

# Program edukacyjny

## *Myśląc zmysłami – czując rozumem*

### Założenia i przebieg

Dr Marcin Szelaąg

Muzeum Narodowe w Poznaniu

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Forum Edukatorów Muzealnych

[masz@amu.edu.pl](mailto:masz@amu.edu.pl)

[marsz@mnp.art.pl](mailto:marsz@mnp.art.pl)

## Wprowadzenie

- Szczególne wykorzystanie zmysłów dotyku, słuchu, węchu i smaku w interpretacji i prezentacji obiektów.
- Trzy cykle zajęć, podczas których uczestnicy przygotowywać będą podpisy i treści towarzyszące obiektom, decydować jakie obiekty wystawiać i w jaki sposób je pokazać, wspólnie z pracownikami muzeów.

## Tytuł

Dwuczłonowy tytuł programu wiąże się z jego partycypacyjnym charakterem.

- Pierwszy człon „myśląc zmysłami”, odnosi się do roli jaką w programie edukacyjnym odgrywają osoby niewidome i słabowidzące, wprowadzające w procedury interpretacyjne perspektywę pozawzrokowego doświadczenia zmysłowego.
- Człon „czując rozumem” wiąże się z pozycją osób pełnosprawnych. W ich przypadku niepełnosprawność i doświadczenia z niej wynikającej mogą być tylko wyobrażone, a więc bardziej wykoncypowane, „wyczute”.

## Adresaci

- Głównym adresatem są osoby słabowidzące i niewidome. Jest on również skierowany do publiczności ogólnej, która współpracuje z osobami niepełnosprawnymi.
- Ze względu na wiek uczestników, program przeznaczony jest przede wszystkim dla młodzieży (od 12 roku życia) i dorosłych.
- Program przede wszystkim jest przeznaczony dla widzów zwiedzających muzeum indywidualnie (tzn. nie w grupach zorganizowanych).
- Program można również przeprowadzić z grupami zorganizowanymi.

## Ogólne założenia i cele

- Angażować doświadczenie osób z niepełnosprawnością narządu wzroku w procesy interpretowania zbiorów muzealnych i budowania odmiennych strategii komunikacji w obrębie wystaw muzealnych.
- Włączanie na zasadzie współpracy i współudziału doświadczenia pracowników muzeów zajmujących się na co dzień interpretowaniem i tworzeniem wystaw w pracę z osobami niepełnosprawnymi.
- Przygotowanie dla publiczności ogólnej rozwiązań, które pozwolą na poszerzenie sposobów doświadczania prezentowanych w muzeach obiektów, odmienne od zwyczajowych prezentacji.
- Stworzenie płaszczyzny dla budowania wzajemnych relacji i partnerskiego dialogu między osobami niepełnosprawnymi a publicznością ogólną.

## Struktura programu

Program składa się z trzech, następujących po sobie różnych typach projektów partycypacyjnych:

- **Projekt typu „współpraca”.**
- Projekt typu projektem „współtworzenie”.
- Projekt typu „gospodarz”.

Wszystkie pięć etapów partycypacji wg. N. Simon.

## Ja – do – my

(etapy zaangażowania)

**Etap 1:** dostarcza zwiedzającym dostęp do poszukiwanej przez nich treści.

**Etap 2:** daje możliwość dowiadывania się, która dla zwiedzającego oznacza działanie, interakcje i stawianie pytań.

**Etap 3:** pozwala zwiedzającemu zorientować się w jaki sposób jego zainteresowania i działania łączą się z szerszą społecznością zwiedzających instytucję.

**Etap 4:** pomaga zwiedzającym w nawiązaniu współpracy z konkretnymi ludźmi – członkami personelu muzealnego lub innymi zwiedzającymi – którzy wymieniają się zainteresowaniami i treścią.

**Etap 5:** tworzy z instytucji miejsce społeczne, gdzie istnieje wiele możliwości na wymianę zainteresowań, stawiania wyzwań i spotkań z innymi ludźmi.

## Projekt typu „współpraca”

Projekt typu „współpraca” – polega na tym, że muzeum zaprasza do współpracy zwiedzających jako partnerów w celu stworzenia projektu, który jest inicjowany i nadzorowany przez muzeum.



## Temat projektu typu „współpraca”

- Inne postrzeganie przedmiotów.
- Praca z podpisami i materiałami wyjaśniającymi na galeriach muzeum.

## Skrócony opis projektu typu „współpraca”

- Dwa spotkania, podczas których ich uczestnicy wraz z prowadzącym ze strony muzeum edukatorem(ami) i innymi pracownikami merytorycznymi przygotowują dla wybranych ze stałej ekspozycji obiektów podpisy oraz inne materiały wyjaśniające w postaci charakterystyk odwołujących się do zmysłów dotyku, słuchu, węchu lub smaku, które mają pomóc osobom słabowidzącym i niewidomym w poznaniu tych obiektów, a osobom widzącym, ujrzyć ich inne właściwości, na jakie nie zwraca się zazwyczaj w muzeum uwagi.
- Podpisy i charakterystyki mają stanowić zarówno wyraz doświadczeń i skojarzeń osób niepełnosprawnych na temat obiektów jak i dialogu jaki prowadzi one będą w czasie spotkań z osobami towarzyszącymi im w trakcie pracy w muzeum.

