

Biuletyn po szkoleniu

Gość niepełnosprawny intelektualnie w muzeum



Stalowa Wola 2014

Szkolenie:

Zwiększenie dostępności muzeów polskich i ukraińskich na rzecz profesjonalnej obsługi osób niepełnosprawnych intelektualnie.

Muzeum Regionalne w Stalowej Woli, 25-26 lutego 2014 r.

Projekt:

„Muzea bez barier” – Koalicja muzeów polskich i ukraińskich na rzecz profesjonalnej obsługi niepełnosprawnego zwiedzającego.

Program Współpracy Transgranicznej Polska-Białoruś-Ukraina 2007-2013

Organizator:

Muzeum Regionalne w Stalowej Woli

Redakcja materiałów poszkoleniowych:

Anna Garbacz, Anna Szlązak, Ewelina Wiechnik

Projekt graficzny i skład:

KAVA design – Jacek Kawa

Wydawca:

© Muzeum Regionalne w Stalowej Woli

ISBN 978-83-61032-35-9



Program Współpracy Transgranicznej
Polska-Białoruś-Ukraina 2007-2013
jest współfinansowany
ze środków Unii Europejskiej





Spis treści

Wstęp	4
Informacje o prelegentach	5
Tomasz Wasielewski Bariery mentalne i architektoniczne w obsłudze gościa niepełnosprawnego z punktu widzenia zarządzających muzeami i odwiedzających muzea	6
Mirelle Defreyne Idea „dostępności”	8



Wstęp

Szkolenia w zakresie dobrej obsługi oraz edukacji dla osób niepełnosprawnych skierowane były do muzealników i edukatorów muzealnych Polski i Ukrainy. Miały za zadanie nie tylko edukować, ale także wskazywać nowe rozwiązania, pomagać tworzyć programy edukacyjne, zwiększyć wrażliwość, zrozumienie problemów i oczekiwań osób niepełnosprawnych. Szkolenia miały charakter warsztatowy z udziałem osób z dysfunkcjami.

Szkolenie z zakresu obsługi osób niepełnosprawnych intelektualnie odbyło się 25-26 lutego 2014 w Muzeum Regionalnym w Stalowej Woli. Ten złożony i delikatny temat przedstawiła Mireille Defreyne z Belgii. Dodatkowo o barierach fizycznych/architektonicznych w muzeach opowiadał, poruszający się na wózku, Tomasz Wasielewski.

Szkolenie opierało się w głównej mierze na praktyce, która uzupełniana była sukcesywnie teorią. Uczestnicy poznali różne typy niepełnosprawności intelektualnej oraz problemy, które się z nią wiążą. Zasygnalizowane zostały nowe teorie, np. Kena Robinsona o myśleniu dywergencyjnym (wprowadza w świat skojarzeń i myślenia ponad schematami, kreatywnego, nieoczekiwanego). Pojawiło się wiele wskazówek i pomysłów jak wykorzystywać potencjał muzeów w edukacji – nie tylko osób niepełnosprawnych.

Prace w grupach zaowocowały programami dla osób niepełnosprawnych, które realizowane były przy udziale tych osób w drugim dniu szkolenia. Działania głównie opierały się na stworzonym przez prelegentkę programie edukacyjnym „Moje muzeum – Twoim muzeum”, nie zabrakło jednak nowych pomysłów uczestników szkolenia.



Informacje o prelegentach:

Mireille Defreyne

Koordinator Centrum Fachowej Wiedzy w zakresie Edukacji Dotyczącej Dziedzictwa Kulturowego, Kampus KATHO, Tielt; wykładowca na Katolickim Uniwersytecie w Leuven. Autorka innowacyjnego programu edukacyjnego „Moje muzeum – Twoim muzeum. Zwiedzanie muzeów z osobami niepełnosprawnymi”, opracowanego dla Muzeum Regionalnego w Stalowej Woli. Autorka licznych publikacji z zakresu dziedzictwa kulturowego i pedagogiki.

Tomasz Wasielewski

Przedsiębiorca i społecznik, sekretarz Związku Rodowego Dzieduszyckich Herbu Sas, od 2000 roku porusza się na wózku. Oprócz pełnej aktywności zawodowej oraz zaangażowania w projekty na rzecz rozwoju społeczeństwa obywatelskiego, jest aktywnym propagatorem obecności osób niepełnosprawnych w życiu zawodowym, społecznym i kulturalnym.

