluziv) în cazul grupurilor școlare
- ✓ Nevoia grupurilor cu abilități mixte (familie, prieteni cu și fără dizabilități)
- ✓ Colaborarea cu asociațiile, școlile și comunitatea
- ✓ Abordarea interdisciplinară

De reținut!

Îmbunătățirea accesului persoanelor cu dizabilități inclusiv a celor cu DS în muzee este un beneficiu pentru toți, oferind mijloace de abordare a exponatelor pentru toți vizitatorii.

Accesul nu este sinonim cu implicarea (Rappolt- Schlichtmann & Daley, 2013).



Discuții pe această temă

.....

.....

.....

.....

8.2. Studii validate științific – Conștientizare spațială. Orientare și mobilitate



Bazate pe metodele și facilitățile pentru creșterea accesului la muzee (a se vedea secțiunea 7.4.1 tabelul 2), problemele legate de conștientizarea spațială și de orientare și mobilitate sunt de maximă importanță.

Fără îndoială, accesul fizic este primul tip de acces și condiția pentru efectuarea unei vizite în muzeu. Normele și reglementările pentru un mediu accesibil sunt valabile la nivel internațional și sunt adaptate în funcție de legislația fiecărei țări. Cu toate că există numeroase diferențe între muzee (clădiri istorice, locația muzeului, situri arheologice), bazate pe principiile Designului universal, un muzeu accesibil ar trebui să țină cont de mediul său extern și de toate ariile mediului intern, intrări, spații diverse (arii de expoziții, spații pentru activități educaționale, facilități sanitare, cafeteria etc.).



Există numeroase opțiuni și facilități în clădiri care ar putea contribui la crearea unui mediu accesibil, sigur și primitiv și care înlesnesc și orientarea și mobilitatea pentru persoanele cu cecitate și dizabilități vizuale, cu surditate, cu dizabilități de auz sau cu surdocecitate. Redăm în continuare exemple de bune practici:

Pavajele în relief, modelele în pavaje putând fi încorporate în spațiul muzeului precum și în mediul exterior acestuia, facilitând orientarea și mobilitatea.

Aranjamentele spațiale pot facilita deplasarea cu bastonul alb sau cea a persoanelor în fotoliu rulant cu DS. Acestea sunt importante și pentru facilitarea vizitelor ghidate sau activităților desfășurate în limbajul semnelor, asigurând conexiunea vizuală a persoanelor cu surditate și dizabilități de auz sau a persoanelor cu surdocecitate și a interpreților.

Sisteme de avertizare audio (în anumite arii ale muzeului).

Dispozitive tehnologice mobile care pot facilita navigarea.

Contrastul vizual (pereți, covor tactil) poate facilita orientarea sau identificarea unor posibile obstacole sau a diferitelor zone ale muzeului. În mod asemănător, **marcajele la colțurile treptelor** sunt importante pentru orientare și mobilitate. Folosirea adecvată a culorilor poate facilita orientarea și pentru persoanele cu dizabilități de auz.

Finisajele precum și designul adecvat al covoarelor tactile contribuie la problemele de orientare și mobilitate.

Hărțile tactile sau modelele tridimensionale ale construcției muzeului sunt utile la diferite etaje sau zone ale muzeului. Hărțile tactile pot servi și la localizarea poziției anumitor expoziții sau exponate (expoziții tactile). Hărțile tactile audio sunt de asemenea folosite pentru îmbunătățirea orientării și mobilității.

Hărțile și traseele, cu informații precise privitor la direcțiile de urmat pentru zone din partea interioară sau exterioară a muzeului, sunt foarte importante pentru persoanele cu dizabilități de auz și cu surdocecitate și în egală măsură pentru alți vizitatori (vizitatori din alte țări, persoane cu dificultăți de citire a textelor).

Semnalizarea trebuie să fie accesibilă, simplă, clară, prezentă în diferite forme (tactilă, audio, vizuală), informațiile incluzând simboluri pentru persoanele cu dificultăți de citire sau pentru vizitatorii din alte țări.

Informația tactilă și în Braille oferită pe anumite suprafețe facilitează citirea în Braille; de asemenea, se pot folosi etichete cu **caractere mărite**, materiale informative etc.

Poziția adecvată a informației le facilitează vizitatorilor găsirea mai rapidă a elementelor căutate.

Contrastul vizual pentru semnalizare, tipul și dimensiunea caracterelor, disponibilitatea informațiilor sunt de asemenea de mare importanță.

Accesul **câinilor ghid** este reglementat prin lege, aceștia fiind admiși în muzee. În acest context este importantă conștientizarea de către personalul muzeelor a modalității de abordare a câinilor, asigurarea apei pentru ei etc.

Iluminatul este de asemenea un aspect important în cadrul muzeelor, atât pentru protecția exponatelor, cât și pentru designul expozițiilor. Iluminatul este un element crucial în cazul persoanelor cu vedere slabă, cu surdocecitate, cu surditate și dizabilități de auz pentru comunicarea vizuală. Pentru a asigura un echilibru în acest sens, există zone speciale pentru interpreții în limba semnelor, cu iluminare adecvată sau se folosesc lămpi, leduri, etc. **Acustica** este de asemenea importantă în spațiul muzeului. **Finisajele pavajelor** și tipul de material folosit pot contribui la un mediu acustic adecvat.

Dispozitivele asistive audio și alte echipamente tehnologice trebuie să fie disponibile pentru a veni în ajutorul vizitatorilor cu sau fără dizabilități (a se vedea secțiunea 8.4.). (Abd Hamid & Edwards, 2013; Argyropoulos & Gentle, 2019; Argyropoulos & Ravenscroft, 2019; Argyropoulos & Kanari, 2015; Boussaid 2004; Ginley, 2013; Nikolarazi, Kanari & Marschark, 2020; Resource, 2001; Taylor, n.d; White book, n.d.).



Resurse web și site-uri utile

Pentru mai multe informații detaliate legate de construirea unui mediu accesibil, se poate consulta site-ul

<http://universaldesign.ie/Built-Environment/Building-for-Everyone/#figBfE1ExternalEnvironment>

De asemenea, poate fi consultat site-ul disponibil pentru *Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design*.

https://www.sifacilities.si.edu/ae_center/pdf/Accessible-Exhibition-Design.pdf

Toate elementele menționate mai sus constituie condiții de bază pentru obținerea unui mediu muzeal informativ și accesibil. Una dintre noțiunile care necesită o atenție specială și care include multe dintre elementele deja menționate în această secțiune este așa-numitul "deafspace". Acesta reprezintă un spațiu real cu atribute și proprietăți care facilitează și optimizează "dialogul" dintre o persoană cu surditate sau cu alte dizabilități de auz cu mediul. Aceste atribute pot fi grupate după cum urmează: a. Distanța senzorială (orientarea spațială), b. spațiul, mobilitatea și proximitatea (spațiu suficient pentru a asigura comunicarea vizuală clară asociată cu "spațiul de realizare a semnelor"), c. lumina și culoarea (evitarea unui iluminat insuficient și a umbrelor) și d. acustica (evitarea ecoului și a reverberațiilor).



