

Od integracji do partycypacji

Wprowadzenie do prelekcji

Dr Marcin Szelaąg

Muzeum Narodowe w Poznaniu

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Forum Edukatorów Muzealnych

masz@amu.edu.pl

marsz@mnp.art.pl

Prelekcja będzie prezentować założenia i przebieg dwóch projektów edukacyjnych zrealizowanych w Muzeum Narodowym w Poznaniu.

Pierwszy z nich zatytułowany „5 zmysłów Audiodeskrypcja” przygotowany został w roku 2011 i był projektem o charakterze integracyjnym, skierowanym do społeczności osób niepełnosprawnych (niewidomych i słabowidzących) oraz publiczności ogólnej.

Drugi pod nazwą „Co ma koronka do wiatraka? Niderlandy” zrealizowano w roku 2013 i był projektem partycypacyjnym, adresowanym do publiczności ogólnej, określonej jako nauczyciele i grupy szkolne oraz rodziny.

W podsumowaniu zostanie przedstawionych kilka uwag o charakterze ogólnym na temat możliwości wykorzystania założeń stojących u podstaw każdego z tych projektów w celu rozwijania aktywności edukacyjnych w innych muzeach, zarówno w odniesieniu do osób niepełnosprawnych jak i publiczności ogólnej.

W pierwszej części zaprezentowany zostanie projekt pod nazwą "5 zmysłów. Audiodeskrypcja", który był projektem edukacyjnym adresowanym przede wszystkim do społeczności osób niewidomych i słabowidzących.

Główny element programu stanowiła wystawa o charakterze ekspozycji edukacyjnej dedykowanej osobom niepełnosprawnym. Wystawa przeznaczona była również dla publiczności ogólnej, osób, które pomimo że nie miały problemu ze wzrokiem, mogły zwiedzać ją po omacku, korzystając z udogodnień, opisów i dodatkowych charakterystyk dzieł sztuki przygotowanych dla osób niepełnosprawnych.

Projekt miał więc cel integracyjny, łącząc popularyzację sztuki w środowisku niepełnosprawnych z możliwością prezentacji ich sposobu doświadczania sztuki publiczności ogólnej.

Część druga poświęcona będzie projektowi, którego rezultatem była wystawa pt. „Co ma koronka do wiatraka? Niderlandy.

Wystawa powstała jako projekt partycypacyjny. W jej tworzeniu brali udział nauczyciele ze szkół różnych poziomów nauczania (szkoła podstawowa, gimnazjum, liceum). Muzeum Narodowe w Poznaniu i jego pracownicy zaoferowali przestrzeń, zbiory oraz wiedzę na ich temat, wspomagając pracę pedagogów szkolnych.

Ekspozycja była więc rezultatem współpracy publiczności z muzealnikami, tym samym zyskując wymiar projektu partycypacyjnego.

Kluczowe problemy i pojęcia, które omawiane w trakcie prezentacji:

- Dostępność fizyczna a dostępność poznawcza
- Medyczny vs społeczny model niepełnosprawności
- Wspólnota interpretacyjna
- Partycypacja
- Typy projektów partycypacyjnych
- Konstrukttywizm w muzeum
- Inteligencja wieloraka
- Style uczenia się zwiedzających

Dostępność fizyczna a dostępność poznawcza

Regulacje prawne dedykowane osobom niepełnosprawnym skupiają się na niepełnosprawności ruchowej (dostępności fizycznej).

W przypadku pewnych rodzajów niepełnosprawności (osoby niewidome, głuche, niepełnosprawnie intelektualne), to nie wystarcza, wówczas należy pomyśleć o dostępności poznawczej.

Medyczny vs społeczny model niepełnosprawności

W centrum społecznego modelu niepełnosprawności leży założenie, że „problem” leży nie tyle w ograniczeniach osoby, lecz w jej społecznym czy fizycznym otoczeniu.

Model medyczny traktujące niepełnosprawność jako przynależną do indywidualnego człowieka, która jest diagnozowana lub oceniana w relacji do jego sposobów leczenia i opieki.

Konsekwencje społeczne modelu medycznego:

- uniemożliwia i nie widzi pozytywnego wkładu jaki mogą mieć osoby niepełnosprawne dla społeczeństwa;
- nie daje możliwości spojrzenia na niepełnosprawnych jako na integralną część społeczeństwa, składającą się na mozaikę społecznej różnorodności;
- niepełnosprawni są postrzegani jako nierówni lub gorsi w porównaniu do osób niepełnosprawnych;
- utrudnia on traktowanie tego co mogą zaoferować niepełnosprawni innym członkom społeczności jako coś wartościowego, pozytywnego co może wzbogacać ich doświadczenie życiowe, wiedzę czy umiejętności.

Wspólnota interpretacyjna

Wspólnota ludzi, która dzieli wspólne strategie interpretacyjne. Tworzona jest przez osoby, które mają podobne podejście w odczytywaniu obiektów, identyfikowania ich ważności, akcentowania w nich uznawanych wspólnie za najważniejsze ich cechy.

Wspólnota interpretacyjna tworzy znaczenia używając wspólnych strategii interpretacyjnych. Obejmują one priorytety nadawane pewnym szczególnym formom analizy, język którym opisuje się obiekt, wykształcenie i specjalistyczną wiedzę (Stanley Fish).

Partycypacja

Partycypacja polega na aktywnym uczestnictwie publiczności w działaniach instytucji muzealnej.