Bariery mentalne i architektoniczne w obsłudze gościa niepełnosprawnego z punktu widzenia zarządzających muzeami i odwiedzających muzea

Ogólną liczbę niepełnosprawnych w Polsce szacuje się na ok. 15% ogółu społeczeństwa, czyli ok. 5 mln osób. Jest to bardzo liczna grupa społeczna, o którą warto i należy walczyć, gdyż w dłuższej perspektywie ich aktywizacja i włączenie społeczne przełożą się korzystnie na stopień korzystania z dostępu do dóbr i usług, w tym oferowanych przez instytucje kultury, jednocześnie zmniejszając koszty społeczne opieki nad tym środowiskiem. Z kolei aspekt komercyjny z punktu widzenia zarządzających muzeami może odgrywać tu nie mniej ważną rolę.

Na szczęście kwestia dostępności obiektów użyteczności publicznej dla osób z niepełnosprawnością ruchową jest dziś regulowana przez różne przepisy oraz leży w obszarze działania i zainteresowania kilku różnych oficjalnych instytucji (są to m.in.: Główny Inspektor Nadzoru Budowlanego, Rzecznik Praw Obywatelskich, Rzecznik Praw Osób Niepełnosprawnych, Najwyższa Izba Kontroli, Konwencja Praw Osób Niepełnosprawnych, Karta Praw Osób Niepełnosprawnych, Strategia rozwoju województwa podkarpackiego do roku 2020 /specyficznie ze wzgl. na Muzeum w Stalowej Woli/). Obserwowana jest także duża dynamika wzrostu liczby obiektów dostępnych (w 2010 roku liczba muzeów dostępnych dla osób poruszających się na wózkach inwalidzkich wynosiła 235 z ogólnej liczby 782 muzeów w Polsce (w stosunku do 1999 roku to wzrost ponad 120%)). Jednak pogłębiona diagnoza tego zjawiska wskazuje nadal na duże niedociągnięcia w realizacji postulatów obecności osób niepełnosprawnych w życiu kulturalnym poprzez umożliwienie im przebywania w miejscach do tego przeznaczonych, choćby na przykładzie tego, że takie dostępne obiekty stanowią jedynie niecałe 40% ich ogółu.

By rozważania o dostępności obiektów użyteczności publicznej, w tym muzeów, miały sens, wyróżnić należy cechy obiektów nie tylko te najczęściej wymieniane w raportach instytucji państwowych, jak pochylenie wjazdowe, drzwi otwierane automatycznie, windy przystosowane dla osób niepełnosprawnych oraz odpowiednio przystosowane sanitariaty, lecz również – o czym się rzadko mówi – otoczenie budynku, dojście do budynku, obsługa gościa wewnątrz budynku, system informacji oraz wszelkie pomoce techniczne dla różnych rodzajów niepełnosprawności.

Jednak same bariery architektoniczne nie stanowią jeszcze istoty sprawy, a ich likwidacja nie spowoduje natychmiastowego ożywienia środowiska osób niepełnosprawnych i ich lawinowego napływu do obiektów instytucji kultury. Jest bowiem coś więcej do podkreślenia w kwestii obecności osób niepełnosprawnych w życiu muzeów i na odwrót, niż tylko adaptacja samego obiektu i jego otoczenia. To integracyjna rola muzeów względem lokalnych społeczności oraz ich rola jako aktywnego moderatora życia społeczne-



go i kulturalnego. Choć warto tu zauważyć, że już samo niedostosowanie obiektów kultury pod względem architektonicznym, to nic innego, jak utrudnianie korzystania z usług świadczonych przez daną instytucję, ale również na przykład przeszkoda w podjęciu i wykonywaniu pracy w tych obiektach przez pracowników z niepełnosprawnościami, co stanowi formę dyskryminacji na rynku pracy.