Resurse și link-uri utile pentru "spațiul pentru surzi"

"How architecture changes for the deaf"

<https://www.youtube.com/watch?v=FNGp1aviGvE>

“Deaf space- Architecture that works for deaf community”

<https://www.youtube.com/watch?v=4fy9AcZ4zkU>

The Deaf Space Project (DSP)

<https://www.gallaudet.edu/campus-design-and-planning/deafspace>



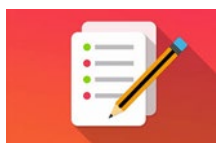
De reținut!

Oferiți toate informațiile necesare înaintea vizitei inclusiv cele legate de facilitățile de accesibilitate disponibile pe site-ul muzeului.

Accesibilizarea site-ului muzeului este o cerință importantă.

Personalul muzeului trebuie să cunoască facilitățile, să poată folosi dispozitivele existente, să ofere informații și asistență la nevoie.

Comportamentul adecvat contează!



Gândiți-vă la spațiul muzeului în care lucrați sau la diferite zone ale muzeului. Analizați facilitățile care sunt disponibile și formulați sugestii pentru îmbunătățirea accesului fizic, orientării și mobilității în muzeul dumneavoastră.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



Ghidarea unei persoane cu cecitate sau cu dizabilități vizuale

Urmăriți materialul video: “So, how do you guide a blind person?”

<https://www.youtube.com/watch?v=-jqepQ8yASM>

și materialul video: "Guide Techniques for people who are blind or visually impaired" <https://www.youtube.com/watch?v=iJfxkBOekvs>



Ghidarea unei persoane cu cecitate sau cu dizabilități vizuale...De la teorie la practică



Cum ne comportăm, cum oferim ajutor și cum vorbim cu o persoană cu cecitate sau cu dizabilități vizuale

Urmăriți materialul video: "How Do I Talk to a Blind Person?"

<https://www.youtube.com/watch?v=fh8x7ie96pQ>

și materialul "What to do When You Meet Someone Who is Blind"

<https://www.youtube.com/watch?v=XFbWlOK9Wxo>



Cum ne comportăm, cum oferim ajutor și cum vorbim cu o persoană cu surditate sau cu dizabilitate de auz

Urmăriți materialul video "6 TIPS- How to Talk to a Deaf/HOH Person"

<https://www.youtube.com/watch?v=d-MHRa0LKG0>

și "Dos and Don'ts When Meeting A Deaf Person"

<https://www.youtube.com/watch?v=fMLp7GhX2qc>

8.3. Studii validate științific – Modalități de acces la colecțiile muzeului



Expozițiile și colecțiile muzeelor reprezintă motivul principal pentru o vizită într-un astfel de spațiu. Muzeele sunt diferite nu doar în privința tipului de **colecții** (muzee arheologice, muzee de artă, muzee etnografice, muzee tematice etc.), ci și în privința **designului expozițiilor** și a **mijloacelor de interpretare** folosite (etichete, materiale video). Ca urmare, persoanele cu dizabilități senzoriale se confruntă cu diferite probleme legate de accesul la colecții și la conținutul acestora,

precum și de activitățile organizate în cadrul muzeului (tururi ghidate, programe educaționale).

Persoanele cu dizabilități de vedere întâmpină obstacole senzoriale în muzee ca spații "ale vizualului" (Argyropoulos & Kanari, 2015; Hetherington, 2000), iar persoanele cu dizabilități de auz se confruntă cu unele impedimente legate de identitățile lor culturale diverse (a se vedea secțiunea 7.1.), stiluri lingvistice și abilități cognitive diferite (Nikolarazi, Kanari & Marschark, 2020). Pentru a oferi acces egal persoanelor cu dizabilități senzoriale, muzeele dezvoltă în general activități variate și folosesc o gamă largă de mijloace de acces, însă, există și diferențe între muzee. Dintre mijloacele de acces amintim următoarele:

Pentru persoanele cu surditate și/sau cu dizabilități de auz

Programe în limbajul semnelor. Numeroase muzee oferă programe care folosesc limbajul semnelor sau cu interpretare în limbajul semnelor, în funcție de specific și de cererea existentă. *Gallery Talks in Sign Language* grupează programe pentru vizitatorii cu surditate puse la dispoziție de către muzee. Acestea permit persoanelor cu dizabilități de auz explorarea și aprecierea operelor de artă. În unele cazuri, aceste programe sunt disponibile și în variantă video pentru persoanele care nu pot să viziteze muzeul (de exemplu, pentru Smithsonian American Art Museum <https://americanart.si.edu/education/adult/asl>).



Urmăriți materialul video

"National Archives Museum Tour in American Sign Language (ASL)"

<https://www.youtube.com/watch?v=6uZac3anNM0>

și a materialul "Art Signs - Achelous and Hercules" from the Smithsonian American Art Museum

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=yJ7tEQn75IM&feature=emb_logo



De reținut!

Mențineți contactul vizual cu persoanele cu dizabilități de auz indiferent de modalitatea de comunicare.

Oferiți timp și pauze suficiente astfel încât vizitatorii cu surditate și dizabilități de auz să poată urmări interpretarea în limbajul semnelor sau ghidul și să poată privi exponatele.

Atenție la problemele legate de iluminare.

(Chin & Reich, 2006)

Ghidurile multimedia cu subtitrări și interpretare în limbajul semnelor sau ghidurile cu subtitrare pentru persoanele cu dizabilități de auz sau surditate care nu folosesc limbajul semnelor, *Audio+™ Text Tours* constituie de asemenea mijloace de acces pentru aceste persoane. În acest caz, descrierile audio din cadrul turului și informația textuală sunt disponibile sub diferite forme, de exemplu pe ecran complet sau cu caractere mărite alături de ghidul audio.