Muzeum partycypacyjne to instytucja, w której zwiedzający mogą tworzyć treści, dzielić się nimi i łączyć wokół tworzonych przez siebie treści poprzez wzajemnie relacje i wchodzenie w interakcje.

Publiczność w muzeum partycypacyjnym samodzielnie, we współpracy z innymi i personelem muzealnym staje się współtwórcą treści prezentowanych w muzeum. Może je przekształcać, komentować, zmieniać i wytwarzać.

Partycypacja pozwala na realizację społecznego modelu muzeum, jako przestrzeni wymiany, interakcji i dzielenia się pomiędzy różnymi ludźmi, którzy są jej użytkownikami i pracownikami. Zmienia sposoby komunikacji i interpretacji stosowane przez muzea, wzmacniając relacje ze społecznościami i wspólnotami, w których instytucje te funkcjonują.

Typy projektów partycypacyjnych

- Projekt typu „wkład” (contributory project) - polega na tym, że instytucja prosi zwiedzających o dostarczenie określonych obiektów, podjęcia określonych działań w ramach projektów zdefiniowanych i realizowanych przez muzeum.
- Projekt typu „współpraca” (collaboration project) - polega na tym, że instytucja zaprasza do współpracy zwiedzających jako partnerów w celu stworzenia projektu, który jest inicjowany i nadzorowany przez instytucję.
- Projekt typu „współtworzenie” (co-creative project) - członkowie społeczności pracują razem z personelem muzealnym od samego początku, definiując cele projektu i tworząc program lub wystawę wynikającą z zainteresowań społeczności.
- Projekt typu „gospodarz” (host project) - muzeum oddaje konkretną część swoich zasobów lub środków w celu przygotowania programów przez jakąś grupę lub przypadkową publiczność.

Typy projektów partycypacyjnych

- Projekt typu „wkład” (contributory project) – polega na tym, że instytucja prosi zwiedzających o dostarczenie określonych obiektów, podjęcia określonych działań w ramach projektów zdefiniowanych i realizowanych przez muzeum.
- Projekt typu „współpraca” (collaboration project) – polega na tym, że instytucja zaprasza do współpracy zwiedzających jako partnerów w celu stworzenia projektu, który jest inicjowany i nadzorowany przez instytucję.
- Projekt typu „współtworzenie” (co-creative project) – członkowie społeczności pracują razem z personelem muzealnym od samego początku, definiując cele projektu i tworząc program lub wystawę wynikającą z zainteresowań społeczności.
- Projekt typu „gospodarz” (host project) – muzeum oddaje konkretną część swoich zasobów lub środków w celu przygotowania programów przez jakąś grupę lub przypadkową publiczność.

Inteligencja wieloraka

- Lingwistyczna: umiejętność posługiwania się językiem, wzorami i systemami.
- Matematyczna i logiczna: umiłowanie precyzji oraz myślenia abstrakcyjnego i ustrukturalizowanego.
- Wizualna i przestrzenna: myślenie obrazowe, umiejętne korzystanie z map, diagramów i tabel, wykorzystanie ruchu towarzyszącego procesowi uczenia się.
- Muzyczna: wrażliwość emocjonalna, poczucie rytmu, zrozumienie złożoności muzyki.
- Interpersonalna: łatwy kontakt z innymi ludźmi, umiejętności mediacyjne, dobra komunikatywność.
- Intrapersonalna: automotywacja, wysoki poziom wiedzy o samym sobie, silne poczucie wartości.
- Kinestetyczna: dobre wyczucie czasu, uzdolnienia manualne, duże znaczenie zmysłu dotyku, ruchliwość, dobra organizacja przestrzenna.

Style (typy) uczenia się i zwiedzania muzeum:

- Typ dynamiczny: osoba o takim stylu uczenia się poznaje poprzez kontakt fizyczny w procesie doświadczana i działania. Szuka ona ukrytych możliwości a najlepszymi warunkami uczenia jest dla niej możliwość manipulowania obiektem.
- Typ lubiący rozwiązywać problemy: osoba o takim stylu uczenia się poznaje poprzez myślenie w procesie działania. Szuka rozwiązania problemów. Najkorzystniejszymi warunkami jest połączenie praktyczne pomysłów i teorii.
- Typ analityczny: poznaje poprzez myślenie i obserwację. Poszukuje wyzwania intelektualnego, w warunkach gdy dane są logiczne teorie do rozważenia.
- Typ imaginatywny: poznaje poprzez czucie w procesie patrzenia. Poszukuje znaczeń osobistych. Korzystnymi warunkami są możliwości obserwacji i gromadzenia szerokiego spektrum informacji.

Bibliografia

- D. A. Kolb, *Learning styles and disciplinary differences*, w: A. Chickering and Others, *The Modern American College: Responding to the New Realities of Diverse Students and a Changing Society*, San Francisco, London 1981, s. 232 - 255.
- T. Shakespeare, M. Oliver, *Understanding Disability: From theory to practice*, Macmillan Press 1996
- *The Educational role of the museum*, second edition, (ed.) E. Hooper-Greenhill, Routledge 1999
- N. Simon, *The Participatory Museum*, 2010
<http://www.participatorymuseum.org/>
- H. Gardner, *Inteligencje wielorakie. Nowe horyzonty w teorii i praktyce*, MT Biznes, Warszawa 2009.