Z punktu widzenia osób zarządzających muzeami również występują wielorakie opory w otwarciu się na obecność (także zatrudnianie) niepełnosprawnych w ich otoczeniu. Są to m.in. opory mentalne, finansowe, organizacyjne, ale też wiek pracowników (najczęściej pracownicy starszej daty, którzy muszą się zmierzyć z czymś nowym, nieznanym), lokalizacja obiektu (wieś / małe / duże miasto), co rzutuje na występowanie stereotypów myślowych, konieczność likwidacji barier architektonicznych oraz wyposażenie obiektu w urządzenia dla osób z innymi deficytami niż ruchowe. To również są bariery ograniczające aktywizację i włączenie społeczne, podczas gdy instytucje kultury (a w szczególności zarządzający nimi) oraz osoby niepełnosprawne mogą sobie wzajemnie dużo dać. Mogą wspólnie zbudować dobrze funkcjonujący mechanizm, z jednej strony dodatkowo nakręcający koniunkturę w muzeach, z drugiej zaś służąc jako system wsparcia w łamaniu barier mentalnych i architektonicznych, otwierając niepełnosprawnych na udział w życiu kulturalnym tak jako odbiorców, jak i twórców i moderatorów tego rynku. Mówiąc bowiem o osobach z niepełnosprawnością, najczęściej mamy na myśli takie pojęcia, jak rozwój zawodowy, aktywność fizyczna, dostęp do opieki medycznej, zaś bardzo rzadko podkreśla się rolę aktywności/rehabilitacji psycho-społecznej, rozwoju kulturalnego, przedsiębiorczości.

Aby tak się mogło dziać, należy spojrzeć na sprawę pod innym kątem i zacząć postrzegać instytucje kultury, w tym muzea, również w kategoriach rynkowych, jako przedsiębiorstwa, które bez szwanku na swoim wizerunku mogą generować zyski tak w rozumieniu ekonomicznym, jak i społecznym, czyli realizować swoją działalność przedsiębiorczą w duchu gospodarki solidarnej, która realizując tradycyjny ideał społecznej gospodarki rynkowej rozumiana być musi jako zasada gospodarowania, w której najważniejszym punktem odniesienia jest przede wszystkim człowiek. Dopiero takie podejście otworzy instytucje kultury na osoby niepełnosprawne, budząc w nich poczucie bycia podmiotem, a nie przedmiotem życia kulturalnego i działalności statutowej muzeów, wiążąc jednocześnie te osoby niewidzialnymi więzami wzajemnego zainteresowania i zaangażowania w tworzenie oferty kulturalnej. Przy takim podejściu dużo łatwiej szeroko otworzyć drzwi muzeów i wyjść z ofertą również do osób z niepełnosprawnościami intelektualnymi, o których niestety zapomina się jeszcze częściej niż o osobach z dysfunkcją ruchu. Takie postrzeganie roli muzeów spowoduje również, że kwestie uniwersalnego projektowania oraz łamania barier w komunikowaniu przestaną być celem samym w sobie, a staną się oczywistym narzędziem służącym do realizacji dużo wyższych celów, m.in. włączenia społecznego i pełnoprawnego uczestnictwa w życiu społecznym, kulturalnym i gospodarczym osób z niepełnosprawnościami.

Zaangażowanie instytucji kulturotwórczych w tworzenie społeczeństwa obywatelskiego stanowi bowiem o wiele bardziej znaczącą korzyść (zysk) dla państwa, niż tylko wpływy z podatków. Rozwój przedsiębiorczości w życiu społecznym i gospodarczym wymaga silnego jej zakorzenienia w kulturze, zrównoważony rozwój zaś musi być oparty o kulturę, a przecież mało która instytucja lepiej pełni rolę depozytariusza dziedzictwa kulturowego niż muzeum. Należy więc w tym celu pracować nad poprawą możliwości komunikacyjnych muzeów, poprawą zdolności rozumienia przez otoczenie społeczne i gospodarcze, czym muzeum jest i czym może być w przyszłości, także poprzez umiejętne korzystanie z instrumentów działalności gospodarczej. Wtedy stanie się ono naturalnym obiektem zainteresowania, a następnie miejscem przebywania różnych grup społecznych, w tym osób niepełnosprawnych.

Mirelle Defreyne

Idea „dostępności”

Jeśli muzeum stało się miejscem społecznym, wówczas niezbędne jest zapewnienie dostępności muzeum dla wszystkich potencjalnych zwiedzających. Przedtem, muzeum było własnością miasta i dyrektora tego muzeum. Teraz generalna idea jest taka:

„Nasze muzeum staje się trochę Twoim muzeum”

Idea „dostępności” okazała się ewidentnie pożyteczna. Dostępność to określenie kierujące uwagę na bariery dla osób intelektualnie niepełnosprawnych i ich rodzin lub nauczycieli i mentorów. Dla muzeów pojęcie to jest pomocne w myśleniu o tym, w jaki sposób dotąd wykluczały tę grupę docelową (=>problem), a jednocześnie umożliwia im także zastanowienie się nad tym, jak należy pracować nad inkluzją (=>rozwiązanie).