Resurse/linkuri utile:

Pentru mai multe informații legate de ghidurile de limbajul semnelor și de exemplele de bune practici, a se consulta:

Proctor, N. (2005). Providing Deaf and hard-of-hearing visitors with on-demand, independent access to museum information and interpretation through handheld computers. Retrieved 20 June, 2020 from

<https://www.museumsandtheweb.com/mw2005/papers/proctor/proctor.html>

Informație text accesibilă. Vocabularul simplificat și sintaxa clară, fotografiile, elementele grafice și vizuale în combinație cu textele de informare îmbunătățesc înțelegerea ideilor, a conceptelor de către persoanelor cu dizabilități de auz care au diferite nevoi de comunicare.

Transcrierile ghidurilor audio ca și materialele video subtitrate sunt extrem de importante pentru persoanele cu dizabilități de auz.

Subtitrările, ca de exemplu, cele deschise (în materialele video), cele închise (incluse în dispozitive), și cele în timp real (în timpul cursurilor, a altor evenimente). Persoanele cu surditate și dizabilități de auz se confruntă cu probleme de complexitate, timp și viteză de procesare deoarece ele trebuie să își împartă atenția între diferite resurse vizuale. În cazul materialelor video fără dialoguri este important de menționat că lipsa acestora trebuie semnalată pentru ca persoanele cu surditate sau dizabilități de auz să nu aibă senzația pierderii unor informații. (Chin & Reich, 2006; Johnson, 2013; Martins, 2016; Nikolarazi, 2017; Nikolarazi, Kanari & Marschark, 2020; Proctor, 2005; White book, n.d.).



Consultați site-ul Muzeului Metropolitan de Artă în privința accesului și facilităților pentru vizitatorii cu surditate:

<https://www.metmuseum.org/events/programs/access/visitors-who-are-deaf>

Pentru persoanele cu cecitate sau/și cu dizabilități vizuale

Vizite tactile, expoziții și colecții tactile, obiecte tactile. Numeroase muzee din lume organizează vizite tactile pentru persoanele cu dizabilități vizuale, expoziții tactile (adesea este vorba de expoziții temporare) sau dețin anumite spații în care sunt plasate colecții tactile. În anumite situații, muzeul selectează anumite exponate și organizează tururi tactile permanente. Colecțiile tactile sunt în alte cazuri completate cu material tactil (diagrame tactile), informații în Braille, descrieri cu caractere mărite sau audio/verbale. Muzeele pot de asemenea să selecteze anumite obiecte tactile care sunt încorporate în galerii.



Consultați site-ul British Museum în privința vizitelor tactile: “Touch tour in the Egyptian Sculpture Gallery in the British Museum”

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



Urmăriți materialul video:

“Byzantine Museum - Access to Cultural Heritage PART II The Touch Tour” <https://www.youtube.com/watch?v=mwRjWhd1kYs>

Modele tridimensionale, replici, sculpturi în relief. În funcție de tipul colecțiilor, numeroase muzee folosesc modalitățile menționate pentru a facilita accesul la exponate. Noile tehnologii, cum ar fi imprimarea 3D oferă noi oportunități de acces la acestea sau la diferite activități.



Urmăriți materialul video:

“Art exhibit lets blind visitors touch masterpieces in Madrid” <https://www.youtube.com/watch?v=dF5oTdfyfwc>



Puteți de asemenea să consultați, prin accesarea linkului de mai jos, modalitatea în care Muzeul de Arheologie și Antropologie al Universității din Pennsylvania (Penn Museum), Philadelphia, a creat vizite ghidate extrem de interesante cu tema Egiptul Antic.

<https://www.youtube.com/watch?v=DdtVcXpcilk>

Diagrame tactile, hărți tactile, grafice tactile sunt de asemenea folosite în muzee pentru a înlesni accesul la anumite tipuri de exponate și la unele informații complementare. Diagramele tactile nu sunt copii tactile exacte sau reproduceri ale imaginilor vizuale originale, ci sunt create prin metode și mijloace specifice.



Urmăriți materialul video:

“Creating Tactile Graphics” https://www.youtube.com/watch?v=QeulfaWn_Ps

Linkuri/resurse utile:



Pentru mai multe detalii legate de diagramele tactile, consultați
BANA (2011)

<http://www.brailleauthority.org/tg/web-manual/index.html>

Ghidurile audio, descrierile verbale/audio sunt de asemenea importante pentru accesul și înțelegerea obiectelor prezente în muzee. După cum menționează Levent, Kleege și Pursley (2013), descrierile verbale și vizitele acompaniate de descrieri verbale constituie o categorie importantă de metode care facilitează accesul persoanelor cu dizabilități vizuale în muzee. Acestea pot însoți materialele tactile de tipul diagramelor, pot fi incluse în ghiduri audio sau descărcate pe telefoane în format MP3. Descrierile audio pot fi folosite și în materialele video pentru detalierea imaginilor.



Alegeți un obiect din muzeu și încercați să îl descrieți.



Urmăriți materialul video legat de descrierile audio existente în
"Discovery PENS": "Discovery PENS launch - at Bristol Museum and
Art Gallery" <https://www.youtube.com/watch?v=uVIJurz5fss>

Informații în Braille și cu caractere mărite. Informațiile accesibile sunt de mare importanță pentru persoanele cu dizabilități vizuale, incluzând aici cataloage, broșuri, etichete.

Site-urile web accesibile trebuie să fie parte a politicii de accesibilitate a muzeelor. Aceste site-uri trebuie să ofere informații clare și accesibile, descrierea imaginilor permițându-le persoanelor cu dizabilități vizuale să folosească cititoarele de ecran. (Axel & Levent, 2003; BANA, 2011; Candlin, 2004; Ginley, 2013; Levent, Kleege & Pursley, 2013; Mason & Arter, 1997; Leporini & Norscia, 2008; Undeen, 2013).

Pentru persoanele cu surdocecitate

O mare parte a facilităților menționate anterior pot să fie utile și în cazul persoanelor cu surdocecitate (modelele tridimensionale, replicile, sculpturile în relief, hărțile tactile, diagramele, accesul la descrierile în Braille și caractere mărite). Unele muzee oferă persoanelor cu surdocecitate posibilitatea de a atinge operele originale, în următoarele situații:

Vizite tactile ghidate sau auto-ghidate – posibilitate oferită de muzee de explorare pe cont propriu a operelor cu etichete în Braille sau caractere mărite și cu ajutorul vizitelor ghidate audio.

Experiențe senzoriale bogate și tururi tactile. Unele muzee organizează vizite tactile, oferind persoanelor cu surdocecitate posibilitatea de a folosi diferite modalități de interacțiune cu mediul, incluzând mișcarea, gustul, mirosul și pipăitul.