## Przygotowanie projektu typu „współpraca”

- Zgromadzenie informacji na temat wybranych do projektu obiektów (konsultacja w zakresie poznania ich przez dotyk oraz zabezpieczenia obiektu na czas zajęć).
- Przygotowanie opisów audiodeskrypcyjnych wybranych obiektów
- Przed drugim spotkaniem, zgodnie z sugestiami, przygotowanie materiałów, które zostaną wykorzystane do wykonania odpowiednich „zmysłowych” charakterystyk obiektów muzealnych.

## Cele projektu typu „współpraca”

- W zakresie **interpretacji** - uczestnicy projektu mają możliwość dyskusji na temat tego, kto i dla kogo przygotowuje podpisy do eksponatów, co one przekazują zwiedzającemu, co ukrywają, na ile są one dostępne osobom słabowidzącym i niewidomym, co w związku z tym mogłyby jeszcze przekazać.
- W zakresie **komunikacji** - pozwala uczestnikom odkryć w jaki sposób tworzona jest informacja w muzeum, jakimi kanałami się ją dystrybuuje, uświadomić, że ciągle znajdują się oni w jakiejś sytuacji komunikacyjnej. Ujawnia też ograniczenia postrzegania eksponatów wyłącznie z perspektywy ich właściwości wizualnych.

## Cele projektu typu „współpraca”

- W zakresie **dydaktyki** oraz koncepcji **społecznego modelu niepełnosprawności** - daje uczestnikom możliwość ustanowienia własnych propozycji dotyczących tego w jaki sposób przemyśleć i wykorzystać materiał kulturowy znajdujący się w muzeach. Osobom niepełnosprawnym stwarza szansę wprowadzenia własnego doświadczenia życiowego jako wartościowego i istotnego wkładu w odczytanie owego materiału.
- W zakresie **pedagogiki dialogowej** - konfrontuje refleksje uczestników ze specjalistyczną wiedzą muzealników. Czyni głos osób niepełnosprawnych „słyszalnym” w kontekście wypowiedzi formułowanych przez ekspertów muzealnych oraz publiczności ogólnej, mającej łatwiejszy dostęp do prezentowanej przez muzeum treści.

## Przebieg projektu typu „współpraca”

### Spotkanie 1

- Część pierwsza. Przywitanie, wprowadzenie, prezentacja eksponatów.
- Część druga. Zadanie dla uczestników – praca w zespołach.
- Część trzecia. Prezentacja zadania przed grupą oraz dyskusja.

### Spotkanie 2

- Część pierwsza. Przywitanie, wprowadzenie i omówienie przebiegu spotkania, prezentacje uczestników .
- Część druga:
  - Warsztat 1. Praca nad podpisem
  - Warsztat 2. Praca z charakterystyką zmysłową obiektu
- Część trzecia. Prezentacja opisów i charakterystyk, ewaluacja.

## Zakończenie projektu typu „współpraca”

- Właściwym zakończeniem projektu jest przygotowanie ze strony pracowników muzeum stworzonych w czasie spotkań materiałów do tego aby były one dostępne wszystkim zwiedzającym muzeum.
- Jest to zadanie do zrealizowania już po opuszczeniu muzeum przez uczestników projektu, przez jego pracowników.

## Podpisy, teksty, grafiki na wystawie

- Według badań międzynarodowych organizacji PISA (Międzynarodowego Programu Oceny Umiejętności Uczniów) i OECD (Organizacji Współpracy Gospodarczej i Rozwoju) blisko 40% Polaków nie rozumie tego, co czyta, a kolejne 30% rodaków rozumie, ale w niewielkim stopniu.
- Z badań przeprowadzonych pod patronatem OECD wynika, że co szósty magister w Polsce to analfabeta funkcjonalny



## Dlatego...

- W celu zaspokojenia szerokiego zakresu umiejętności, używać zwykłego polskiego, adresowanego do poziomu umiejętności czytania 12 lub 13 latków, w przypadku podstawowych informacji i 15 latków w przypadku informacji dodatkowych. (W anglojęzycznych publikacjach są specjalne testy rozumienia tekstów. W Polsce opracowany został specjalny program komputerowy do analizy trudności tekstów).
- Taki język nie musi być zbyt prosty i protekcyjny. Umożliwia natomiast szybkie zrozumienie i stając się dostępnym dla osób niesłyszących, których pierwszym językiem jest język migowy, osób z trudnościami w uczeniu się i gości zagranicznych.