Interesujący projekt (finansowany przez brytyjską Radę Badań Społeczno-Ekonomicznych) zrealizowano w roku 2009 w Wielkiej Brytanii z inicjatywy Melanie Nind i Jane Searle. Zgromadziły one w jednym miejscu osoby intelektualnie niepełnosprawne, osoby opiekujące się nimi, a także osoby zajmujące się badaniem niepełnosprawności intelektualnej, aby wspólnie omówić różne znaczenia pojęcia „dostępności”.

Jednym z wyników tej dyskusji był „wielowymiarowy model” dostępności:

1. „Ułatwiajcie mi odnajdywanie drogi”

Fizyczna dostępność różnych rzeczy (niezbędna lecz niewystarczająca; idea dostępności wychodzi poza fizyczną możliwość wejścia lub podejścia).

Przykład: niepełnosprawni intelektualnie mogą łatwo stracić orientację w muzeum, jeśli oddzielą się od grupy. Czy będzie im łatwo znaleźć toalety, kolejkę do zwiedzania...

Ćwiczenie: Które z tych śladów zastosował(a)byś w której części swojego muzeum, aby poprowadzić zwiedzających?





Zwiedzający generalnie nie lubią się gubić, a niepełnosprawni intelektualnie z pewnością także nie. Ważne jest poświęcenie pewnej ilości czasu na to, aby umożliwić im zaznajomienie się z otaczającą ich przestrzenią. Wymaga to czasu i informacji. Jednak zwiedzającego nie należy przeciążyć nadmierną ilością informacji.

- Osoby mające trudności z uczeniem się nie mają zazwyczaj rozległego doświadczenia w zakresie miejsc czy obiektów ważnych dla dziedzictwa kulturowego, i często nie wiedzą, co w takich obiektach jest dostępne oraz jak z takiej oferty korzystać w maksymalnym możliwym zakresie.
- Częstokroć osoba posiadająca daną trudność w uczeniu się potrzebuje wielu krótszych wizyt w danym obiekcie, aby z tych kontaktów odnieść jak największą korzyść.
- Informacja zostaje przekazana najskuteczniej, jeśli jest przekazywana wielokrotnie w niewielkich dawkach.
- Często występuje dublowanie się pewnych metod zapewniania dostępności, co znaczy, że rozwiązanie opracowane dla jednej kategorii osób jest także użyteczne dla wielu innych.

Na „ciepłe przyjęcie” składa się szereg czynników, m.in. przygotowanie personelu, oznakowanie, orientacja na początku wizyty oraz stosowane systemy kolorów.

- Występuje brak zastosowania symboli umożliwiających interpretację, a tam gdzie są stosowane, często brak w nich konsekwencji.
- Większość obiektów charakteryzuje się niejasnym oznakowaniem umożliwiającym odnajdywanie drogi.
- Potrzebne są jasne, duże znaki, oparte na symbolach.
- Potrzebne są oznaczenia jasno określające, co można robić w poszczególnych przestrzeniach (np. co wolno dotykać, na czym wolno usiąść).
- Pomocne jest zastosowanie kodów barwnych dla określenia kierunków. Kontrastujące kolory na posadzkach i ścianach przyczyniają się do zdefiniowania określonej przestrzeni.
- Oznaczenia muszą być wyraźnie widoczne. Musi być oczywiste, do jakich artefaktów się odnoszą.
- Znaki nie mogą być stosowane w natłoku, a przy tym od strony graficznej (lub typograficznej) powinny być mocno kontrastowe.

Uproszczony tekst przekazujący kluczowe informacje należy stosować wraz z odpowiednimi symbolami / obrazkami.

2. „Chcę się nauczyć czegoś nowego”

Także OzNI pragną uczyć się nowych rzeczy. Chcą nabywać wiedzę o rzeczach, które je interesują.

Przykład: słownictwo konkretne i abstrakcyjne; wybór zbiorów w muzeum...

Ćwiczenie: wróć do warsztatu nr 1 i zastanów się, jakie treści mogłyby zainteresować OzNI.