Mai mult decât atât, muzeele pot oferi vizitatorilor cu surdocecitate:

Programe în limbajul semnelor sau programe care folosesc alfabetul manual. *Deaf-blind Manual Alphabet - Enhancing communication*).

Intervenția individualizată a unei persoane din cadrul muzeului care vine în sprijinul unei persoane cu surdocecitate. Aceasta îi acordă ajutor în explorarea și înțelegerea mediului înconjurător (a se vedea și <https://www.tsbvi.edu/tb-jobs/tb-intervener>).

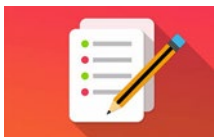
Modalități diferite de comunicare. Metodele de comunicare alternativă și augmentativă (CAA) pot include consta în Braille, gesturi, imagini tactile, obiecte de referință, obiecte tangibile, dispozitive tehnologice și aplicații, având scopul de a înlocui limbajul verbal sau scris.

Tehnologia asistată este și ea un instrument important de îmbunătățire a comunicării și a experiențelor în cursul vizitelor la muzee, și am cita ca exemplu, *Voice Output Communication Aid (VOCA)*. În unele situații, tehnologia asistată este folosită pentru a înlocui asistența personală. (Argyropoulos, Nikolarai, & Papazafiri, 2020; Dann & Dann, 2013; Diekmann & McCabe, 2011; Hersch, 2014; Skilton, Boswell, Prince, Francome-Wood, & Moosajee, 2018; Zajabacz, 2012).



Linkuri/resurse utile

În domeniul artistic sunt întreprinse numeroase acțiuni interesante și creative, legate de impactul dizabilității și, mai specific, al surdocecității. Puteți consulta linkul următor, reflectând asupra acțiunilor din cadrul proiectului “The Deafblind live art project”
<https://www.abc.net.au/radionational/programs/lifematters/museum-of-imagined-touch/5844884>



Diverse

Încercați să alcătuiți un tabel, similar Tabelului 2, în care să includeți măsurile și facilitățile pentru creșterea accesibilității vizitatorilor cu dizabilități senzoriale în muzee. Asigurați-vă că aceste măsuri sunt realiste, întocmind un plan de costuri, resurse umane și perspective ale muzeului în care vă desfășurați activitatea.

.....

.....

.....

.....

.....

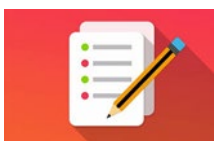
.....

.....

.....

.....

.....



Care sunt componentele site-ului web al muzeului pe care le-ați schimba și de ce?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Puteți să consultați site-ul British Museum privind vizitele tactile <https://www.britishmuseum.org/visit/accessibility-museum> sau site-ul Muzeului Van Gogh care scoate în evidență serviciile specializate pentru vizitatorii cu surditate sau dizabilități de auz, <https://www.vangoghmuseum.nl/en/plan-your-visit/accessibility/deaf-visitors-and-the-hard-of-hearing> și să lucrați pe componentele muzeului dumneavoastră:

.....

.....

.....

.....

8.4. Studii validate științific – Modalități de tehnologie asistată



Așa după cum s-a menționat anterior (secțiunea 6.3), designul universal include și dispozitive asistive pentru persoanele cu dizabilități (ONU, 2006, articolul 2). Dezvoltarea și progresul continuu în domeniul tehnologiei au influențat calitatea vieții persoanelor cu dizabilități în diferite arii ale cotidianului și socialului. Actualmente, există un număr mare de tipuri de tehnologii pentru persoanele cu dizabilități, inclusiv pentru cele cu dizabilități senzoriale (cu cecitate, cu dizabilități vizuale, cu surditate, dizabilități de auz, cu surdocecitate).

Printre acestea, amintim tehnologia asistată, tehnologia augmentativă, dispozitivele multilingvistice, tehnologiile de comunicare și/sau tehnologiile alternative (Argyropoulos & Ravenscroft, 2019; Carrizosa, Sheehy, Rix, Seale & Hayhoe, 2020; MacLachlan și colab., 2018). Acest aspect este de mare importanță și pentru spațiile culturale, cercetătorii subliniind rolul tehnologiilor digitale și asistate pentru persoanele cu și fără dizabilități în cadrul muzeelor (Carrizosa și colab., 2020). Există variate tipuri de aplicații tehnologice

care pot fi folosite prin intermediul dispozitivelor mobile (telefoane, tablete) sau aplicații care sunt utilizate în muzee, cum ar fi codurile cu răspuns rapid (*Quick Response Codes*). În secțiunile anterioare ale manualului sunt prezentate atât aspectele legate de accesibilitatea site-urilor (descrierea imaginilor, posibilitatea utilizării cititoarelor de ecran) și de imprimarea 3D, cât și unele aplicații de tipul ghidurilor multimedia sau a descrierilor audio, care pot fi descărcate de pe site-urile muzeelor și, în general, dispozitivele tehnologice mobile, care facilitează navigarea.

În această ultimă parte a materialului, sunt prezentate exemple de tehnologie asistată. Conform IDEA (Individuals Disability Education Act):

Dispozitivele de tehnologie asistată se referă la orice obiect, tip de echipament sau sistem comercializat, modificat, personalizat, folosit pentru a stimula, menține și îmbunătăți abilitățile unui copil cu dizabilități. Termenul nu include dispozitivele medicale implantate chirurgical sau înlocuirea unui astfel de dispozitiv (<https://sites.ed.gov/idea/regs/b/a/300.5>).



Următoarele exemple, bazate pe Tabelul 2 (secțiunea 7.4.1.) sunt reprezentative pentru disponibilitățile actuale în domeniu:

Dispozitivele de ascultare asistată (DAA) sunt extrem de importante pentru persoanele cu dizabilități de auz, contribuind la crearea unui mediu acustic în cadrul muzeului, fie prin îmbunătățirea sunetului, fie prin reducerea zgomotelor de fond care interferează. Aceste dispozitive ar trebui instalate în diferitele spații ale muzeului (de exemplu, în auditorium). Ele pot fi fixe sau portabile, disponibile pentru persoanele cu dizabilități de auz. Dispozitivele menționate pot contribui, alături de dispozitivele personale ale celor cu dizabilitate auditivă, la facilitarea comunicării și la o mai bună percepere și explorare a artefactelor. Personalul muzeului trebuie să cunoască aceste dispozitive, să știe să le folosească, iar informațiile legate de disponibilitatea lor trebuie să fie incluse în descrierile de pe site-ul muzeului.