## Przygotowanie podpisu przyjaznego widzowi

- Należy określić właściwy poziom merytoryczny podpisu, tak aby był on zrozumiały. Pisanie w sposób jasny i zrozumiały wcale nie musi znaczyć, spłykania i upraszczania, lecz pisanie dla ludzi, którzy nie są ekspertami w danej dziedzinie.
- Przygotowując podpis należy zacząć od informacji bezpośrednio związanych z obiektem, z tym co zwiedzający może zobaczyć, poczuć, zrobić, lub doświadczyć w miejscu, w którym będzie się znajdować czytając je lub odsłuchując.
- Należy uważać na długość zdań. Najdłuższe nie powinny przekraczać 25 wyrazów, najkrótsze mogą składać się z 2 lub 3 wyrazów. Średnio najbardziej optymalną długością zdań zawiera się między 10 a 15 wyrazami.

- Zamiast długich bloków informacji lepiej używać krótkich paragrafów lub akapitów. Dzielenie na paragrafy pozwala podzielić myśli i daje szansę na krótkie przerwy między poszczególnymi wątkami wypowiedzi. Osobom niepełnosprawnym pozwala na swobodne przejście do następnego wątku opisu, publiczności ogólnej daje szansę na przerwanie czytania i skonfrontowania interpretacji z obiektem.
- Generalnie metafory lepiej się sprawdzają w innych formach narracji niż w przypadku podpisów na wystawie. Podobnie jak z metaforami należy ostrożnie postępować z używaniem wykrzykników oraz dowcipami.
- Stosowanie cytatów powinno mieć miejsce tylko wtedy jeśli przynoszą one korzyść narracji podpisu oraz są konieczne.
- Paragrafy i akapity powinny być zatytułowane w sposób, który informuje o ich zawartości. Powszechnym błędem jest stosowanie chwytliwych tytułów i podtytułów nie wnoszących nic do treści czy narracji podpisu.

## Przewodnik po metodzie Margaretę Ekarv

- Używaj prostego języka do wyrażenia skomplikowanych myśli.
- Używaj normalnego mówionego szyku zdań.
- Jedna główna myśl na wiersz, koniec wiersza zbiegający się z końcem frazy.
- Wiersze około 45 znakowe, tekst złamany na krótkie paragrafy składające się od czterech do pięciu wierszy.
- Używaj aktywnych form czasowników i umieszczaj podmiot na początku zdania.
- Unikaj: zdań podrzędnych, skomplikowanych konstrukcji, niepotrzebnych przysłówków, dzielenia wyrazów na końcu wiersza.
- Odczytaj tekst na głos i zwróć uwagę na naturalne pauzy.
- Dostosuj słowa i interpunkcję, aby odzwierciedlały rytm mowy.
- Porozmawiaj o tekście z kolegami/koleżankami i rozważ ich komentarze.
- Skoordynuj napisany tekst z projektem wystawy.
- Przypnij projekt tekstu w miejscu jego przeznaczenia w celu oceny efektu.
- Ciągłe koryguj i udoskonalaj dobór wyrazów.
- Skoncentruj znaczenie niemal do „poziomu poetyckiego”.

## **Przewodnik po ilości słów w materiałach informacyjnych prezentowanych na wystawie.**

- Podpisy wprowadzające do wystawy – maks. 100 wyrazów
- Podpisy zawierające informacje o konkretnym temacie lub sekcji wystawy – maks. 150 wyrazów
- Podpisy z informacjami na temat podsekcji wystawy lub poświęcone szczegółowemu problemowi – maks. 200 wyrazów
- Podpisy pod obiektami – idealnie 25-50, maksymalnie 75 wyrazów

## Projekt typu „współtworzenie”

Członkowie społeczności pracują razem z personelem muzealnym od samego początku, definiując cele projektu i tworząc program lub wystawę wynikającą z zainteresowań społeczności.

## Projekt typu „współtworzenie”

Ze strony zaangażowanych w projekt osób słabowidzących lub niewidomych oraz osób im towarzyszących (przedstawicielei publiczności ogólnej):

- wybór tematu ekspozycji
- wybór eksponatów
- określenie najbardziej adekwatnych sposobów udostępniania eksponatów
- promocja projektu w środowisku lokalnym

Ze strony pracowników muzeum:

- konsultacje w zakresie tematu ekspozycji i doboru eksponatów
- kwerenda zbiorów pod kątem wybranego tematu ekspozycji
- przygotowanie kosztorysu wystawy
- opracowanie projektu ekspozycji z uwzględnieniem zasad tzw. uniwersalnego projektowania
- przygotowanie od strony merytorycznej treści podpisów i innych materiałów informacyjnych do wystawy
- nadzór i wykonanie ekspozycji
- promocja projektu w środowisku profesjonalnym

## Projekt typu „gospodarz”

Muzeum „oddaje” konkretną część swoich zasobów lub środków w celu przygotowania programów przez jakąś grupę lub przypadkową publiczność.