- zastosowane media
 - poziom językowy
 - kontemplacyjne czy w wysokim stopniu oparte na doświadczeniu / eksperymencie
- Zwiedzanie jest najefektywniejsze, gdy zaangażowane jest więcej zmysłów.
 - W większym zakresie należy stosować dźwięk, przy czym ważne jest, aby dźwięk nie był przygłuszony oraz by unikać emitowania zbyt wielu dźwięków naraz.
 - Mile widziany (a raczej słyszany) jest tekst audio dostępny po naciśnięciu guzika.
 - Filmy wideo i muzyka tworzą poczucie konkretnego miejsca i zmniejszają zakres, w jakim trzeba się opierać na tekście w celu uzyskania dostępu do informacji.
 - Popularne są interaktywne gry komputerowe.
 - Ekspozycje umożliwiające doświadczenie w kontakcie fizycznym, wykonywanie określonych czynności, tworzą przestrzeń o wysokim stopniu dostępności, jednakże takie możliwości są aktualnie ograniczone.
 - Ekspozycje musi charakteryzować znaczna kontrastowość barw i faktur, aby zapewnić ich dostępność dla wszystkich.

3. „Nie chcę się czuć bezradny/a”

Tu chodzi o poczucie władzy, o poczucie, że ma się wpływ na swoją zdolność do uzyskiwania i zachowania dostępu.

Przykład: **Ludzie jako efektywne zasoby**

- Najskuteczniejszym tzw. facylitatorem dostępności jest przewodnik muzealny, który wchodzi w interakcję z ludźmi i w swoich działaniach na bieżąco dostosowuje swój przekaz w reakcji na ich aktualny poziom zrozumienia całokształtu dotychczasowego komunikatu.
- Zastosowanie kostiumów tchnie nowe życie w daną przestrzeń.
- Zapewnienie uproszczonych materiałów dla przewodników w poszczególnych salach będzie pomocne zarówno dla personelu jak i zwiedzających, ułatwiając im omówienie danego obiektu i zawartych w nim artefaktów.

4. „Spraw, abym czuł(a) się mile widziany/a”

Chodzi tu o wzajemne relacje i komunikację, o facylitację osobową i interakcję interpersonalną.

Przykład: Sposób, w jaki ludzie wita się w momencie wejścia do muzeum lub na teren wystawy. Zwiedzający musi od samego początku odczuwać komfort psychiczny, aby był w stanie czerpać przyjemność ze zwiedzania.



Przykład: Czy także funkcjonariusz straży muzealnej jest w stanie komunikować się z osobami niepełnosprawnymi intelektualnie?

- W momencie swego przybycia, osoby posiadające określone trudności w uczeniu się muszą się czuć mile widziane.
- Szkolenie uświadamiające dotyczące niepełnosprawności należy przeprowadzić dla całego personelu. W szkoleniu tym powinny uczestniczyć osoby niepełnosprawne intelektualnie.
- W całym obiekcie musi być duża ilość dostępnych siedzisk.

5. „Zaakceptuj mnie takim, jaki jestem, z takim a nie innym zasobem wiedzy, jaką posiadam”

„Pomóż mi zrozumieć i pozwól mi też mówić”

„Pozwól mi wybierać, oddaj mi część kontroli nad sytuacją”

Chodzi tu o to, by osoba niepełnosprawna mogła być „własnym adwokatem”. O dokonywanie faktycznych wyborów i oznajmianie ich – pojęcie to jest pokrewne dostępności.

Przykład: Czy osoba niepełnosprawna intelektualnie może sama dokonywać własnych wyborów?

Ćwiczenie: Jakich wyborów OzNI może/mogłaby dokonywać w twoim muzeum?

6. „Pozwól mi partycypować”

Także OzNI mają prawo do partycypowania w grupach, zorganizowanych wydarzeniach i imprezach, oraz w procesach demokratycznych.

Zob. warsztat nr 3: przykład Zamku Gaasbeek w Belgii.

7. „Zaspokój moje podstawowe potrzeby”

„Przyszłam/Przyszedłem tu po to, by spędzić czas z rodziną / znajomymi”

Chodzi tu o jakość życia (przynależność do społeczności, korzystanie z niezależności / współzależności i sieci społecznościowych)

Przykład: Czy zezwala się / zachęca do interakcji z osobami, które nie są niepełnosprawne intelektualnie?