Sistemele FM, sistemele cu infraroșii și cele de tip bucle de inducție - *induction loop* - sunt principalele categorii de DAA. În cazul primelor, un vizitator cu dizabilități de auz primește un receptor conectat cu aparatul auditiv personal sau cu implantul cohlear. În cazul persoanelor care nu folosesc astfel de dispozitive, sistemele FM pot fi folosite cu căști. Sistemele cu infraroșii pot fi folosite cu căști sau cu un cablu care face legătura cu aparatul auditiv sau cu implantul cohlear. Sistemele de tip bucle de inducție pot fi disponibile în diferite spații ale muzeului și funcționează prin legătură directă cu aparatul auditiv al persoanei. Una dintre caracteristicile importante ale acestora este aceea că utilizatorul poate să ajusteze volumul conform dispozitivelor personale de ascultare (Johnson, 2013; Nikolarazi, Kanari, & Marschark, 2020).



Linkuri/resurse utile

Pentru mai multe informații despre buclele de inducție de tip *hearing loop*, consultați site-ul: <https://www.hearinglink.org/living/loops-equipment/hearing-loops/what-is-a-hearing-loop/>

Pentru mai multe informații legate de sistemele FM, consultați site-ul: <https://www.hearinglink.org/living/loops-equipment/fm-systems/>



Urmăriți materialul video:

<https://www.youtube.com/watch?v=2m5dYwcBfow>

Monitoare mari cu lupe încorporate, camerele de supraveghere portabile, desktop-urile cu sistem de mărire sunt tipuri de tehnologii asistate care se adresează persoanelor cu dizabilități vizuale și care îmbunătățesc vederea reziduală a acestora. Dispozitivele optice (aparatele de mărit portabile, cele montate pe ochelari, monocularele portabile, telescoapele bioptice) pot veni în întâmpinarea nevoilor

persoanelor cu dizabilități vizuale, îmbunătățindu-le accesul la exponatele muzeului, la modalitățile de interpretare sau în diferite zone ale muzeului, cum ar fi bibliotecile. Televizoarele cu circuit închis pot fi de asemenea folosite oferind acces la piesele din muzeu prin proprietățile lor specifice, cum ar fi setările de contrast, amplificarea (Argyropoulos & Ravenscroft, 2019).



Linkuri/resurse utile

Consultați materialul “Portable Video Magnifiers in Museums” pe site-ul <https://www.afb.org/aw/3/2/14947>



Urmăriți materialul video: “Accessibility at the Canada Science and Technology Museum”

https://www.youtube.com/watch?v=z-_TLP369Gc

Dispozitivele tehnologice portabile includ tipuri variate care facilitează viața cotidiană și accesul în diferite spații sociale în privința navigării și accesului la informații pentru persoanele cu dizabilități vizuale. Printre ele se numără *OrCam My Eye* care funcționează printr-o cameră atașată ce convertește informațiile în alte formate (auditive), permițându-le vizitatorilor cu dizabilități vizuale accesul la etichete, documente. Ochelarii de tip *smart* sunt folosiți în același scop (Argyropoulos & Ravenscroft, 2019).



Urmăriți materialul video: “OXSIGT Prism Glasses - National History Museum”

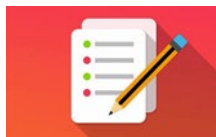
<https://www.youtube.com/watch?v=0dO4NJB1WBs>

Pentru mai multe informații legate de *OrCam My Eye* consultați site-ul [ps://www.orcam.com/en/myeye2/](https://www.orcam.com/en/myeye2/)



Pentru mai multe informații despre dispozitivele tehnologice portabile consultați site-ul

<https://www.wearable-technologies.com/2018/12/these-new-generation-of-wearables-are-empowering-blind-and-the-visually-impaired/>



Reflecțați la folosirea tehnologiei asistate în muzeul dumneavoastră. Ce tip de informații sau sprijin ați dori să primiți? Mai există alte aspecte pe care ați dori să le abordați?

.....

.....

.....

.....



De reținut!

Personalul muzeului trebuie să fie informat și implicat în utilizarea tehnologiei asistate pentru a putea sprijini vizitatorii cu dizabilități senzoriale și a veni în întâmpinarea nevoilor acestora.

(Carrizosa et al, 2020)

.....și în sfârșit!

Un muzeu multisenzorial accesibil și incluziv trebuie să fie o preocupare personală a tuturor membrilor personalului care îl deservește și care este implicat în diferite servicii și sectoare. Colaborarea muzeelor cu specialiștii în domeniul dizabilităților și cu persoanele cu dizabilități reprezintă CHEIA succesului!

Bibliografie

- Abd Hamid, N.N., & Edwards, A.D.N. (2013). Facilitating route learning using interactive audio-tactile maps for blind and visually impaired people. In: CHI '13 *Extended abstracts on human factors in computing systems* (pp. 37–42). New York: Association for Computing Machinery. Descărcat 25 mai 2020 de pe <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2468356.2468364>
- Allman, B.C., & Lewis, S. (2014). A strong foundation: The importance of the expanded core curriculum. In: C.B. Allman & S. Lewis (Eds.), *ECC Essentials. Teaching the expanded core curriculum to students with visual impairments* (pp. 15-30). USA: AFB Press.
- Ambrose, T., & Paine, C. (2018). *Museum Basics*. London: Routledge.
- Anthony, T. L. (2016). Early identification of infants and toddlers with deafblindness. *American Annals of the Deaf*, 161(4), 412–423.
- Antia, S., Jones, P., Reed, S., & Kreimeyer, K. (2009). Academic status and progress of deaf and hard-of hearing students in general education classrooms. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 14, 293-311.
- Argyropoulos, V., & Gentle, F. (2019). Formal and non-formal education for individuals with vision impairment or multiple disabilities and vision impairment. In: J. Ravenscroft (Ed.), *The Routledge Handbook of Visual Impairment* (pp. 118-142). Abingdon: Routledge.
- Argyropoulos, V., Nikolarazi, M., & Papazafiri, M. (2020). Alternative routes towards literacy for individuals with deafblindness: The role of assistive technology. In S. Easterbrooks & H. Dostal (Eds), *The Oxford Handbook of Deaf Studies in Literacy*. Oxford: Oxford University Press.
- Argyropoulos, V., & Ravenscroft, J. (2019). Assisting people with vision impairments through technology. In: A. Tatnall (Ed.), *Encyclopedia of Education and Information Technologies* (pp. 1-10). Cham: Springer Nature.
- Argyropoulos, V., & Kanari, C. (2015). Re-imagining the museums through “touch”: Reflections of individuals with visual disability on their experience of museum- visiting in Greece. *ALTER, European Journal of Disability Research*, 9, 130-143.
- Argyropoulos, V., Kanari, Ch., & Chamonikolaou, S.L. (2017). Training activities in issues of access of persons with disabilities in museums and archaeological sites: A case study. *On line International Journal MuseumEdu*, 5, 35-53 (in Greek). Descărcat 20 mai, 2020 de pe <http://museumedulab.ece.uth.gr/main/sites/default/files/A.%202..pdf>
- Argyropoulos, V., Nikolarazi, M., Kanari, Ch., & Chamonikolaou, S. (2016). Education and access of students with visual disabilities to culture. Redefining the role of museums. *International Conference of Education and New Developments, Conference Proceedings. Ljubijana, Slovenia 12-14 June 2016* (pp. 374-378). World Institute for Advanced Research and Science.
- Axel, S. E. & Levent, S. N. (Eds.) (2003). *Art beyond Sight, A resource Guide to Art, Creativity and visual impairment*. New York: AFB Press.
- Baines, L. (2008). *A teacher's guide to multisensory learning. Improving literacy by engaging the senses*. Alexandria, VA: ASCD.
- Barnes, C., Mercer, G., & Shakespeare, T. (1999). *Exploring disability. A sociological introduction*. Cambridge: Policy Press
- Best, B.A. (1992). *Teaching Children with Visual Impairments*. Milton Keynes: Open University Press.
- Black, G. (2012). *Transforming museum in the twenty first century*. London: Routledge.