Taki model jest pomocny, ponieważ odnosi się do złożoności muzeów jako miejsc, przestrzeni, obiektów, zbiorów, idei, interakcji i aktorów w polityce publicznej. Nie wystarczy tylko dokonanie pewnych modyfikacji w muzeum jako budynku, zbiorach czy sposobie prezentacji zbiorów.



Ćwiczenia i dobre praktyki, które mogą być wykorzystane w Twoim Muzeum:

zadanie 1: poznanie siebie

- Należy ustawić się w kręgu, wokół stołu lub usiąść w kręgu na podłodze (uczestnicy powinni mieć ze sobą dobry kontakt wzrokowy, nie tylko z wychowawcą)
- Przedstawienie się « Nazywam się ... »: ważne jest, aby wszyscy ludzie uczestniczyli, (edukatrzy i goście również)
- Co lubisz robić ? (edukatrzy i goście)
- Czego nie lubisz robić?
- Uścisk dłoni po jakimś czasie (pierwszy kontakt z zachowaniem odległości , a następny poprzez zbliżenie się do siebie)
- Obecność opiekuna lub opiekuna osoby niepełnosprawnej intelektualnie jest ważna , znają oni każdą osobę indywidualnie i mogą przerwać zadanie jeśli uznają, że osoba, która je wykonuje nie czuje się dobrze w tym co robi
- Normalne pośrednictwo grupowej dynamiki jest ważne : jeśli jedna osoba mówi cały czas, mediator powinien podjąć inicjatywę, aby pobudzić innych do rozmowy, ale nie wolno uczestników zmuszać do tego.

zadanie 2: pokazanie muzeum

(sale, pomieszczenia, toalety, sklep : pokazanie tego co można dotykać, a czego nie, należy powiedzieć czy wolno być głośno, czy należy być cicho...)

Jeśli zwiedzający znają muzeum to można umożliwić im pokazanie wnętrza muzeum swoim wychowawcom. Wykoananie tego zadania jest dla nich ogromną odpowiedzialnością jak również prawdziwym sukcesem, że podjęli się tak poważnego zadania.

zadanie 3: zwiedzanie wystawy

Grupa 1 (pierwsze piętro)

- Wszyscy bawią się przy infokioskach : wychowawca zachęca do zabawy i wszyscy pokazują chmurki z « WAW » i klaszczą w ręce , motywacja jest bardzo ważna ,by móc bawić się ponownie razem
- Możliwość barwienia materiałów : wychowawca robi to razem z gościem

Grupa 2 (II piętro)

- Zadanie dla edukatorów i gości : (w grupach po dwie osoby: edukator i pedagog): spójrz na wszystko co tworzy dźwięk, wróć do koła, za pomocą ust i ciała starajmy się powtórzyć ten dźwięk wydobywający się z danego przedmiotu. Pozostali odgadują co to jest za dźwięk i klaszczą w ręce, jeśli zgadną. To bardzo ciekawy sposób na zwiedzanie muzeum w inny sposób.
- Osoby niepełnosprawne Intelktualnie myślą za siebie , muszą pomyśleć, co tworzy dźwięk, mają wybór, ale nie należy podpowiadać i nie należy wskazywać co jest dobre, a co jest złe.



Grupa 3 (na zewnątrz)

- Udział w zabawie przy braku realnego lidera grupy, jest za to silny lider wśród edukatorów. jeden wychowawca kontra goście
- Jako wychowawca nie powinien starać się kontrolować wszystkiego , powinien być elastyczny i powinien być spontaniczny
- Jest elastyczny, uświadamia uczestnikó, że jest to konkurs i należy głosować , każdy ma zadbać o to, by głosować , każdy ma wybór, wszyscy robią to samo ze sobą - wzrasta atmosfera w grupie

zadanie 4

- Poszukiwanie materiałów , które sa ukryte na wystawie : rzeźby z gliny, kredki i nici, farby, itp.... (uczestnicy sami zdecydują z jakimi materiałami będą pracować)
- Nauczyciele i goście ponownie są razem, w określonych grupach, przy tym samym stole
- Możliwość pomagania sobie nawzajem , tak by zmotywować wszystkich do aktywnego udziału w zajęciach
- Niektórzy uczestników mają prawdziwe talenty artystyczne, Integrują w ich wspólne wrażenia z wystawy, ich grafiki, dzięki temu można zobaczyć, jaka jest ich osobowość, ich wnętrze, czym sie interesują, a ty jako wychowawca otrzymasz wgląd w ich umysł i serca







www.muzeum.stalowawola.pl