- Black, G. (2005). *The engaging museum. Developing museums for visitor involvement*. London: Routledge.
- Bodsworth, S., Clare, I., & Simblett, S. (2011). Deafblindness and mental health: psychological distress and unmet need among adults with dual sensory impairment. *British Journal of Visual Impairment*, 29(1), 6-26.
- Brabyn, J., Schneck, M., Haegerstrom-Portnoy, G., & Lott, L. (2007). Dual sensory loss: overview of problems, visual assessment and rehabilitation. *Trends in Amplification*, 11(4), 219-226.
- Bruce, S.M., & Borders, C. (2015). Communication and Language in Learners Who Are Deaf and Hard of Hearing with Disabilities: Theories, Research, and Practice. *American Annals of the Deaf*, 160(4), 368-384.
- Boussaid, M. (2004). Access of individuals with visual impairments: Reality and prospects. In: A. Tsitouri (Ed.), *Access of people with disabilities in spaces of culture and sport. Proceedings* (pp.55-59). Athens: Ministry of Culture (in Greek).
- Candlin, F. (2004). Don't Touch! Hands Off! Art, blindness and the conservation of expertise. *Body & Society*, 10(1), 71-90.
- CAST (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. Descărcat de pe <http://udlguidelines.cast.org>
- Carreroza, H.G., Sheehy, K., Rix, J., Seale, J. & Hayhoe, S. (2020). Designing technologies for museums: Accessibility and participation issues. *Journal of Enabling Technologies*, 14(1), 33-39.
- Chin, E., & Reich, C. (2006). "Life in Translation": Addressing deaf visitors in museums with an American Sign Language (ASL) multimedia tour. National Center for Technological Literacy. Museum of Science, Boston. Descărcat 2 iunie 2020 de pe <https://openexhibits.org/wp-content/uploads/papers/2006-3%20Life%20in%20Translation-ASL%20Multimedia%20Tour.pdf>
- Convertino, C., Borgna, G., Marshark, M., & Durkin, A. (2014). Word and world knowledge among deaf learners with and without cochlear implants. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 19, 471-483.
- Court, H., McLean, G., Guthrie, B., Mercer, S. W., & Smith, D. J. (2014). Visual impairment is associated with physical and mental comorbidities in older adults: a cross-sectional study. *BMC Medicine*, 12(181), 1-8.
- Coxall, H. (2006). Open minds: Inclusive practices. In H. H. Genoways (Ed.), *Museum philosophy for the twenty-first century* (pp. 139-149). United States: Altamira Press.
- Dalby, D., Hirdes, J., Stolee, P., Strong, J., Poss, J., Tjam, E., & Ashworth, M. (2009). Characteristics of individuals with congenital and acquired deaf-blindness. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 103, 93-102.
- Dammeyer, J. (2014). Deafblindness: A review of the literature. *Scandinavian Journal of Public Health*, 42, 554-562.
- Dann, Elizabeth, with Graham Dann. (2013). Sightseeing for the Sightless and Soundless: Tourism Experiences of the Deafblind. *Tourism, Culture & Communication*, 12, 125-40.
- Diekmann, A., & McCabe, S. (2011). Systems of social tourism in the European Union: A critical review. *Current Issues in Tourism*, 14(5), 417-30.
- Dodd, J., & Sandell, R. (Eds.) (2001). *Including museums. Perspectives on museums, galleries and social inclusion*. Research Centre for Museums and Galleries, Department of Museum Studies, Leicester. Descărcat 8 mai 2020 de pe <https://le.ac.uk/rcmg/research-archive/including-museums>

- Dodd, J., & Sandell, R. (1998). *Building Bridges. Guidance for museums and galleries on developing audiences*. London: Museums and Galleries Commission.
- Dunn, R. (1990). Rita Dunn answers questions on learning styles. *Educational Leadership*, 48(2), 15-19.
- Falk, J., & Dierking, L. (2013). *The museum experience revisited*. London - New York: Routledge.
- Gardner, H. (1993). *Multiple intelligences: The theory in practice*. New York: Basic Books.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. New York: Basic Books.
- Gibbs, K., Sani, M., & Thompson, J. (Eds.) (2007). *Lifelong learning in museums. A European handbook*. Ferrara: Edisai srl. Descărcat 2 iunie 2020 de pe <http://online.ibc.regione.emilia-romagna.it/I/libri/pdf/LifelongLearninginMuseums.pdf>
- Ginley, B. (2013) Museums: A whole new world for visually impaired people. *Disability Studies Quarterly*, 33 (3). Descărcat 2 iunie 2020 de pe <http://dsq-sis.org/article/view/3761/3276>
- Gregory, G.H., & Chapman, C. (2012). *Differentiated instructional strategies: One size doesn't fit all* (3rd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- G3ICT White Paper (2018). *E- accessible culture. A G3ict Business Case White Paper Series*. G3ict: Global Initiative for Inclusive Information and Communication Technologies.
- Hansen, A. (2014). The heritage learning framework and the heritage learning outcomes. In: D. Christidou (Ed.), *Implementing heritage learning outcomes* (pp. 7-24). Östersund: Jamtli Förlag, Fornvårdaren 37.
- Hell, J. (1983). *Perception and Cognition*. University of California Press.
- Hetherington, K. (2000). Museums and the Visually Impaired: The Spatial Politics of Access. *The Sociological Review*, 48 (3), 444-463.
- Hersh, M. A. (2016). Improving Deafblind Travellers' Experiences: An International Survey. *Journal of Travel Research*, 55(3), 380-394. <https://doi.org/10.1177/0047287514546225>
- Hintermair, M. (2010). Health-related quality of life and classroom participation of deaf and hard-of-hearing students in general schools. *Journal of Deaf Studies and Deaf Education*, 16, 254-271.
- Hodges, L. (2000). Effective teaching and learning. In: S. Aiken, M. Buultjens, C. Clark, J. T. Eyre, & L. Pease (Eds), *Teaching Children who are Deafblind* (pp. 167-199). London: David Fulton Publishers.
- Holbrook, M. C., & Koenig, A., J. (2000). Basic techniques for modifying instruction. In A. J. Koenig & M. C. Holbrook (Eds.), *Foundations of Education. Vol. II. Instructional Strategies for Teaching Children and Youths with Visual Impairments* (pp. 173-193). New York: AFB Press.
- Hooper-Greenhill, E. (1999). Education, communication and interpretation: Towards a critical pedagogy in museums. In: E. Hooper-Greenhill (Ed.), *The educational role of the museum* (pp. 3-27). London: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E., Sandell, R, Moussouri, T., & O'Riain, H. (2000). *Museums and social inclusion- The GLLAM report*. Leicester: Research Centre for Museums and Galleries, Department of Museum Studies, University of Leicester. Descărcat 17 iunie 2020 de pe <https://le.ac.uk/rcmg/research-archive/museums-and-social-inclusion>.
- Huebner, K. (2000). Visual impairment. In M. Cay Holbrook & A. J. Koenig (Eds.), *Foundations of education, History and theory of teaching children and youths with visual impairments* (Vol. I) (pp.55-76). New York: AFB Press.
- ICOM/MDPP (2018). *Report and Recommendations*. Descărcat 20 aprilie 2020 de pe https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/01/MDPP-report-and-recommendations-adopted-by-the-ICOM-EB-December-2018_EN-2.pdf

- Johnson, K. (2013). *Accessibility for Deaf and hard of hearing audiences at cultural institutions. A project access white paper*. Art Beyond Sight. Descărcat 12 iunie 2020 de pe http://www.artbeyondsight.org/mei/wp-content/uploads/WP_DeafAccess.pdf
- Kanari, H., & Argyropoulos, V. (2014). Museum educational programmes for children with visual disabilities. *The International Journal of the Inclusive Museum*, 6(3), 13 – 26.
- Kim, R.S., Seitz, A.R., & Shams, L. (2008). Benefits of stimulus congruency for multisensory facilitation of visual learning. *PLoS ONE* 3(1) e1532. Descărcat 10 iunie 2020 de pe <https://journals.plos.org/plosone/article/file?type=printable&id=10.1371/journal.pone.0001532>
- Kyriacou, M., Pronay, B., & Hathazi, A. (2015). *Report of the mapping exercise carried out by the commission of persons with visual impairment and additional disabilities*. EBU document. Descărcat 25 mai 2020 de pe <http://www.icevi-europe.org/files/2015/additional-disabilities.pdf>
- Leporini, B., & Norscia, I. (2008). “Fine Tuning” image accessibility for museum websites. *Journal of Universal Computer Science*, 14(19), 3250-3264.
- Levent, N., Kleege, G., & Pursley, J. M. (2013). Guest editors’ introduction: Museum experience and blindness. *Disability Studies Quarterly*, 33(3), Retrieved from <http://dsq-sis.org/article/view/3751>
- Levi, S. A. (2005). Beyond vision: Integrating touch into museums. The Tactile Museum of the Lighthouse for the Blind in Athens, Greece. *The Braille Monitor*, 48(6), descărcat 20 mai 2020 de pe <http://www.nfb.org/images/nfb/Publications/bm/bm05/bm0506/bm0506tc.htm>
- Mace, R. (1988). *Universal design: housing for the lifespan of all people*. Rockville, MD: Department of Housing and Urban Development.
- Martins, P.R. (2016). Engaging the d/Deaf audiences in museums. A case study at the Caluste Gulbenkian Museum. *Journal of Museum Education*, 41(3), 202-209.
- Mason, H. & Arter, C. (1997). The preparation of raised diagrams. In: H. Mason & S. McCall (Eds.), *Visual impairment. Access to education for children and young people* (pp. 171-178). London: David Fulton Publishers
- Miller, O., & McClarty, M. (2000). Curricular frameworks. In: S. Aiken, M. Buultjens, C. Clark, J. T. Eyre, & L. Pease (Eds.), *Teaching Children who are Deafblind* (pp. 141-166). London: David Fulton Publishers.
- Moussouri, T. (2007). Implications of the Social Model of Disability for visitor research. *Visitors Studies*, 10(1), 90-106.
- Νικολαραϊζι, Μ. (2017). Η πρόσβαση και η συμμετοχή των κωφών και βαρήκοων ατόμων σε χώρους πολιτισμού. Η περίπτωση των μουσείων. *Online International Journal MuseumEdu*, 5, 55-66. Διαθέσιμο στο <http://museumedulab.ece.uth.gr/main/sites/default/files/A.%203..pdf>
- Nikolarazi, M. (2007). Analysing the concept of deaf identity. *Hellenic Journal of Psychology*, 4, 185-204.
- Nikolarazi, M., Kanari, C., & Marschark, M. (2020). Tickets for the inclusive museum: Accessible opportunities for nonformal learning by deaf and hard-of-hearing individuals. In M. Marschark & H. Knoors (Eds.), *The Oxford Handbook of Deaf Studies in Learning and Cognition* (pp. 391-406). New York, NY: Oxford University Press.
- Oliver, M. (1990). *The politics of disablement*. London: Macmillan.
- Parry, R. (2007). *Recording the museums: Digital heritage and the technologies of change*. London, UK: Routledge.

- Partington- Sollinger, Z., & Morgan, A. (2011). Shifting Perspectives. Opening up museums and galleries to blind and partially sighted people. Culture Link, RNIB, MLA. Descărcat 15 mai 2020 de pe <https://g3ict.org/publication/shifting-perspectives-opening-up-museums-and-galleries-to-blind-and-partially-sighted-people>
- Pashler, H., McDaniel, M., Rohrer, D., & Bjork, R. (2009). Learning styles: Concepts and evidence. *Psychological Science in the Public Interest*, 9(3), 105-119. Descărcat 10 iunie 2020 de pe <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1111/j.1539-6053.2009.01038.x#bibr12-j.1539-6053.2009.01038.x>
- Petrovsky, D. V., Sefcik, J. S., Hanlon, A. L., Lozano, A. J., & Cacchione, P. Z. (2019). Social engagement, cognition, depression, and comorbidity in nursing home residents with sensory impairment. *Research in Gerontological Nursing*, 2(5), 217-226.
- Phillips, N. (2011). *Developing digital media for museums exhibitions: Environment, collaboration and delivery*. Unpublished thesis, Massey University, Manawatū New Zealand.
- Pinto, J. M., Wroblewski, K. E., Huisinigh-Scheetz, M., Correia, C., Lopez, K. J., Chen, R. C., Kern, D. W. (2017). Global sensory impairment predicts morbidity and mortality in older U.S. adults. *The American Geriatrics Society*, 65, 2587-2595.
- Proctor, N. (2005). Providing Deaf and hard-of-hearing visitors with on-demand, independent access to museum information and interpretation through handheld computers. Descărcat 15 iunie 2020 de pe <https://www.museumsandtheweb.com/mw2005/papers/proctor/proctor.html>
- Rappolt-Schlichtmann, G., & Daley, S. G. (2013). Providing access to engagement in learning: The potential of Universal Design for Learning in museum design. *Curator*, 56, 307-321.
- Reich, C., Lindgren-Streicher, A., Beyer, M., Levent, N., Pursley, J. & Mesiti, L.A. (2011). *Speaking Out on Art and Museums: A Study on the Needs and Preferences of Adults who are Blind or Have Low Vision. Report. Museum of Science, Boston & Art Beyond Sight*, Descărcat 25 aprilie 2020 de pe http://www.artbeyondsight.org/docs/Speaking%20Out_oct%2011%201-55.pdf
- Resource. (2001). *Disability directory for museums and galleries*. London, UK: Resource. The Council for Museums, Archives and Galleries. Descărcat 30 mai 2020 de pe https://www.accessibletourism.org/resources/uk_museumsand-galleries_disability_directory_pdf_6877.pdf
- Schalock, M.D. (2015). *The 2015 National Child Count of Children and Youth who are Deaf-Blind*. Monmouth, OR: National Center on Deaf-Blindness, The Research Institute, Western Oregon University. Descărcat 2 iunie 2020 de pe <http://nationaldb.org>
- Sense UK (n.d.). What is deafblindness? Descărcat 2 iunie 2020 de pe <https://www.sense.org.uk/get-support/information-and-advice/conditions/deafblindness/>
- Simcock, P. (2017). One of society's most vulnerable groups? A systematically conducted literature review exploring the vulnerability of deafblind people. *Health & Social Care in the Community*, 25(3), 813-839.
- Skilton, A., Boswell, E., Prince, K., Francome-Wood, P. & Moosajee, M. (2018). Overcoming barriers to the involvement of deafblind people in conversations about research: recommendations from individuals with Usher syndrome. *Research, Involvement and Engagement*, 4, 3-12.
- The Individuals with Disabilities Education Improvement Act of 2004 (IDEA, 2004) Pub. L. Part B, Subpart A, Section 300.8 (c) (2). Descărcat de pe <https://sites.ed.gov/idea/regs/b/a/300.8/c/2>

- Tomlinson, C. A. (2014). *The differentiated classroom: Responding to the needs of all learners* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Tomlinson, C. A. (2001). *How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms* (2nd ed.). Alexandria, VA: ASCD.
- Tomlinson, C.A., & Allan, S.D. (2000). *Leadership for differentiating schools and classrooms*. Alexandria, VA: ASCD.
- Taylor, M. (n.d.). Disability. A toolkit for museums working towards inclusion. Foundation Cultural Heritage without Borders. Descărcat 5 iunie 2020 de pe <http://www.bmuseums.net/wp-content/uploads/2018/07/English-Toolkit-2.pdf>
- Tsitouri, A. (Ed.) (2004). *Access of People with Disabilities in Spaces of Culture and Sports. Proceedings of Conference Access of People with Disabilities in Spaces of Culture and Sports*, Thessaloniki 30 October – 1 November 2003. Athens: Ministry of Culture (in Greek).
- Undeen, D. (2013, October 15). 3D Scanning, Hacking, and Printing in Art Museums, for the Masses. Descărcat 1 iunie, 2020 de pe <https://www.metmuseum.org/blogs/digital-underground/posts/2013/3d-printing>
- Ungar, S. (2008). Ignorance as an under identified social problem. *British Journal of Sociology* 59(2), 301-326.
- United Nations (2006). *Convention on the rights of persons with disabilities. Optional protocol to the Convention*. Descărcat 10 iunie 2020 de pe <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf>
- United Nations (1948). Universal declaration of human rights. Descărcat 15 iunie 2020 from <https://www.un.org/en/universal-declaration-human-rights/>
- Wæge, K., & Hauglækken, O. K. (2013). Research-based and hands-on practical teacher education: an attempt to combine the two. *Journal of Education for Teaching*, 39(2), 235-249.
- Wapner, J. (2013). Mission and low vision: A visually impaired museologist's perspective on inclusivity. *Disability Studies Quarterly* 33(3). Descărcat 1 iunie 2020 de pe <http://dsq-sis.org/article/view/3756/3290>
- Ward, M. O., Grinstein, G., & Keim, D. (2015). *Interactive Data Visualization: Foundations, Techniques, and Applications* (2nd ed.). New York: A K Peters/CRC Press.
- Weisen, M. (2008). How accessible are museums today? In H. J. Chatterjee (Ed.), *Touch in museums. Policy and practice in object handling* (pp. 243-252). Oxford-New York: BERG.
- White book – Handbook of guidelines for making your museum or visitor attraction deaf-friendly. (n.d.). Descărcat 30 mai 2020 de pe <https://sites.google.com/site/museumsictdeaf/white-book>
- Wittich, W., Southall, K., Sikora, L., Watanabe, D., & Gagne, J. (2013). What's in a name: dual sensory impairment or deafblindness? *British Journal of Visual Impairment*, 31(3), 198-208.
- Zajadacz, Alina. (2012). Sources of Tourist Information used by Deaf People. Case Study: The Polish Deaf Community. *Current Issues in Tourism*, 17(5), 434-454.